

INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

MESTRADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

DIOGO PAIVA YABETA DE MORAES

O HORROR EM 15 SEGUNDOS: ATRAÇÃO, TEMPO E DISPOSITIVO EM  
MINIFICÇÕES DO GÊNERO



Niterói

2020

**O HORROR EM 15 SEGUNDOS: ATRAÇÃO, TEMPO E DISPOSITIVO EM  
MINIFICÇÕES DO GÊNERO**

Diogo Paiva Yabeta de Moraes

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação em  
Cinema e Audiovisual da Universidade Federal  
Fluminense, como requisito parcial para obtenção do Grau  
de Mestre. Área de Concentração: Narrativas e Estéticas

Orientador: Prof. Dr. MAURÍCIO DE BRAGANÇA

Niterói

2020



UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL



**PPGCINE** UFF

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E AUDIOVISUAL DA UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

Ata de Defesa do mestrando **DIOGO PAIVA YABETA DE MORAES**, na forma em que se segue:

Aos 28 dias do mês de agosto de dois mil e vinte, às 14:30 horas, na sede do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual, a Rua Alexandre Moura 8, São Domingos – Niterói/RJ (banca realizada por videoconferência), instalou-se a banca examinadora da dissertação de Mestrado em Cinema e Audiovisual de **DIOGO PAIVA YABETA DE MORAES** formada pelos seguintes professores doutores: MAURÍCIO DE BRAGANÇA - UFF (orientador), MARIANA BALTAR - UFF, WILSON OLIVEIRA FILHO - UNESA. Abertos os trabalhos, o presidente da banca passou a palavra ao aluno para que expusesse oralmente o seu trabalho, intitulado: **“O HORROR EM 15 SEGUNDOS: ATRAÇÃO, TEMPO E DISPOSITIVO EM MINIFICÇÕES DO GÊNERO”**. Feita a exposição, o presidente da banca passou a palavra aos outros membros para que comentassem o trabalho e arguissem o aluno, para a seguir também comentar o trabalho e as observações feitas pelos professores. Feitos os comentários e arguições, a banca se reuniu e emitiu o seguinte parecer:

A banca ressalta a qualidade da escrita - precisa, objetiva e cuidadosa - em indicar questões fundamentais sobre as relações entre o *regime de atrações* e a espectralidade nas micronarrativas dos filmes de horror analisadas. Aponta ainda a importância da investigação que, na complexidade dos argumentos desenvolvidos, indica várias possibilidades de desdobramento da pesquisa para pensar formas fílmicas que circulam no ambiente midiático contemporâneo.

Assim, a banca considerou o aluno **APROVADO ( X ) NÃO APROVADO ( )**.

Nada mais havendo, foram encerrados os trabalhos e eu, MAURÍCIO DE BRAGANÇA, lavrei a ata que vai por mim assinada e pelos demais membros da banca

---

**MAURÍCIO DE BRAGANÇA - UFF**

---

**MARIANA BALTAR - UFF**

---

**WILSON OLIVEIRA FILHO - UNESA**

Ficha catalográfica automática - SDC/BCG  
Gerada com informações fornecidas pelo autor

M827h Moraes, Diogo Paiva Yabeta de  
O horror em 15 segundos : Atração, tempo e dispositivo em  
minificções do gênero / Diogo Paiva Yabeta de Moraes ;  
Maurício de Bragança, orientador. Niterói, 2020.  
108 f. : il.

Dissertação (mestrado)-Universidade Federal Fluminense,  
Niterói, 2020.

DOI: <http://dx.doi.org/10.22409/PPGCine.2020.m.10014823799>

1. Horror. 2. Regime de atrações. 3. Curtas-metragens. 4.  
Gêneros cinematográficos. 5. Produção intelectual. I.  
Bragança, Maurício de, orientador. II. Universidade Federal  
Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III.  
Título.

CDD -

Aos meus pais e minha irmã, pelos esforços, pelo cuidado e pela inspiração.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço ao meu orientador, Maurício de Bragança, pela generosidade e conselhos sempre tão precisos. Meu muito obrigado, sobretudo, por desde o começo acreditar no meu trabalho.

Agradeço à professora Mariana Baltar pelo apoio, pelo interesse e todas as observações tão cuidadosas à época de qualificação da pesquisa.

Agradeço ao professor Wilson Oliveira Filho por ter me incentivado a começar esta jornada e por ter me dado o conselho mais precioso, no fim da graduação, durante a defesa da minha monografia.

Agradeço ao PPGCine, pelo acolhimento, pelo suporte e todo encorajamento.

Agradeço à minha família, tios e primos, por compartilharem comigo o amor pelo cinema e principalmente pelos filmes de horror. E aqui deixo meu agradecimento em especial ao meu primo Nelson, meu tio Armando e toda Sexta-Rock pelas conversas, cervejas e rock n' roll.

Mas agradeço principalmente aos meus pais, Aryberto e Vilma, pelo amor, dedicação e paciência. E à minha irmã, Daniela, por ter aberto tantos caminhos e ser a minha maior inspiração.

*“Tratarei o público com choques benéficos. A civilização transformou-se em algo tão protetor que já não somos capazes de nos arrepiar de forma instintiva. A única forma, maneira, o único jeito de sair desse amortecimento – apatia – e restaurar o nosso equilíbrio moral é lançando mão de meios artificiais para trazer de volta o choque. E a melhor forma de se conseguir isso, me parece, é através do cinema”.*

*Alfred Hitchcock*

## **RESUMO**

A pesquisa analisa as estruturas de curtas-metragens de horror de duração de 15 segundos estabelecendo suas origens formais no sistema de atrações, que busca a atenção e arrebatamento do espectador em tempo mínimo. Para tal, o trabalho parte do aprofundamento teórico acerca do regime de atrações, convenções do horror, passa por conceitos e discussões a respeito da temporalidade da narrativa até a problematização de experiências cinematográficas contemporâneas e como estas têm reconfigurado o gênero através de novas formas de se contar histórias e, sobretudo, de assisti-las.

Palavras-chave: 1. Horror 2. Regime de atrações 3. Curtas-metragens 4. Gêneros cinematográficos 5. Cinema contemporâneo

## **ABSTRACT**

The research analyzes the structures of horror short films lasting 15 seconds, establishing their formal origins in the attraction system, which seeks the attention and rapture of the spectator in minimum time. For this, the work starts from the theoretical approach about the regime of attractions, horror conventions, goes through concepts and discussions about the temporality of the narrative, and then the problematization of contemporary cinematographic experiences and how these have reconfigured the genre through new ways of telling stories and, mainly, ways of watching them.

Keywords: 1. Horror 2. Cinema of attractions 3. Short films 4. Cinematographic genres 5. Contemporary cinema

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b>	Sequência de quadros do filme <i>Emma</i> .....	29
<b>Figura 2</b>	<i>Frame</i> do filme <i>Disembodiment</i> .....	30
<b>Figura 3</b>	<i>Frame</i> do filme <i>Coffin cam</i> .....	31
<b>Figura 4</b>	<i>Frame</i> do filme <i>The Shed</i> .....	32
<b>Figura 5</b>	<i>Frame</i> do filme <i>Mary short</i> .....	33
<b>Figura 6</b>	<i>Frame</i> do filme <i>Dirt</i> .....	34
<b>Figura 7</b>	<i>Frame</i> do filme <i>Powerless</i> .....	35
<b>Figura 8</b>	<i>Frame</i> do filme <i>Clown</i> .....	36
<b>Figura 9</b>	<i>Frame</i> do filme <i>Funnier with my nose</i> .....	37
<b>Figura 10</b>	<i>Frame</i> do filme <i>Good Morning</i> .....	38
<b>Figura 11</b>	Sequência de quadros do filme <i>Eyes wide open</i> .....	41
<b>Figura 12</b>	Sequência de quadros do filme <i>Bloody sport</i> .....	42
<b>Figura 13</b>	Sequência de quadros do filme <i>The cleanup</i> .....	43
<b>Figura 14</b>	Sequência de quadros do filme <i>If you're happy and you know it</i> .....	43
<b>Figura 15</b>	Sequência de quadros do filme <i>His Monster</i> .....	58
<b>Figura 16</b>	Sequência de quadros do filme <i>Balcony</i> .....	59
<b>Figura 17</b>	Sequência de quadros do filme <i>Death Blow</i> .....	60
<b>Figura 18</b>	Sequência de quadros do filme <i>The Sitter</i> .....	61
<b>Figura 19</b>	<i>Frame</i> do filme <i>A trip down Market Street</i> .....	74

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	10
<b>1 A ATRAÇÃO DO HORROR</b> .....	22
1.1 Regime de atrações, níveis do horror e pontos de pressão .....	22
1.2 Entre o espetáculo e a micronarrativa: as minificções como atrações ....	28
1.2.1 Encenação, estímulos visuais e temporalidade .....	28
1.2.2 Enredos e convenções: o sistema dentro da micronarrativa .....	35
1.3 A figura do <i>showmen</i> e a concatenação de atrações como forma de espetáculo .....	39
<b>2 DO CURTA-METRAGEM À MINIFICÇÃO</b> .....	44
2.1 Apontamentos sobre as minificções .....	45
2.2 Minificções audiovisuais de horror .....	50
2.3 <i>As flash fictions</i> e as minificções de horror .....	56
2.4 Duas frases ou 15 segundos: o horror iminente .....	58
2.5 As antologias e o horror em pequenas doses .....	61
<b>3 A EXPERIÊNCIA DE 15 SEGUNDOS: O ESPECTADOR CONTEMPORÂNEO HORRORIZADO</b> .....	65
3.1 O observador na modernidade: atenção, choque e horror .....	66
3.2 Desafio dos 15 segundos: dispositivo e deslocamentos .....	71
3.3 O horror expandido: novas experiências, formas curtas e interativas ...	79
<b>CONCLUSÃO</b> .....	86
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	91

## INTRODUÇÃO

Minha relação com o gênero horror vem desde a infância. E, sinceramente, acho que quando alguém chega ao ponto de se dedicar a um trabalho como esse com o desejo de seguir em frente, produzindo conteúdo, conhecimento ou qualquer outro tipo de artifício que mantenha a “roda girando”, incentivando e despertando outras pessoas para esse mundo fantástico e horrendo, capaz de provocar sensações tão controversas em nossos corpos e mentes, só pode ter desenvolvido uma conexão com elas desde os primeiros tempos da vida. Minha história de afeto com o horror não é inédita, certamente, mas é única, é só minha e é a que me trouxe até aqui.

Boa parte da minha criação aconteceu na casa da minha avó paterna, cercado por oito tios e tias – alguns com idade para serem meus pais, outros jovens o suficiente para serem como irmãos mais velhos – e mais uma porção de primos e primas. Com tanta gente diferente convivendo juntas, havia pelo menos duas coisas que, de alguma maneira, conseguiam reunir todos num mesmo ambiente: filmes e música. Mais especificamente, filmes de horror e o bom e velho *rock n’ roll*.

Vêm da casa da minha Vó Olga – boliviana, grande contadora de histórias de fantasmas lá da sua terra –, as minhas primeiras lembranças de assistir no então novíssimo *betamax*, e posteriormente em VHS, filmes como *O enigma de outro mundo* (1982), *A Hora do Lobisomem* (1985), *Creepshow* (1982), *Hellraiser* (1987), *Poltergeist* (1982), *Uma Noite Alucinante* (1981), *A Casa do Espanto* (1985), *Pague para entrar, reze para sair* (1981), *A Morte pede Carona* (1986), *A mosca* (1986), entre tantos outros.

Ir até a vídeo locadora, escolher os filmes usando como único critério a arte das suas capas ou mesmo suas fichas catalográficas, imaginando como seriam todos aqueles personagens, monstros, situações e, principalmente, o quão horripilante aquela experiência tinha potencial para ser, fez parte de uma vivência que ajudou a construir toda essa minha afeição pelo universo admirável do horror. Eu cresci numa família que consome e discute avidamente sobre filmes do gênero até hoje! Referências de cenas, personagens e falas podem ser inseridas em qualquer conversa sem que você nem se dê conta e se não estiver familiarizado, passará batido. “*Loco!*”<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> *Creep show 2* (1987)

Ao contrário do que se pode imaginar por esse breve relato, eu não era uma criança, exatamente, corajosa. Eu tinha muito medo de todos esses filmes, alguns deles eu não conseguia assistir de uma vez só, especialmente pelo fato dos meus tios tornarem esses momentos ainda mais aterrorizantes. Eu não saberia dizer quantas vezes, após assistir a algum filme especialmente marcante, eu e meus primos fomos surpreendidos por batidas nas portas, cortinas que se mexiam, vozes que nos atraíam para algum cômodo da casa de onde algum deles, coberto por alguma manta ou tipo de cobertor, pulava e corria atrás da gente imitando sons de monstro. A experiência era completa, a barra era pesada, mas a gente curti e no fim das contas, queria mais.

Hoje em dia as coisas estão bem mais tranquilas, ninguém mais prega peças como antigamente, nem temos mais os velhos discos de vinil *Sabbath Bloody Sabbath e Live Evil* (Black Sabbath, 1973 e 1981), *Captain Fantastic and the Brown Dirt Cowboy* (Elton John, 1975) e *Monolith* (Kansas, 1979) para ficar tramando histórias sinistras baseadas nos encartes, mas a nova geração segue firme e forte, se já nem tanto pelo *rock*, mas no horror, com certeza. Meu primo mais novo, de 7 anos, é tão fã da franquia *Premonição*<sup>2</sup> que eu, sinceramente, duvido até que os próprios realizadores do projeto acreditariam.

Contudo, meu caminho até o cinema e, conseqüentemente, a certeza de querer produzir sobre o gênero horror, não foi tão natural. Ao longo dos anos cursei, mas sem concluir, biblioteconomia e história na UNIRIO, estagiei em bibliotecas, museus, arquivos, até finalmente começar a fazer cursos na área do audiovisual que, evidentemente, sempre foi uma grande paixão, mas que a essa altura eu não conseguia vislumbrar como possibilidade de profissão. Nesse tempo eu já tinha por volta dos 30 anos, começar a fazer cinema significava, necessariamente, para mim, fazer especificamente cinema de horror e eu já tinha ideia de toda dificuldade que me aguardava. Quando se chega numa idade em que esperam de você estabilidade – em vários níveis e diferentes sentidos – e você resolve fazer cinema, aparentemente, a impressão que fica não é das melhores. Porém, com o incentivo e todos os esclarecimentos da minha irmã, que na época cursava doutorado em história na Universidade Federal Fluminense e hoje é professora da Universidade Federal de Rondônia, aprendi sobre as possibilidades e portas que a pesquisa acadêmica ainda

---

<sup>2</sup> Cinco filmes no total, de 2000 até 2011.

poderia me abrir e foi assim, então, que através do FIES, eu entrei na Universidade Estácio de Sá para cursar cinema.

Durante toda a graduação eu já sabia que estava ali por causa do horror, o que eu não sabia era como ia lidar com ele ao longo da carreira que estava começando a ser construída. Fazer filmes sempre foi e, de certo modo, continuará sendo um objetivo, porém descobri uma enorme e inesperada satisfação na produção acadêmica. Pensar, escrever, debater, compreender o gênero, suas possibilidades e caminhos tornou-se, mais do que uma realidade, mas um lugar que me acolheu de forma muito inspiradora. Hoje após passar por tantas experiências tentando entender como ajustar todo meu afeto por um tema tão peculiar e genuíno, intrínseco à minha história, sinto finalmente que estou no lugar certo, produzindo algo que me enche de prazer e orgulho.

Durante os últimos anos, observar as tendências e direções do horror no cinema se transformou num exercício constante. Stephen King já disse em algum momento que o verdadeiro fã do gênero há tempos se acostumou a assistir uma grande quantidade de porcarias, mas a sensação de poder garimpar algo reluzente é extremamente agradável. Essa vocação pelo garimpo de pérolas do horror ganhou dimensões totalmente inimagináveis anos atrás com a difusão da internet e dos *sites* de compartilhamento de vídeos. E foi justamente a partir desse ponto que eu comecei a me aproximar da minha pesquisa.

Embora num primeiro momento a internet servisse mais para apresentar filmes a que eu não havia tido acesso antes, desde alguns clássicos até obras de diferentes partes do mundo que não chegavam ao Brasil da maneira mais convencional, as possibilidades oferecidas pelo famigerado *slogan* do Youtube – *broadcast yourself*, contribuíram para uma série de mudanças significativas na maneira de exibir e consumir conteúdo audiovisual, que acabou, naturalmente, também atingindo os fãs do gênero horror.

Uma onda de filmes em curtas-metragens começou a surgir chamando a atenção do público, fazendo com que se tornassem peças quase virais – digo “quase” por serem muito mais populares no universo específico em que circulavam do que em consideração a um panorama global –, chamando a atenção de grandes produtoras e fazendo com que muitos desses filmes fossem adaptados para longas-metragens. Consequentemente, também abriram nossos olhos para um fenômeno absolutamente

curioso e embora não exatamente inédito, mas nesta escala, com considerável grau de originalidade.

Desde o final dos anos 70 os curtas-metragens são usados como exercícios estilísticos, mas também como *teasers* de obras pensadas e concebidas num tamanho maior, sendo utilizados por realizadores sem recursos como maneira de tentar vender seus trabalhos para grandes estúdios. Foi num cenário como esse que filmes como *When a stranger calls* (1979) e *The evil dead* (1981) foram produzidos baseados em suas versões em curtas-metragens, *The sitter* (1977) e *Within the woods* (1978); respectivamente. Acontece que com a popularização do *broadcast yourself* os curtas-metragens de horror se proliferaram não apenas com a intenção de serem vendidos como pretensas obras maiores, mas por conta de uma essencial possibilidade dos realizadores simplesmente serem vistos. Surgiu, então, uma tela importante, democrática, em que qualquer diretor poderia postar seu filme. As consequências disso, embora pudessem ser vislumbradas de acordo com as expectativas de cada um, eram e ainda são totalmente impalpáveis. As pessoas continuam postando, porque querem vender, mas sobretudo, porque querer ser assistidas, querem *likes*, querem comentários sobre suas obras – quase que instantaneamente.

Desta maneira, configurou-se um contexto que permitiu, ao longo dos últimos anos, muitos realizadores terem suas obras reconhecidas e transformadas em produtos extremamente lucrativos para os grandes conglomerados de Hollywood. No ano de 2004 um filme chamado *Saw*, dirigido pelo malaio James Wan havia sido lançado. A repercussão foi tão positiva que não demorou para a *Lions Gate Entertainment* adaptá-lo para longa-metragem, dando origem a uma das maiores franquias de horror da história do cinema, conhecida no Brasil como *Jogos Mortais*, com oito filmes, além do seu curta original, hoje conhecido como *Saw 0.5* (2003). Além disso, o cineasta se tornou o grande nome do gênero neste cenário contemporâneo, dirigindo outros filmes comercialmente importantes, sendo inclusive o principal responsável pela primeira franquia de filmes de horror com um universo compartilhado<sup>3</sup>.

Para citar alguns filmes que recentemente, após surgirem na internet com suas versões em curtas-metragens foram adaptados para os cinemas, podemos ir desde

---

<sup>3</sup> O universo de *The Conjuring* (2013).

*Darkness Falls*<sup>4</sup> (Jonathan Liebesman, 2003), o remake de *When a stranger Calls*<sup>5</sup> (Simon West, 2006), *The pact*<sup>6</sup>, (Nicholas McCarthy, 2012), *Mama*<sup>7</sup> (Andy Muschietti, 2013), *Oculus*<sup>8</sup> (Mike Flanagan, 2013), *The Babadook*<sup>9</sup>, (Jennifer Kent, 2014), *Lights out*<sup>10</sup>, (David F. Sandberg, 2016), *Cargo*<sup>11</sup>, (Ben Howling e Yolanda Ramke, 2017), *Polaroid*<sup>12</sup>, (Lars Klevberg, 2017), até o anúncio de outros dois curtas, ambos de 2018, que já tiveram seus direitos comprados por grandes companhias e serão produzidos em breve, *They hear it* (Julian Terry) e *Milk* (Santiago Menghini).

Enquanto esses curtas-metragens de horror seguiam se multiplicando nas redes, concursos, festivais e competições *online* também apareciam sugerindo temas, mas principalmente metragens cada vez mais limitadas. Um deles foi o *Who's there Film Challenge*, realizado pelo portal inglês *Bloody cuts*<sup>13</sup>, voltado para a produção e divulgação de curtas-metragens de horror. A regra era bem simples: os filmes deveriam ter menos de três minutos e serem desenvolvidos a partir da premissa “quem está aí? ”. No ano de 2013, o grande vencedor foi o filme *Lights Out*, dirigido pelo cineasta sueco David F. Sandberg, que de tão popular, acabou tendo sua versão em longa-metragem produzida pelo próprio James Wan – que também havia começado com curtas-metragens na internet. Recentemente, tanto Wan como Sandberg, seguindo o caminho do dinheiro, dirigiram, respectivamente, *Aquaman* (2018) e *Shazam* (2019).

Pois foi então mergulhando nesse movimento dos curtas-metragens de horror que ocorre na internet já há alguns anos que descobrimos um outro festival, tendo chamado a atenção pela duração de seus filmes e a forma com que soava como um verdadeiro desafio atribuído aos pretensos realizadores, o *15 Second Horror Film Challenge*<sup>14</sup>.

Como seria possível trabalhar o horror em tão pouco tempo, já que para nós, a essa altura, o gênero estaria estritamente ligado à narrativa, desenvolvimento de

---

<sup>4</sup> *Tooth fairy* (Joseph Harris, 2001)

<sup>5</sup> *The sitter* (Fred Walton, 1977)

<sup>6</sup> *The pact* (Nicholas McCarthy, 2011)

<sup>7</sup> *Mamá* (Andy Muschietti, 2008)

<sup>8</sup> *Oculus Chapter 3 – The man with the plan* (Mike Flanagan, 2006)

<sup>9</sup> *Monster* (Jennifer Kent, 2005)

<sup>10</sup> *Lights Out* (David F. Sandberg, 2013)

<sup>11</sup> *Cargo* (Ben Howling e Yolanda Ramke, 2013)

<sup>12</sup> *Polaroid* (Lars Klevberg, 2015)

<sup>13</sup> Disponível em <<http://bloodycuts.co.uk/>>. Acesso em 30 jun. 2019.

<sup>14</sup> Disponível em <<http://15secondhorror.ca/>>. Acesso em 30 jun. 2019.

personagens e a identificação do espectador com eles? Como ser eficaz num gênero tão dependente psicologicamente de suas amarras narrativas com tão pouco tempo para serem desenvolvidas? Parecia um total contrassenso ou, no máximo, uma brincadeira incapaz de prover obras que pudessem, efetivamente, serem consideradas do gênero horror.

Porém, assistindo aos programas de todas as edições do festival, pelo menos dois aspectos se destacaram ao nosso olhar: a maneira com que alguns destes filmes funcionava de forma certa, causando apreensão, desconforto, terror e arrebatamento em tão pouco tempo isoladamente, e também como operavam em conjunto um após o outro, como um bloco uniforme de um espetáculo bizarro de estímulos permanentes oferecidos em doses mínimas.

Portanto existem esses dois modos distintos de se assistir a esses filmes: individualmente, você recebe determinado impacto, e tende a assisti-lo por mais algumas vezes com o propósito de tentar compreender como esse processo ocorre. É como estar preso numa trama elaborada ou simplesmente uma situação mostrada por 15 segundos através de uma espécie de *loop*. Você assiste de novo e de novo até que esse choque acaba se diluindo. A exaustão faz com que você, então, supere o filme. A segunda maneira é justamente como ela é oferecida oficialmente ao espectador, em forma de aglomerado, um programa que, dependendo da edição, pode variar de uma hora e meia até mais de duas horas de duração preenchidas por uma sucessão de filmes com duração de 15 segundos e, neste sentido, o espectador nem mesmo dispõe de tempo para assimilar o golpe de certa obra, para que em seguida seja exposto a uma nova. É uma experiência acumulativa e a sensação de desconforto é persistente. Enquanto pensamos sobre alguma situação esdrúxula que acabamos de assistir, outra ainda mais bizarra salta diante dos nossos olhos e a aflição se torna crescente.

Neste sentido, tanto os filmes propriamente ditos quanto a forma que são articulados e dispostos, se mostraram plenamente capazes de causar determinadas sensações que culminam numa espécie de arrebatamento proveniente do horror desenvolvido em premissas extremamente curtas, vagas e ambíguas, através do processo de recebimento dessas imagens mesmo tratando-se de um público que, de certa maneira, está acostumado aos choques e impactos que lhe são oferecidos continuamente através das novas tecnologias.

Para nossa surpresa, o caminho até a compreensão do funcionamento destes filmes, desde as suas concepções estilísticas até sua espectralidade, remetia ao primeiro cinema e ao que Tom Gunning chamou de cinema de atrações. Filmes realizados antes da dominância da narrativa, endereçados diretamente a um espectador cuja presença era reconhecida e a quem era entregue um espetáculo de estímulos visuais através de truques, performances e situações inusitadas, visando sempre incitar, apreender e aguçar a curiosidade da audiência, para em seguida, oferecer o impacto, o choque, o êxtase.

Pois assim, no primeiro capítulo do trabalho nos aprofundamos nos conceitos, práticas, manifestações e contextualização histórica acerca do sistema de atrações utilizando quatro dos principais textos de Gunning (1989, 1993, 1994, 2006) que desenvolvem o tema. A proposta é de aproximar algumas das principais características destacadas pelo autor, do modo com que os filmes de horror do festival são produzidos, exibidos, “performados” e recebidos pela audiência de forma instigante e curiosa, capazes de apreender a atenção do espectador e impactá-lo logo a seguir, através do horror em seus mais diferentes níveis – seja através da repulsa, do terror explícito ou mesmo pelo horror mais genuíno, construído de forma ambígua, fazendo com que a audiência entre em contato com seus medos mais enraizados. Para isso, neste momento o trabalho também se dedica ao apontamento de estruturas comuns ao gênero, tanto em relação ao que permeia e constrói suas narrativas – porque as atrações permanecem inseridas neste contexto como elementos fundamentais para a espetacularização de determinados gêneros, incluindo o horror – quanto as convenções práticas que visam simplesmente assustar, mais do que aterrorizar ou horrorizar o espectador. Sendo assim, este segmento dedica-se a constatar como os filmes de horror são concebidos e oferecidos ao espectador em formato de atrações, seja através de sua temporalidade efêmera, seu caráter exibicionista ou a forma de espetáculo como são compiladas e apresentadas ao público.

Não obstante, para assimilar de forma efetiva os mecanismos e efeitos dos curtas-metragens de horror, a pesquisa aborda a temporalidade narrativa e dedica-se também ao estudo das minificções a partir de sua origem no campo da literatura, sobretudo sob a perspectiva de Violeta Rojo e Lauro Zavala. Este autor, ao considerar o gênero totalmente autônomo e como a escrita do terceiro milênio, estabelece “problemas a serem enfrentados em relação à teoria, leitura, publicação, estudo e escrita” (2000) dessas obras, relacionando estas questões a áreas específicas sobre as quais nos estendemos ao longo desta seção do trabalho, como brevidade, fugacidade e fractalidade,

sempre em diálogo com os filmes trazidos pelo festival. A intenção é a de aproximar os conceitos apresentados e discutidos por esses e outros pensadores, como Katherine Batchelor (2011) e suas considerações acerca das *flash fictions*, da ideia de uma espécie de minificção audiovisual, que preserva muitas das características trazidas do gênero literário e as harmonizam no cinema sob a forma de curta-metragem de horror, visando o máximo de impacto em tempo (ou espaço) mínimo. Desta maneira, não queremos de modo algum subordinar o cinema aos aspectos da literatura ou tampouco estabelecer uma espécie de hierarquização de ideias ou evolucionismo criativo entre ambas as áreas, mas somente constatar como o cinema absorveu, transformou, adequou e conformou ideias e modos de produção de diversos campos, inclusive, neste caso, da literatura.

A ideia não é alimentar ou se estender pelas discussões sobre origens e formas das minificções, que também são chamadas de micronarrativas, microrrelatos, minicontos, minitextos, nanonarrativas e tantos outros nomes, de acordo com a época, região e outras especificidades através das quais são abordadas as obras. Os pontos de vistas divergentes no campo da literatura acerca desde gênero são muitos, porém, o desejo aqui é o de nos apropriarmos de determinadas características em comum, que conciliam estas duas maneiras de se contar histórias – ou nem sempre isto, mas certamente, sobretudo, a maneira de impactar através de algum relato –, seja através da escrita ou do cinema e apresentar as pequenas peças que permearão a pesquisa como, essencialmente, minificções audiovisuais de horror antes de, propriamente, curtas-metragens com duração de 15 segundos.

O trabalho enfatiza a importância do quesito brevidade, tão intrínseco ao tema e sua relação direta com o efeito e o impacto que determinadas obras desejam causar, assim como a ideia de hipertextualidade ao invocar certos tipos de experiências e conhecimentos prévios do espectador de modo que ele se torne, de fato, parte imprescindível na construção destas obras, ratificando deste modo, uma das características centrais do gênero. É importante também para este capítulo a discussão a respeito da narratividade e como, em muitos casos, algumas dessas obras – tanto as literárias, quanto as audiovisuais, aqui, agrupadas dentro deste mesmo cenário genérico chamado de minificção –, muitas vezes não contam, exatamente, histórias da maneira que estamos acostumados a ler e assistir, justamente pela falta de tempo, espaço e questões que transitam particularmente a partir do seu caráter híbrido e experimental. Todos esses pontos, quando articulados entre os estudos literários e as estruturas dos filmes em curtas-

metragens tornam-se essenciais à sua unidade como gênero autônomo e complexo, causador de estranheza, choque e encantamento ao mesmo tempo. O capítulo traz estas particularidades para o ponto de vista dos filmes, destacando o aspecto da brevidade, que Zavala associa à pós-modernidade contemporânea e também da fractalidade, ou seja, como estas obras funcionam isoladamente, mas também como um todo, formando uma unidade sólida.

À vista disso, a pesquisa traça um paralelo entre as minificções e a maneira eficaz de se contar histórias de horror, especialmente a partir do desafio intitulado *Two sentence horror* proposto num fórum do *site Reddit*<sup>15</sup>, que deu aos seus usuários a tarefa de contar histórias de horror utilizando, no máximo, duas frases. Seguiu, então, uma enxurrada de pequenas histórias que se espalharam por vários *sites* voltados tanto para a literatura quanto para os especializados no gênero horror<sup>16</sup>. Esse tipo de obra volta-se completamente para a consecução de um impacto efetivo e surpreendente junto ao leitor, de forma muito semelhante com que atuam os filmes do regime de atrações de Gunning e as minificções audiovisuais de horror, pois trabalham com tempo, choque e a participação determinante do espectador. Sendo justamente esse ponto de intercessão que a pesquisa busca estabelecer com seu início, quando trata do sistema de atrações e modos de recepção, significação, consumo e comoção do horror, assim como estratégias estilísticas e de produção do gênero.

No terceiro e último capítulo, a pesquisa se aprofunda na questão da espectadorialidade e funcionamento do festival *15 Second Horror Film Challenge*, destacando a problematização da experiência cinematográfica através do surgimento de novos dispositivos, deslocamentos e pontos de fuga, como propõe André Parente (2007).

Há de se destacar as especificidades das maneiras que esses filmes circulam pela rede e produzem sentido para o espectador – como e quando ele se relaciona com aquelas imagens a que são expostos. Visto que a contemporaneidade trouxe consigo a exigência de uma espécie de imediatismo cognitivo através da maneira de se comunicar – a partir de memes, figuras, *gifs*, variações da forma escrita cada vez mais curta e abreviada – impactando diretamente a relação entre audiência e seu objeto.

---

<sup>15</sup> Disponível em < <https://www.reddit.com/r/TwoSentenceHorror/>>. Acesso em 30 jun. 2019.

<sup>16</sup> Disponível em < <https://www.hypeness.com.br/2016/07/esses-incriveis-microcontos-de-terror-vaio-te-deixar-de-cabelo-em-pe-em-duas-frases/>>. Acesso em 30 jun. 2019.

Partindo de conceitos estabelecidos por Ben Singer (2004) e Jonathan Crary (2012) acerca da modernidade, mais uma vez nos debruçamos em pontos destacados por Parente e Carvalho (2009) de modo a apresentar as minificções audiovisuais de horror como um tipo de arte que engloba subjetividades e experiências que embora possam remeter a uma espécie de caráter original e de ineditismo junto ao espectador, possuem suas raízes trançadas pela minificção literária, regime de atrações e um viés latente no momento atual em que vive-se a eclosão de novos dispositivos que redimensionam a experiência cinematográfica através de seu cruzamento com formas de expressões artísticas distintas. Trata-se, portanto, de um diálogo entre os processos contemporâneos do “cinema do dispositivo” (PARENTE e CARVALHO, 2009, p. 37) e o momento histórico do primeiro cinema. A disputa pela atenção de um espectador incitado por informações provenientes de todas as partes, fazendo com que tal circunstância se relacione diretamente com a ideia de “modernidade e hiperestímulo” de Singer (2004), aproximando o espectador do final do século XIX e começo do XX daquele que somos no século XXI.

O capítulo tem também a intenção de demonstrar como as minificções de horror produzidas e difundidas pelo festival *15 Second Horror Film Challenge* são capazes de influenciar a produção do gênero de maneira ampla ao tempo que atendem a espectadores com necessidades cada vez mais urgentes – um público muito mais ávido pelo choque do que reflexões mais aprofundadas que o gênero horror também pode oferecer. Como consequência da proliferação dos filmetes no ambiente virtual, cada vez em metragem mais curta, ocorre determinada espécie de busca por uma unidade de horror que tenha o efeito parecido com o de uma essência, uma premissa perfeita, absoluta e arrebatadora: “*Can you scare us in 15 seconds?*”<sup>17</sup> – e esta busca, certamente, tem trazido consequências para o cenário macroscópico do gênero no cinema.

Considerando, então, em última instância, os efeitos através dos quais essas minificções e suas dinâmicas tão avassaladoras buscam sempre uma sentença direta e impetuosa, o trabalho aponta o rumo que os enredos, ritmo e tempo dos filmes de horror contemporâneos têm tomado e seguirão em frente após a popularização e as constantes adaptações de obras curtas para longas-metragens ano após ano.

---

<sup>17</sup> Premissa e *slogan* do festival.

A esta altura, portanto, tratamos do festival e todas as suas implicações, sem abandonar a certeza de que este não é a matéria principal da pesquisa, mas sim os filmes e suas particularidades acerca do modo de suas concepções, a forma que são assistidos e como eles produzem determinado sentido para os espectadores.

Pois estes são os três alicerces fundamentais sobre os quais o trabalho se estrutura: o regime de atrações em diálogo permanente com as convenções e estruturas clássicas que envolvem símbolos e narrativas do gênero horror, bem como os efeitos causados ao espectador; a temporalidade da narrativa, campo originalmente associado à literatura, mas que trata de assuntos totalmente pertinentes e caros à concepção dos curtas-metragens – que, neste caso, optamos por chamar de minificções audiovisuais de horror – e então, por fim, os novos dispositivos através dos quais essas obras ganham visibilidade e como elas, efetivamente, são capazes de atingir um espectador acostumado a ter sua atenção solicitada e direcionada para tantos lugares diferentes, ao mesmo tempo que o surgimento desses dispositivos, associados com os anseios do espectador contemporâneo, aponta para o caminho do gênero horror no cinema.

Contudo, é importante também destacar que não há a pretensão de incluir nesta pesquisa debates aprofundados sobre gêneros cinematográficos. O objeto do trabalho são os filmes de horror com duração de 15 segundos pertencentes ao catálogo do festival *15 Second Horror Film Challenge* e não o gênero ao qual essas peças são atribuídas.

Este trabalho busca ser, assim como as temáticas das que se ocupa, direto, conciso e tão breve quanto possível, por acreditar que essa seja a maneira mais eficaz e precisa de tratar o tema, funcionando como um bloco composto por três unidades que possuem sentido, conteúdo e personalidades próprias independente do contexto ou ordem em que forem lidos e apresentados.

Escrever sobre o horror e, principalmente, sobre filmes deste gênero, em parte, trata-se de revisitar memórias e sensações guardadas em compartimentos da minha consciência aos quais só tenho acesso quando sou realmente atingido pelas emoções causadas por eles. É um trabalho de descoberta e ao mesmo tempo, de autoconhecimento, mas, sobretudo, de afeto.

De uma perspectiva extremamente pessoal, é claro que a cobrança da minha família – apaixonada pelo gênero – e dos amigos mais próximos, pela produção de

filmes é grande. É uma cobrança, acima de tudo, minha também, que carrego desde o começo da graduação e que dificilmente abandonarei completamente sob qualquer circunstância. Entretanto a posição que almejo hoje e com a qual aprendi a me identificar de maneira muito peculiar e extremamente satisfatória, afável e inspiradora tem preenchido totalmente as minhas aspirações diante do gênero e de suas possibilidades. O horror é muito rico, e tendo se reinventado ou não ao longo dos tempos, sempre se manteve no topo dos segmentos mais produzidos e consumidos seja no campo das artes ou do entretenimento.

Acredito piamente que para atuar neste gênero, seja como artista, pesquisador ou ambos, é preciso que haja uma relação muito íntima e natural com ele, pois o horror carrega consigo um fardo de preconceito e descaso que implicam na falsa sensação de que ele não seja capaz de dar conta de determinados temas, carga dramática e propensão artística. Contudo, o horror é paradoxal, complexo, fantástico e faz efervescer em cada um de nós as sensações mais básicas e primitivas de nossa própria consciência. Embora para alguns possa ser melhor deixar essas emoções adormecidas, pois lidar com elas pode ser bem difícil, para outros, esse contato é vital e essencialmente artístico.

## **1 A ATRAÇÃO DO HORROR**

Este capítulo apresenta a perspectiva de Tom Gunning acerca do sistema de atrações, buscando o aprofundamento teórico sobre o tema ao que passo que também indica sua contextualização histórica. A partir daí, então, invoca suas principais características a fim de relacioná-las com a maneira que se configuram os filmetes que formam o repertório do festival *15 Second Horror Film Festival*.

Aspectos como a encenação, temporalidade e os estímulos visuais peculiares ao regime de atrações são trazidos como pontos de interseção entre o modo que os filmes se apresentavam sobretudo antes da predominância da narrativa e o estilo direto e arrebatador que os filmetes do festival buscam, através de uma sentença breve e precisa, conduzir o espectador.

Esta seção do trabalho também introduz o conceito de pontos de pressão fóbica, formulado por Stephen King (2012), que junto de outras convenções típicas do gênero horror também abordadas a seguir, são utilizados convenientemente a serviço de um regime de atrações pungente, que não apenas perdura até os dias atuais, mas se reconfigura, apresentando novas disposições e formas de estímulos diante das necessidades do espectador atual.

Através dos exemplos reunidos pelo corpo fílmico oriundo das edições do festival *15 Second Horror Film Challenge*, ocorridas entre os anos de 2015 e 2019, com o auxílio de explanações teóricas, o texto demonstra como estes filmes ora enfatizam a essência da estética das atrações, ora fazem uso da mesma frequentemente dentro de uma narrativa, sem que em qualquer uma das hipóteses se desvincule do regime, não apenas como um aspecto puramente estético, mas também no que diz respeito a impactos oferecidos à audiência.

Assim sendo, o capítulo demonstra, através das similaridades e correlações entre o conceito de atrações descrito por Gunning e o modo como se compõem as obras do festival, desdobramentos que constituem estes filmes como objetos de suma importância para a compreensão da maneira que o regime de atrações se manifesta no cinema do gênero horror, se apresentando como artifício imprescindível para a obtenção do seu principal fim, o arrebatamento do espectador.

### **1.1 Regime de atrações, níveis do horror e pontos de pressão**

A partir do final dos anos 70 uma série de estudos e questionamentos acerca do chamado primeiro cinema começaram a surgir se contrapondo ao entendimento tradicional de que os filmes deste período seriam como “propostas hesitantes, primitivas e desarticuladas de se constituir uma linguagem propriamente cinematográfica” (COSTA, 1995, p.72). Esta antiga historiografia dava conta de que a primeira década do cinema, quando este ainda não se dispunha de, necessariamente, contar histórias utilizando mecanismos próprios e de uma pretensa expressão artística, ou seja, não aspirava a qualquer vínculo narrativo para oferecer o que se propunha, como uma época em que esta condição era efetivamente buscada pelos realizadores e que através de inúmeras tentativas de se chegar até uma linguagem cinematográfica, ela então fora moldada ao longo dos anos.

Segundo Flávia Cesarino, um grande marco na “consolidação de uma reformulação na direção das pesquisas sobre o cinema anterior a 1915 foi o Simpósio de Brighton” (COSTA, 1995, p. 84), realizado em 1978. A autora explica:

O que estava em questão eram não mais as primeiras manifestações de uma tendência posteriormente hegemônica, mas sim as características aparentemente anômalas dos filmes do período 1900-1906. Uma vez que os primeiros filmes apresentavam elementos estranhos aos procedimentos que seriam adotados depois, o desafio para esta nova história do cinema era, segundo as palavras (mais recentes) de Judith Mayne, “dar conta tanto da familiaridade como da estranheza” destes filmes, uma vez que “o primeiro cinema desfamiliariza nossos hábitos cinemáticos”.

É nesse cenário que Tom Gunning apresenta a definição do que chamou de cinema de atrações, termo cunhado com a ajuda de Adam Simon e Andre Gaudreault, cujo conceito fora “capturado do potencial de energia do cinema endereçado ao espectador” (GUNNING, 2006, p. 32). Gunning diz que “ao invés de ver as atrações simplesmente como uma forma de contra narrativa, as propôs como uma configuração diferente de envolvimento espectral, um endereçamento que pode, de fato, interagir em complexas e diferentes maneiras com outras formas de envolvimento” (GUNNING, 2006, p. 37). E, diante de uma mudança de paradigma, ainda completa:

Da minha perspectiva, o gesto essencial do recente reexame da história do primeiro cinema encontra-se na rejeição dos modos lineares. Rejeitando o esquema biológico de infância e maturidade que foi abandonado tempos atrás na história de outras formas de arte, pesquisadores evitaram enxergar as primeiras décadas do cinema como uma forma embrionária de práticas posteriores ou tentativas titubeantes de conquistas futuras. Ao invés de um modelo linear e orgânico de

desenvolvimento, um ritmo irregular de práticas concorrentes emergiu, práticas cujos modos e modelos não eram necessariamente esboços ou aproximações do cinema posterior. Ao contrário de continuidade, nós descobrimos diferença, e no lugar de desenvolvimento orgânico, uma série de conceituações contrastantes do papel social do cinema, modo de exibição e método de endereçamento (GUNNING, 1994, p.189)<sup>18</sup>.

A respeito da origem do termo “atrações” e o porquê de ser empregado desta maneira, é preciso lembrar, primeiramente, que fora:

Inspirado no trabalho teatral de Sergei Eisenstein nos anos 1920, Gunning propôs que o gesto essencial do primeiro cinema não era a habilidade imperfeita de contar histórias, mas, sim, chamar a atenção do espectador de forma direta e agressiva, deixando clara toda sua intenção exibicionista. Nesse cinema de atrações, o objetivo é, como nas feiras e parques de diversões, espantar e maravilhar e espectador; contar histórias não é primordial (COSTA, 2008, p. 24).

Neste sentido, Mariana Baltar ainda complementa:

O termo foi inspirado na formulação de Sergei Eisenstein de montagem de atrações, método de encenação para teatro que o realizador, em textos posteriores, quase sugere transpor para o cinema. Conforme texto escrito em 1923, atração para o russo é “todo elemento que submete o espectador a uma ação sensorial e psicológica (...) com propósito de nele produzir certos choques emocionais” (Eisenstein, 1983:189). O texto foi escrito em correlação com outro artigo em que Eisenstein traça ideias sobre a importância do movimento expressivo dos corpos dos atores no palco (e posteriormente nos planos), no sentido de causar choques emocionais para “orientar o espectador numa determinada direção” (Oliveira, 2008:118). Conforme ressalta Vanessa Oliveira (2008), é peculiar que Eisenstein reconheça nos procedimentos de entretenimentos populares (e sensacionalistas) – como o teatro excessivo e expressivo do horror e do grotesco cômico do Grand-Guinol, das performances do music hall e do circo – a inspiração para sua montagem de atrações. E é por esse reconhecimento, do poder de engajamento de tais cenas e performances na relação com o espectador, que Gunning vai recuperar o termo atrações (BALTA, 2016, p. 6-7).

Todas as características marcantes do cinema da primeira década, até antes do final dos anos 70, eram consideradas anomalias, erros ou, na melhor das hipóteses, práticas primitivas do que futuramente viria a se estabelecer como um sistema vigente. Foram justamente essas particularidades que se tornaram objeto dos estudos de Gunning e ajudaram a pensar o regime de atrações não apenas como uma referência de

---

<sup>18</sup> “From my perspective, the essential gesture of the recent reexamination of the history of early film lies in a rejection of linear models. Rejecting biological schema of infancy and maturity that were abandoned long ago in the histories of other art forms, researchers avoided viewing cinema’s first decades as embryonic forms of later practices emerged, practices whose modes and models were not necessarily sketches or approximations of later cinema. Instead of continuity we discover difference, and rather than organic development, a series of contrasting conceptualizations of cinema’s social role, mode of exhibition, and method of address.”

periodização, mas como um sistema complexo que envolvia a produção dos filmes, a forma que eram exibidos e a maneira peculiar com que determinada audiência se relacionava com as imagens a que eram expostas.

A definição mais precisa e sucinta que Gunning dá ao cinema de atrações é a de que este baseia-se na “habilidade de mostrar algo”. (GUNNING, 2006, p. 382). Porém o autor vai além ao descrever algumas das possibilidades da sua manifestação de maneira mais prática, elucidativa e sistemática:

O cinema de atrações solicita diretamente a atenção do espectador, incitando a curiosidade visual e fornecendo prazer através de um espetáculo excitante – um evento único, seja ficcional ou documental [...]. A atração a ser exibida também pode ser de natureza cinematográfica, como os primeiros *close-ups*, ou os filmes de truques com manipulações (câmeras lentas, efeitos de trás para frente, substituições, múltiplas exposições) proporcionam a novidade fílmica. Situações ficcionais tendem a se restringir a *gags*, números de *vaudeville* ou recriações de incidentes chocantes ou curiosos (execuções, atualidades) [...]. O cinema de atrações gasta pouca energia criando personagens com motivações psicológicas ou personalidade individual (GUNNING, 2006, p. 384)<sup>19</sup>.

Não há preocupação com aspectos causais, encadeamentos de planos e atitudes dos personagens. Mesmo na ficção, as obras reconhecem a presença de uma plateia ciente da encenação e interage com ela – os olhares para a câmera e o gestual exagerado, oriundos das performances teatrais, são marcantes nestes filmes. O regime de atrações possuiu uma temporalidade própria e efêmera, em que situações são simplesmente mostradas de maneira a capturar a atenção da audiência e oferecer, em seguida, algum tipo de prazer através da surpresa, do choque, da novidade ou mesmo de algum tipo de excentricidade.

O cinema de atrações exige uma certeza inteiramente consciente da imagem cinematográfica engajando a curiosidade do espectador. O espectador não se perde num mundo de ficção ou no seu drama, mas permanece consciente da ação de olhar, da excitação da curiosidade e da sua satisfação [...]. Este cinema dirige-se ao espectador e mantém sua atenção, enfatizando o ato da exibição. Satisfazendo essa curiosidade, ele distribui uma dose geralmente breve de prazer escópico (GUNNING, 1989, p. 55).

---

<sup>19</sup> “The cinema of attractions directly solicits spectator attention, inciting visual curiosity, and supplying pleasure through an exciting spectacle – a unique event, whether fictional or documentary [...]. The attraction to be displayed may also be of a cinematic nature, such as the early close-ups just described, or trick films in which a cinematic manipulation (slow motion, reverse motion, substitution, multiple exposure) provides the film’s novelty. Fictional situations tend to be restricted to gags, vaudeville numbers or recreations of shocking or curious incidents (executions, current events) [...]. The cinema of attractions expends little energy creating characters with psychological motivations or individual personality”.

Contudo, é importante reforçar e destacar, que o regime de atrações não se apresenta pura e simplesmente como uma estrutura oposta à narrativa, mas que sobreviveu à sobreposição desta ao longo dos anos e encontrou seu lugar de destaque como parte de uma maneira específica de se contar histórias. As atrações são notoriamente parte de um rol de mecanismos imprescindíveis dentro de gêneros como o melodrama, musicais, comédias, horror, além de subgêneros como os de cinema catástrofe e em toda gama de filmes em que os efeitos visuais são parte tão significativa da mensagem.

André Parente e Victa de Carvalho observam que

Se, por um lado, o cinema de atração pode ser compreendido como um cinema emprenhado em capturar a atenção dos observadores, em surpreendê-los em um espetáculo de variedades, por outro lado, ele pode ser visto como o resultado de uma série de experimentações com o dispositivo cinematográfico em um momento em que não havia a preocupação com o ocultamento das montagens, com o fluxo narrativo ou com a presença do espectador, um cinema que aposta na capacidade do observador para mergulhar em um detalhe, e com isso romper com o fluxo da narrativa. Trata-se de interrogar a representação fílmica como parte de um sistema de signos pré-concebidos (2009, p. 35).

Embora evidentemente não se tenha esgotado os conceitos nem as possibilidades de manifestações práticas do regime de atrações – mesmo que certamente já não fosse a intenção fazê-lo de forma exaustiva –, e nos resguardando ao direito de, mais adiante, visitarmos outras passagens de Gunning na medida em que novas questões surgirem, as ideias elencadas até aqui nos possibilitam começar a estabelecer a proposta principal deste capítulo: os filmetes de horror sob os moldes que constituem o cinema de atrações a fim de evidenciar suas semelhanças tanto no modo como são concebidos, mas também no que diz respeito a sua exibição e, seguramente, suas intenções acerca dos impactos a serem causados em sua audiência.

A seguir analisaremos filmes que invocam diretamente algumas das principais características do cinema de atrações. A maneira que são encenados, sua temporalidade, a utilização do horror gráfico como maneira de apreender a atenção do espectador ao passo que também o arrebatam, mas também como determinadas convenções do horror trabalham em função dessas atrações de modo a amplificá-las, dentro de alguma narrativa, por mais breve que esta seja. Observaremos, portanto, filmes que trabalham com as atrações em seu estado mais bruto e essencial, concentrando-se no ato de mostrar

algo, porém também traremos exemplos de obras que oferecem as atrações como parte destacada de uma história que se desenrola de maneira mais próxima da tradicional.

Entretanto, antes disso, discorreremos sobre alguns conceitos a respeito do gênero horror que julgamos importantes e que serão utilizados posteriormente. O primeiro deles refere-se ao modo com que Stephen King estabelece um tipo de gradação com que o horror atinge cada espectador. “O mais perto que quero chegar da definição ou da racionalização é sugerir que o gênero existe em três níveis mais ou menos distintos, cada um pouco menos refinado do que aquele que o precede” (KING, 2012, p. 45). Imaginemos uma pirâmide invertida, e na parte de cima dessa pirâmide temos a emoção mais básica, visceral e primitiva do horror: a repulsa. É o que sentimos ao nos depararmos com imagens ou situações nojentas, degradantes, o mais puro sentimento de aversão. Normalmente um tipo específico de subgênero do horror dá conta de oferecer aos seus espectadores esse tipo de sensação, os filmes *gore*. Este é o nível mais básico do horror, sendo também considerado pelo autor como o de mais fácil acesso, encontra-se na parte de cima dessa pirâmide invertida que propusemos.

Na parte intermediária encontraremos o terror explícito, “que pode ser feito em vários graus de refinamento artístico” (KING, 2012, p. 22). Trata-se do ato propriamente dito de aterrorizar o espectador. Esse nível é capaz de abarcar uma vasta gama de práticas, situações e sensações bem distintas, desde que não ultrapasse determinados limites. Ele circunda imagens graficamente fortes, com tanto que estas não provoquem a total repugnância do espectador, além de cobrir todo um rol de práticas e situações comumente utilizadas para provocar o desconforto da plateia, desde os *jump scares* até o *leitmotiv* (CARREIRO, 2011, p. 48), que costuma ser um tema musical indicador de presença maligna e ameaçadora em cena. Com efeito, é neste lugar interposto que se encontram a maior parte dos mecanismos utilizados pelo gênero para aterrorizar a plateia, seja através de sustos, tecendo climas através da trilha sonora, ou mesmo da violência ostensiva e expressa.

Já na base dessa pirâmide invertida que imaginamos encontra-se, então, o horror como emoção mais acurada, a “sensação de medo que é a base do terror, uma emoção ligeiramente menos definida, por não ser inteiramente do espírito. O horror também invoca uma reação física ao nos mostrar que algo está fisicamente errado”. (KING, 2012, p. 46). King assegura que é nesse nível que o horror atinge patamar puramente artístico, pois busca algo que “precede a arte [...] algo que eu chamaria de

pontos de pressão fóbica” (KING, 2012, p. 23), diz o autor. Esses pontos são como “terminais de medo, [...] enraizados tão profundamente e são, ainda assim, tão vitais, que nós podemos perfura-los como a um poço artesiano – dizendo uma coisa bem alto, enquanto revelamos outra aos sussurros”. (KING, 2012, p. 26). Os pontos de pressão fóbica são como medos que fazem parte do nosso subconsciente particular ou mesmo coletivo e que precisam apenas do gatilho certo para serem acionados. Segundo King, somente o horror em seu nível mais refinado é capaz de realizar tal tarefa. Em suma, para entendermos o funcionamento desta teoria dos três níveis do horror, King determina:

Eu compreendo o horror como a emoção mais apurada [...], por isso vou tentar horrorizar o leitor. Mas se eu perceber que não vou conseguir horrorizá-lo, tentarei aterrorizá-lo e, se perceber, então, que não vou conseguir aterrorizá-lo, vou apelar para o repulsivo<sup>20</sup>. Eu não sou orgulhoso (KING, 2012, p. 50-51).

Munidos destes conceitos que versam tanto sobre os efeitos do gênero horror na audiência, como também as exposições de Gunning em torno do cinema de atrações partimos, então, para o exame de filmes selecionados das edições do festival *15 Second Horror Film Challenge* realizadas entre os anos de 2015 e 2019.

## **1.2 Entre o espetáculo e a micronarrativa: as minificações como atrações**

### **1.2.1 Encenação, estímulos visuais e temporalidade**

Flávia Cesarino ressalta que “o cinema de atrações não se preocupa em criar situações espaciais ou temporais que sejam verossimilhantes ou homogêneas, deixando claro muitas vezes que a ambiguidade é o seu território” (1995, p. 121) e acrescenta, lembrando que este sistema tem como assunto sua própria habilidade de mostrar alguma coisa – “de preferência, uma coisa em movimento” (1995, p. 120), ocorrendo que em muitas situações, *closes*, panorâmicas e *travellings* mesmo sem fazerem parte uma narrativa propriamente dita ou carregados de qualquer tipo de pretensão dramática, acabam por serem eles mesmos “o objetivo e a atração dos filmes”. (1995, p. 120). A autora, então, conclui:

O cinema de atrações que Gunning define como predominante nos primeiros filmes é dominado por uma tendência exibicionista, que aparece tanto na escolha dos assuntos filmados como na maneira como esses assuntos se comportam diante da câmera [...]. Nas encenações, os atores de vaudeville ou das pequenas ficções interpelam o espectador,

---

<sup>20</sup> A palavra foi uma opção nossa, tendo em vista que no texto original o autor utiliza a expressão “*gross-out*” e não achamos adequada a tradução como consta na edição nacional do livro: “terror explícito”. Pois esta expressão já havia sido utilizada para definir um estado do nível anterior.

cumprimentam-no, ridicularizam-no, incluindo-o na cena e quebrando a possibilidade da construção de um mundo ficcional. Em alguns filmes os atores olham constantemente para a câmera e para aquele que parece estar dirigindo a cena, buscando a aprovação de sua performance (1995, p. 119).

O filme *Emma*, de Daniel Limmer, selecionado para a edição 2017 do festival, apresenta uma performance totalmente endereçada ao espectador. Vemos uma menina caminhar no que parece ser uma área de recreação para crianças, arborizada e com brinquedos espalhados pelo chão. Ela segue lentamente em direção à câmera e podemos notar que a velocidade da imagem está ligeiramente alterada para intensificar essa sensação de confusão temporal. A menina se aproxima para nos contar sua breve e trágica história. Ela estende uma espécie de porta-retratos, uma moldura onde assistimos uma nova sequência de movimentos e essa sim, em velocidade normal. Vemos a menina ser atingida na cabeça com uma pedra por outra criança. Ela então se vira e vai embora, nos revelando sua nuca ensanguentada.

**Figura 1** – Sequência de quadros do filme *Emma*



Além de ter uma criança como protagonista – e antagonista – como fazem vários outros filmes, e assim já tocarem num ponto de pressão tão marcante que é a fragilidade da infância, pois

Toda criança é frágil em relação ao mundo dos adultos – e sobre isso não há como ter dúvidas. Muitas coisas não podem ser resolvidas por elas, o que as mostra como criaturas impotentes em relação a tais

situações, principalmente àquelas que representam perigo (CARVALHO, 2016, p. 195).

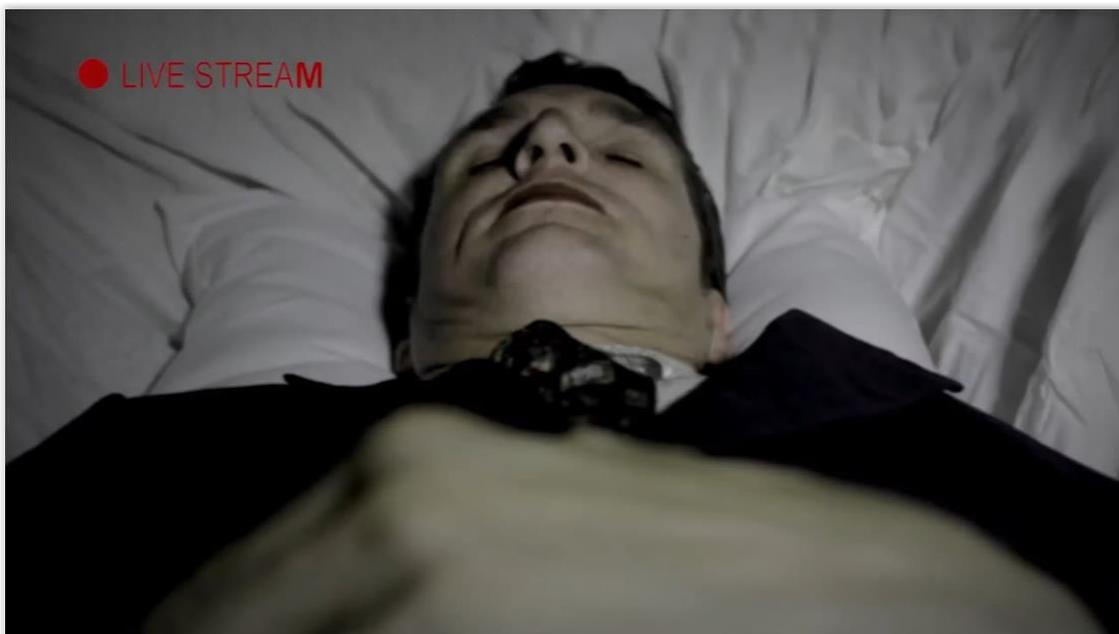
A encenação para a plateia, o efeito visual representado pela alteração na velocidade dos movimentos da menina, como se mesmo antes de nos mostrar o que havia acontecido, já evidenciasse que algo ali estava fora da normalidade e, por fim, o impacto. Cada um desses aspectos remete diretamente ao sistema de atrações e se repetem, ora de forma muito similar, ora com algum tipo de variação no que diz respeito a quantidade dos planos utilizados e suas disposições, efeitos visuais e desfechos ao longo de uma série de outros filmes.

Em *Disembodiment*, dirigido por Erik Hofstatter em 2015, o único plano estático é mantido como característica marcante. Assistimos a uma mulher dormindo enquanto através de um efeito de sobreposição de imagens, observamos a representação do seu espírito saindo do seu corpo. Aqui não há um final disruptivo, mas o choque vem através do simples ato de observarmos o acontecimento supostamente fantástico em si. O filme se concentra muito mais no ato de exibir algo extraordinário, inusitado, do que necessariamente romper com o fluxo natural da imagem para oferecer um choque fortuito. Ao contrário disso, em *Coffin Cam*, de Isaac Rodriguez, apresentado no primeiro ano do festival, somos surpreendidos após exatos 10 segundos observando um homem num caixão, por um truque de imagens em que o corpo se transforma numa figura horrenda, que acompanhado de uma mudança abrupta na trilha sonora, busca impactar pelo susto.

**Figura 2** – *Frame* do filme *Disembodiment*



**Figura 3** – *Frame* do filme *Coffin cam*



A proposta de meramente exibir uma situação, sem que haja a solicitação de rupturas imagéticas e sonoras que invoquem o segundo ou terceiro níveis do horror descritos por Stephen King de maneira brusca, persiste em filmes de plano único, com poucos ou nenhum movimento de câmera, quase nenhuma narratividade, ou seja, sem contextualização, história a ser contada, nem preocupação com o antes nem o depois do evento mostrado. Esses filmes têm a intenção, simplesmente, de exibir um acontecimento que pode se revelar absolutamente corriqueiro no começo, mas que logo apresentará algum aspecto fora do comum, estranho, bizarro, inadequado e é justamente neste ponto que se encontra o desconforto do horror e a marca da atração.

*The Shed* (Delraj Takher, 2016) mostra um galpão, visto pelo lado de fora, num plano estático e permanece assim pelos seus 15 segundos de duração. O incômodo se dá ao ouvirmos o som de uma serra sendo ligada e a luz que emana de dentro do galpão se tornando avermelhada, na medida em que o barulho se torna mais intenso e imaginamos o que acontece no interior do local. Porém, o filme não se abstém da ideia de apenas exibir um cenário e sugerir desencadeamentos que acontecem através do aguçamento da nossa curiosidade, sem irromper com o fluxo das imagens ao introduzir algum elemento novo.

**Figura 4** – *Frame* do filme *The Shed*



Seguem a mesma estrutura os filmes *Mary short* (Kristina Garant, 2017), *Willoughby 1018* (Sydney Clara Brafman, 2018) e *Shadow golfer* (Tanguy Loyes, 2018). No primeiro a câmera passeia pelo cenário, numa única sequência, mostrando alguns objetos como fotografias, velas acesas, até enquadrar a mulher sentada numa cadeira, expressão vazia, olhar vago, som de chuva ao fundo, vemos o clarão de um relâmpago, acompanhado do seu som característico, iluminar o rosto da personagem, um letreiro com o nome “*Mary*” surge, e fim. O segundo assume explicitamente o tom voyeurístico ao nos colocar na perspectiva de alguém que observa outra pessoa através de uma janela. Durante a maior parte dos 15 segundos de filme, o observado não faz absolutamente nada. Nenhum gesto, nenhuma atitude, ele apenas está lá e nós o espiamos, até que nos instantes finais uma voz *over* feminina chama a atenção para o fato da pessoa estar parada há tanto tempo. Ela então esboça alguma reação, como se tivesse sido surpreendida e simplesmente desaparece diante dos nossos olhos. Já o último mostra uma mulher sendo atacada durante sua caminhada noturna. A câmera começa revelando a personagem, porém, enquanto ela se desloca, o enquadramento passa para um espaço no chão em que podemos ver somente a sua sombra, e em seguida, também a do agressor, desferindo golpes com o que parece ser (e assim é indicado pelo título do filme) um tipo de taco (de golfe).

**Figura 5** – *Frame* do filme *Mary short*



Outro traço marcante do regime de atrações que gostaríamos de associar aos filmetes do catálogo do festival trata da temporalidade. Neste caso, os que acabamos de citar também poderão ser usados como exemplos, pois são constituídos deste princípio que Gunning indica na frase “agora você, agora não vê mais” (GUNNING, 1993) e prossegue:

As atrações mostram um tipo de estrutura temporal, mas que consiste mais em enquadrar a aparição momentânea do que desenvolvimento e transformação no tempo. As atrações podem aparecer e desaparecer e geralmente têm a necessidade de fazer os dois. Enquanto presentes na tela, elas podem, de fato, mudar, mas na medida em que essas mudanças começam a implicar desenvolvimento, nos movemos para fora da estrutura de atrações e para dentro de uma configuração narrativa (GUNNING, 1993, p. 47)<sup>21</sup>.

Isto remete diretamente à fugacidade dos filmes na tela, na medida em que eles começam de um ponto de partida totalmente indeterminado no tempo, exibem um certo evento capaz de apreender a atenção do espectador, oferecem um impacto recorrendo a determinados pontos de pressão, temáticas recorrentes do horror e recursos estilísticos típicos do gênero, e simplesmente desaparecem. Eles terminam e não possuem

---

<sup>21</sup> Attractions do show a sort of temporal structure, but the structure consists more of framing a momentary appearance than an actual development and transformation in time. The attraction can appear or disappear and generally needs to do both. While present on the screen, it may in fact change, but insofar as these changes begin to entail further development, we move out of the structure of attraction and into a narrative configuration.”

qualquer tipo de preocupação com o que vem depois. Não há a necessidade de contextualização do antes nem do após o evento, mas simplesmente a exibição do presente.

Os filmes *Dirt* (Nate Jones, 2017) e *Night Jog* (Colin McCowen) oferecem esta mesma experiência: no primeiro, através de um plano subjetivo, vemos uma mulher agachada no meio de uma trilha. A câmera se aproxima aos poucos, a mulher está de costas, ela parece suja e em situação vulnerável. Num determinado ponto, ela se vira, levanta e ataca o espectador aos gritos. No segundo simplesmente testemunhamos o ataque a uma mulher que se exercitava e somos confrontados pelos agressores que vêm em direção à câmera após derrubarem a vítima.

**Figura 6** – *Frame* do filme *Dirt*



O tempo na narrativa, assim sendo, nunca é apenas uma progressão linear (uma coisa após a outra), também é a reunião de momentos sucessivos num padrão, uma trajetória, um sentido. As atrações, por outro lado, trabalham com o tempo de uma maneira diferente [...]. De fato, as atrações têm uma temporalidade básica, em que a alternância da presença/ausência é mostrada com o imediatismo do “aqui está! Olhe para isto” (GUNNING, 1993, p. 44)<sup>22</sup>.

---

<sup>22</sup> “Time in narrative, therefore, is never just linear progression (one damn thing after another), it is also the gathering of successive moments into a pattern, a trajectory, a sense. Attractions, on the other hand, work with time in a very different manner [...]. In fact, attractions have one basic temporality, that of the alternation of presence/absence that is embodied in the act of display. In the intense form of present tense, the attraction is displayed with the immediacy of a “Here it is! Look at it.”

Um outro filme em que podemos observar esta manifestação da temporalidade tão peculiar ao regime de atrações de maneira evidente tem como título *Powerless* (Tracy Surgener, 2017). Nele nos é mostrada a execução de um homem por um assassino mascarado. Mais uma vez, toda a encenação é realizada para o espectador, como um espetáculo. Não sabemos em que circunstâncias o evento chegou naquele ponto específico, até o executor preparar-se para desferir o golpe de machado bem no pescoço da vítima, mas antes de vermos isso acontecer, a imagem é cortada – remetendo ao que diz Gunning quando menciona que “nem todos os gestos de exibição precisam ser tão violentos ou chocantes, mas o efeito do impacto destaca a disjunção da temporalidade das atrações” (GUNNING, 1993, p. 46)<sup>23</sup>.

**Figura 7** – *Frame* do filme *Powerless*



Aproveitando este exemplo, mas ainda tratando da disposição que os filmes se apresentam para o espectador, outro modelo de encenação recorrente é aquele que destaca não apenas mera exposição de eventos fugazes, mas que dá ênfase à performance de determinado personagem, que se apresenta diretamente para o público, instigando, provocando, surpreendendo e aterrorizando a audiência.

---

<sup>23</sup> “Not all gestures of display need to be so violent or shocking, but the shock effect highlights the attraction’s disjunctive temporality.”

Tomemos como exemplos, então, dois filmes capazes de despertar incômodo em parte considerável do público por apresentarem um personagem reconhecidamente motivo de aversão – e de fobia – por grande parte do público, e por conta disso, tornou-se um antagonista recorrente em filmes de horror: o palhaço. Nesses filmes, além da disposição cênica, do endereçamento direto ao espectador e dos estímulos visuais que aguçam a atenção e curiosidade da audiência em diferentes níveis, o palhaço, em si, também funciona como a própria atração e razão do horror na medida em que funciona como um ponto de pressão fóbica.

*Clown*, de 2015, dirigido por Miguel Saurez e Cynthia Rico Abajoque, que também é filmado em um único plano imóvel, mostra um palhaço em performance diante do espelho. Na cena, o personagem está posicionado de perfil em relação à câmera e seu reflexo olha diretamente para o espectador. Logo percebemos que o palhaço e sua cópia realizam movimentos dessincronizados, o que remete ao clássico enredo do duplo, na medida em que o palhaço “real”, que estava posicionado lateralmente, começa a se virar e termina o filme encarando o espectador em nítido ato de intimidação. Em *Funnier with my nose*, de Clint Carney, selecionado em 2016, repete-se o enredo da performance do palhaço, porém desta vez o tom é ainda mais bizarro. Um único plano, mas não estático. Ao invés disso, a câmera aproxima-se lentamente do seu protagonista a fim de reforçar a atenção solicitada para a performance, expressões e gestos pouco convencionais, surpreendentes e violentos do palhaço que se apresenta diretamente para a câmera. Ele corta o próprio nariz, e no lugar deste, coloca uma espécie de bomba no formato clássico de nariz de palhaço, uma pequena esfera vermelha, com um pavio que é acendido e em seguida explode. O palhaço cai e o filme termina. A trilha sonora circense e o fundo com efeitos visuais que digitalmente reproduzem um circo em chamas ajudam a recriar o cenário de incômodo e ambiguidade tão inerente ao regime de atrações, recorrendo a um símbolo clássico do horror.

**Figura 8** – *Frame* do filme *Clown*



**Figura 9** – *Frame do filme Funnier with my nose*



Esses filmes em que as performances oferecidas diretamente ao espectador apresentam-se exatamente como a própria atração e munidas de eventuais pontos de pressão fóbica acabam por tornar os eventos exibidos não apenas curiosos e inusitados, mas uma forma de atacar e atingir a plateia em pelo menos um dos níveis de horror estabelecidos por Stephen King. O modelo persiste em *A bite to eat* (Matthew W. Stallard, 2017) onde vemos uma boca em plano detalhe mastigando até começar a golfar sangue, *A stab in the back* (Adam Ewings, 2016) no qual acompanhamos o momento exato em

que uma mulher é atingida por um golpe pelas costas desferido por um agressor mascarado – o filme foca na expressão da vítima ao ser atingida, expelindo sangue, e o olhar vidrado do assassino: puro espetáculo. Além de outros como *ASMR*, (Maria Carlsson e Louise Jarbeck, 2018) que nada mais é do que uma sátira de vídeos que circulam pela internet e que pretendem oferecer uma espécie de relaxamento ao espectador através de sons peculiares, porém neste caso, a personagem em performance para a câmera, coloca algo em sua boca, mastiga e o que ouvimos é como se seus dentes estivessem sendo quebrados, e então, o sangue escorre. Por fim, *Good Morning* (Tom-Lucas Seidensticker, 2015), que mostra um rapaz na janela, ele interage com o espectador, pisca o olho e faz um gesto pedindo silêncio como se estivesse combinando algo com a audiência e então parece curvar seu corpo num gesto semelhante ao de se jogar de onde está. Há um corte, a tela escurece e logo em seguida o jovem retorna e segue para dentro do apartamento.

**Figura 10** – *Frame* do filme *Good Morning*



Ao ressaltar essas características nos filmes analisados, podemos retomar um pensamento importante acerca do regime de atrações de Gunning que ajuda não só a entender melhor este cenário, mas a correlacionar ambos:

Esses primeiros filmes reconhecem explicitamente o espectador, parecendo chegar ao exterior e a um confronto. Uma absorção contemplativa é impossível aqui: a curiosidade do espectador é excitada e satisfeita por um encontro marcado, um estímulo direto, uma sucessão de impactos [...]. É a confrontação que regula o cinema de atrações,

tanto na forma dos filmes quanto no seu modo de exibição. O caráter direto desse ato de exibição permite uma ênfase no próprio suspense – a reação imediata do observador [...]. Diferentemente da narração psicológica, o cinema de atrações não permite um desenvolvimento elaborado: apenas um adiamento curto é realmente possível [...]. Somente a exaustão do público serve de limite à sucessão de emoções (GUNNING, 1989, p.56).

Sendo assim, os filmes invocados até aqui se relacionam com o sistema de atrações através de três características principais que passam pela encenação em forma de performance/espetáculo oferecidos e endereçados diretamente ao espectador, que é reconhecido pelo próprio filme e interage com ele, os estímulos visuais que podem variar desde trucagens com sobreposições de imagens, velocidade de filme alterada, narizes de palhaços explodindo, reflexos no espelho cujos movimentos não correspondem ao da personagem refletida, pessoas desaparecendo, sangue escorrendo e, por fim, a temporalidade do filme, que diz respeito ao modo efêmero com que eles têm início, exibem o que querem nos mostrar e simplesmente desaparecem.

Assim a ideia de atrações reúne três concepções correlacionadas: a). a dimensão de performance; b). a associação de ideias – já que se trata de encenações expressivas que podem libertar o teatro do “jugo da figuração ilusionista e da representação” (Eisenstein, 1983:191); c). capacidade de provocar agitação (excitação) no espectador (BALTA, 2016, p. 7).

#### 1.2.2 Enredos e convenções: o sistema dentro da micronarrativa

Embora grande parte dos filmetes de horror se relacione diretamente com o regime de atrações de modo que possamos destacar diversas características comuns entre esses filmes e aqueles pertencentes ao primeiro cinema, é natural que uma outra parte considerável do programa do festival *15 Second Horror Film Challenge* se utilize muito mais de funções narrativas clássicas do que puramente das atrações para, efetivamente, contar uma história. Porém, ainda em casos como esses, a estética de atrações não é totalmente descartada, ao contrário, encontra posição de destaque dentro dessas breves narrativas por ser parte intrínseca do próprio horror, desde as suas principais convenções, atravessando símbolos clássicos de seus enredos mais tradicionais, até o efeito arrebatador que se deseja causar ao espectador. As atrações e o horror caminham juntos, seja para contar histórias, seja para simplesmente chocar a audiência.

Neste sentido, Tom Gunning diz que mesmo após o estabelecimento da dominância da narrativa “o sistema de atrações permanece uma parte essencial da produção de filmes populares” (GUNNING, 2006, p. 386)<sup>24</sup> e continua:

No cinema clássico, a integração narrativa funciona como dominante, mas as atrações ainda têm o seu papel (momentos de espetáculo, performances, ou pirotecnia visual) com sua subordinação às funções narrativas variando de filme para filme [...]. As atrações não foram abolidas pelo paradigma clássico, elas simplesmente encontram o seu lugar dentro dele. (GUNNING, 1993, p. 43)<sup>25</sup>.

O autor ainda complementa afirmando que “as atrações tendem a dominar até mesmo os filmes que envolvem narrativa desviando suas energias da narração para a exibição” (GUNNING, 2006, p. 36)<sup>26</sup>. Vejamos, portanto, agora, como as atrações são utilizadas dentro destas pequenas narrativas, disparando contra o espectador todo o efeito do horror desejado por elas.

Em *Eyes wide open*, de 2016, dirigido por Steven Dorrington, acompanhamos a breve história de uma moça numa espécie de acampamento, que é levada por um assassino e decapitada. O filme usa o artifício da câmera subjetiva, isto é, assumimos a perspectiva da personagem cuja história é narrada em primeira pessoa. Este aspecto, em si, além de enveredar por uma tendência particularmente recente no gênero de horror, que tem a intenção de imprimir um tom realista às imagens e fazer com que a personagem ganhe a empatia da audiência de maneira imediata por sermos simplesmente colocados no lugar dela, também funciona como atração, espetáculo, novidade, haja vista que este tipo de mecanismo é comumente utilizado até mesmo em jogos de videogame com as mesmas intenções tamanha é sua competência. Porém, o filme vai além e oferece ao público uma imagem especialmente grotesca ao continuar o plano em primeira pessoa mesmo quando o assassino remove a cabeça da vítima e a direciona para o si mesma, para que nós vejamos esse corpo que havíamos assumido por imposição daquela narrativa, separado dessa unidade própria que estabelecemos através dela. Neste caso, escolhas da própria narrativa também têm o efeito de atrações e funcionam, efetivamente, como tais.

---

<sup>24</sup> “The system of attraction remains an essential part of popular filmmaking”.

<sup>25</sup> “In classical cinema, narrative integration functions as a dominant, but attractions still play a role (moments of spectacle, performance, or visual pyrotechnics) with their subordination to narrative functions varying from film to film [...]. Attractions are not abolished by the classical paradigm, they simply find their place within it.”

<sup>26</sup> Attractions tend to dominate even those films which also involve narrative, detouring their energies from storytelling to display.”

Com efeito, de modo a circunscrever este aparato criado para atingir diretamente o espectador, temos a constituição de uma premissa que remete diretamente a um ponto de pressão fóbica: o ataque de um psicopata a um acampamento de jovens na floresta e especialmente a violência contra a mulher. Esta, portanto, é uma combinação muito eficaz que é sistematicamente repetida, ao longo de todo repertório do *15 Second Horror Film Challenge*.

**Figura 11** – Sequência de quadros do filme *Eyes wide open*



Já *Blood sport* (Cara McWilliam-Richardson, 2016) surge na tela com uma dessas imagens que de tão violentas – embora possam variar na forma que atingem o espectador, entre o nível intermediário e o mais básico, segundo a teoria dos níveis de Stephen King – certamente funcionam como atrações numa trama que só se desenrola posteriormente ao primeiro impacto, quando somos apresentados a dois indivíduos durante sua caçada esportiva. Porém, aqui, as caças são outros seres humanos. Após o primeiro tiro atingir em cheio a cabeça de um homem, um dos caçadores elogia a destreza do amigo, enquanto este grita para que a próxima vítima seja lançada, então vemos uma mulher correr, a tela escurece e ouvimos mais um tiro. Em *The cleanup* (Jenna Menzies, 2018) a atração é própria maneira com que a narrativa acontece. A sensação de espetáculo se dá logo ao percebermos que o filme evolui de trás para frente, através de um suposto plano sequência que percorre o apartamento que foi cenário de um crime. A câmera parece refazer os passos do criminoso, ora acelerando, ora dando ênfase a determinadas características do cenário que evidenciam o ocorrido. O filme começa mostrando uma

mulher limpando o local, passa pelas marcas da briga evidenciados pela bagunça instalada no local, mostra a vítima, e termina com o momento em que a mulher entra pela porta. *If you're happy and you know it* (Ryan Cauchi, 2017) entrega ao espectador uma experiência trazida por uma narrativa que se constrói através de planos que misturam fotografias antigas, *closes* e planos detalhes que além de revelarem características bizarras dos personagens, não mostram por completo as ações ocorridas. Tudo isso, através de uma montagem dinâmica e ritmada, que se apresenta como a atração em si e que é sobressaltada pelos elementos de horror que acompanham o desenvolvimento da obra: especialmente o que se refere a um bebê de aparência demoníaca que ataca sua própria mãe. Cada traço do filme, desde a maior parte dos planos, mesmo isoladamente, até a disposição em que são mostrados, incluindo a trilha sonora de tema infantil em contraste com a violência exibida, até o desfecho sincronizado, ao mostrar as mãozinhas do bebê batendo palmas após o ataque e indicando – como a música sugere – felicidade e satisfação, tem a função não só de atrair a curiosidade e apreender a atenção do espectador desde o começo, mas de causar um forte impacto em seu desfecho.

**Figura 12** – Sequência de quadros do filme *Bloody sport*



**Figura 13** – Sequência de quadros do filme *The cleanup*



**Figura 14** – Sequência de quadros do filme *If you're happy and you know it*



Com tão pouco tempo de exibição em tela, os filmes seguem trabalhando de modo que suas narrativas estabeleçam condições para que funcionem propriamente como um ponto de pressão, despertando desde os primeiros segundos o sentimento de identificação e simpatia do espectador pela situação de horror em que as personagens se encontram. A partir daí, abre-se espaço para as atrações, que ora podem ser a própria maneira de se contar a história, ora se dão através de imagens repulsivas, de horror explícito e violência ou até mesmo como parte de uma construção mais introspectiva, de simples exibição de um evento inusitado.

Assim, observaremos alguns filmes que embora tenham estampados em sua forma uma disposição menos evidente do regime de atrações, se utilizam delas como artifícios essenciais dentro de seus enredos, que variam entre os mais tradicionais do gênero, a fim de atingir o espectador em diferentes níveis, sem abrir mão do choque peculiar tanto ao cinema de atrações quanto ao próprio cinema de horror: canibalismo (*That's my boy* de Rudy Cervantes, 2016), tortura/experimentos bizarros com humanos (*Nail biter* de Nick Flemens, 2017), a hora de dormir/medo de escuro (*The Closet* de Derek Bensonhaver, 2016), objetos e utensílios domésticos que se tornam assassinos (*Film* de Jason Impaey, 2017), invasão domiciliar (*My shelter* de Andrea Micelli, 2017), perseguições/ser observado por estranhos (*Followed* de Sean Breathnach, 2016), zumbis (*Apocalypse no!*, de John William Fletcher, 2015), novas tecnologias/tecnologias obsoletas (*Emoticon*, de Ellie Paskell, 2018), sexo (*Constance love*, de Mark Wilkinson, 2016), *found footage* (*Locked*, de Mathieu Messier, 2018), *loop* temporais (*Hades*, de Vahid Abedini, 2016), entre outros, são alguns dos temas mais recorrentes e que funcionam como pontos de pressão fóbica, como dispositivo de impacto e como pura atração, dependendo da estratégia da própria narrativa, que normalmente obedece a seguinte fórmula: o espectador é inserido numa situação potencialmente tensa, mesmo que não sejamos contextualizados, isto se dá através da atuação, gestual, performance das personagens ou mesmo pela fotografia e é pontuada pela trilha sonora, que demarca e reafirma a apreensão crescente da personagem enquanto ela progride na cena rumo ao encontro do seu antagonista, que se dá, frequentemente, acompanhado de um *jump scare*, ou seja, o mal surge na tela através de um corte abrupto de algum plano, acompanhado de um acorde alto e dissonante, assim, oferecendo ao espectador um susto, como fazem os filmes *Round the corner* (Shane Urso, 2016), *They aren't human* (Cameron Gallagher, 2016) e *415C* (Dom Beasley, 2017).

Em suma, as narrativas destas obras funcionam através de um modelo muito semelhante ao que Noël Carrol estabelece como “enredo de descobrimento complexo” (1999, p. 149), e que envolve quatro etapas: irrupção, descobrimento, confirmação e confronto. Contudo, em tão pouco tempo, o ato da confirmação costuma ser descartado e a estrutura é instaurada através de um modelo que envolve a irrupção, quando a presença do antagonista é estabelecida; descobrimento, quando a personagem se dá conta da presença de uma força maligna e do confronto em si. Neste caso, o desfecho dos filmes através do confronto – que também pode ser compreendido como o ataque do

antagonista, muitas vezes em direção à câmera – reforça este ato como grande atração. Já os estágios da irrupção e descobrimento, podem variar em sua ordem de apresentação. Ora se estabelece a presença do monstro e o espectador reconhece a sua existência antes da personagem, ora somos colocados em condições de igualdade com a vítima – muitas vezes também até assumimos a sua perspectiva – e o monstro é apresentado já no momento do confronto. Esta, portanto, é uma estrutura de variação do enredo de descobrimento complexo, porém sem o estágio da confirmação. Carrol explica:

Muitas vezes, observa-se que se pode chegar à caracterização da estrutura de enredo de uma determinada história de horror subtraindo do enredo de descobrimento complexo várias das funções ou dos movimentos de enredo. Por exemplo, uma estrutura de enredo alternativa bastante comum é o enredo de descobrimento (como oposto ao enredo de descobrimento complexo). Ele contém três funções básicas (embora cada uma delas possa ser repetida). São elas: irrupção, descobrimento e confronto. Ou seja, um enredo de horror muito frequente é o enredo de descobrimento complexo sem a função de confirmação (1999, p. 161).

Para todos os efeitos, então, concluímos que as narrativas das obras selecionadas pelo festival *15 Second Horror Film Challenge* ao longo dos últimos anos seguem um modelo que se repete estruturalmente por todo o gênero, manejando suas funções de modo a fazer com que o último ato proporcione ao espectador o impacto da surpresa, do horror, da repulsa ou da mais pura sensação de curiosidade satisfeita pela simples observação em tempo mínimo, direto ao ponto, como numa busca pela quintessência do horror.

### **1.3 A figura do *showmen* e a concatenação de atrações como forma de espetáculo**

Existe ainda uma terceira via através da qual as atrações se manifestam no festival *15 Second Horror Film Challenge* e ela se dá pela maneira que seus filmes são exibidos ao espectador. Esta característica, porém, remete a um traço extra fílmico marcante do chamado primeiro cinema, no qual a combinação dos filmes ou pedaços deles eram organizados e exibidos por uma espécie de mestre de cerimônias, a quem Tom Gunning se refere como “os mais importantes predecessores no uso do termo atrações” (GUNNING, 2006, p. 35)<sup>27</sup>.

Nessa fase, o cinema tem uma estratégia *apresentativa*, de interpelação direta do espectador, com o objetivo de surpreender. O cinema usa convenções representativas de outras mídias. Panorâmicas, *travelings* e

---

<sup>27</sup> “The most important predecessors in the use of the term attractions”.

*close-ups* já existem, mas não são usados como parte de uma gramática como nos filmes de hoje. Os espectadores estão interessados nos filmes mais como um espetáculo visual do que como uma maneira de contar histórias. Atualidades, filmes de truques, histórias de fadas (*féeries*) e atos cômicos curtos se tornam cada vez mais populares em espetáculos de variedades em vaudevilles, *music halls*, museus de cera, quermesses ou como atrações exclusivas em *shows* itinerantes e *travelogues* (conferências de viagem ilustradas). É o exibidor quem formata o espetáculo. Há mistura de locações naturais e cenários bastante artificiais (COSTA, 2008, p.26).

Cada edição do festival possui um vídeo disponibilizado na internet que reúne todas as obras selecionadas naquele ano. A disposição desses filmes, de acordo com a ordem escolhida pelo exibidor caracteriza um forte traço do sistema de atrações, mas os indícios vão além e estes vídeos possuem também introdução e epílogo que comentam, preparam, instigam e apresentam ao espectador o conteúdo que está por vir. Esta figura do exibidor participativo, reconhecido como parte de uma performance na qual os filmes eram, rigorosamente, atração individualmente e coletivamente, se repete na forma que estas obras de horror são oferecidas ao público. Gunning refere-se a estes exibidores como *showmen*:

Mais do que os próprios filmes, é o *showmen* quem dá ao programa uma estrutura de base, e seu papel destaca o ato de exibição que funda o cinema de atrações [...] o apresentador do filme fixa a atenção na atração, incitando a curiosidade do observador. O filme desempenha então seu ato de exibição e desaparece [...] um filme como este consiste numa série de atrações, numa concatenação de pequenos filmes, todos oferecendo ao observador um momento de revelação (1989, p. 56).

Torna-se relevante observar como a cada ano o festival recria esta atmosfera tão peculiar remetendo seus filmes e o ato de exibi-los diretamente ao regime de atrações. No ano de 2015, estreia do festival, o programa que disponibiliza as obras selecionadas tem início com vídeo de poucos mais de dois minutos contendo as cenas mais emblemáticas e impactantes de todo seu repertório. É uma espécie de coletânea contendo os momentos mais espetaculares de cada filme, acompanhados de uma trilha sonora empolgante, até que ao seu término, os curtas-metragens são apresentados um a um. Ao final do programa, incluindo o anúncio dos vencedores da edição, mais um pequeno vídeo trazendo a mensagem que já visava a próxima edição do festival:

Realizadores de todo o mundo competindo para serem as novas vozes do horror. Juízes celebridades coroam os melhores filmes, seja você

profissional ou um explorador das artes, nós queremos saber. Você consegue nos assustar em 15 segundos<sup>28</sup>?

A edição do ano seguinte mostra o tom lúgubre que, sob os contornos de uma trilha sonora remissiva ao mistério e ao sombrio, com o trecho de um filme previamente selecionado ao fundo, traz o aviso:

O programa do 15 Second Horror Film Challenge acontece sob as restrições das guias de comunidade do Youtube. Conteúdo que pode trazer linguagem vulgar, violência, imagens perturbadoras, nudez, sexo, retratos nocivos ou atividades perigosas, e todos esses temas não são indicados para audiências gerais<sup>29</sup>.

Em seguida, caracteres anunciam mais um breve resumo sobre o funcionamento do festival e os filmes começam. Neste momento já se mostrava evidente a intenção dos organizadores do festival de trabalhar elementos de encenação e performance extra fílmicas como forma de instigar o espectador, aguçando sua curiosidade, convidando-o a assistir à compilação de filmes. Porém só no ano seguinte, em 2017, que a competição incorporou à sua forma de exibição a personificação do *showmen*, bem como Tom Gunning expôs:

O mais popular item nos espetáculos das tournées de Smith e Blackton era o Black Diamond Express, um filme de plano único que mostrava uma locomotiva vindo em direção à câmera. Como na maioria das primeiras projeções, um monólogo proferido por Blackton acompanhava o espetáculo, preparando a plateia para o filme e criando uma atmosfera dramática. Smith descreve o papel de Blackton na apresentação de The Black Diamond Express como o de “um compositor de climas terrorista”. De acordo com o que ele se lembra, o texto (falado durante a projeção da imagem congelada da locomotiva) desenvolvia-se assim: “Senhoras e senhores, vocês estão olhando agora para uma fotografia do famoso Black Diamond Express. Em apenas um instante, um momento cataclísmico, meus amigos, um momento sem igual na história de todos os tempos, vocês verão este trem ganhar vida de uma maneira maravilhosa e completamente surpreendente. Ele virá em direção a vocês, vomitando fumaça e fogo de sua monstruosa garganta de ferro” (1989, p. 55).

Semelhante ao discurso de Blackton, segue o texto proferido pela atriz escolhida para desempenhar o papel de *show woman* e conduzir o espectador por essa

---

<sup>28</sup> Nossa tradução para trecho do vídeo: 15 SECOND HORROR FILM CHALLENGE. 15 second horror film challenge (2015) program + winners. 2015. (1h17min48s – 1h18min40s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=HSYvndhR430>>. Acesso em: 25 jun. 2019.

<sup>29</sup> Nossa tradução para trecho do vídeo: 15 SECOND HORROR FILM CHALLENGE. 15 second horror film challenge (2016) program. 2016. (5s – 20s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TBIIJfP3OfQ>>. Acesso em: 25 jun. 2019.

jornada de quase duas horas de exibição de filmetes de horror com duração de 15 segundos cada:

Boa noite, minhas vítimas! Bem-vindos ao terceiro 15 Second Horror Film Challenge. Eu sou Malvolia, uma rainha do grito. Este ano nós temos mais de 300 filmes de almas do mundo inteiro tentando assustar nós, os juízes. Estejam vocês fazendo isso por sobrevivência, ou que seja apenas alguém explorando o pós vida, tudo que nós queremos saber é: vocês conseguem nos assustar em 15 segundos<sup>30</sup>?

Ao final do repertório de toda edição de 2017, Malvolia retorna para o encerramento: “Acho que vou ter pesadelos hoje à noite. Mal posso esperar!”<sup>31</sup>.

A performance da atriz como mestra de cerimônias traz consigo ainda outros elementos que enfatizam o potencial da apresentação como parte da atração em si. Nesse momento, a atuação enfática, o cenário com velas e caveiras, a trilha sonora, compõem juntamente com o corpo fílmico a ser exibido uma unidade de atrações bem definida, embora composta por peças únicas com valores e vidas próprias. A esta altura, as exibições das obras remetem à experiência completa de quando filmes ou mesmo partes deles eram arranjados e rearranjados por exibidores itinerantes ou nos espetáculos de vaudeville, conforme lembra Flávia Cesarino:

Em geral, os filmes exibidos nos vaudeviles incluíam filmagens dos números encenados nos próprios vaudeviles, além de números de magia e ilusionismo, e quadros vivos sobre temas religiosos ou populares, muitas vezes retratados em músicas, piadas e *cartoons*. Incorporados às atrações de feiras típicas do século XIX, circos, espetáculos itinerantes e encenações burlescas, tais filmes não eram, definitivamente, produtos acabados. As primeiras apresentações constavam de filmes curtos, compostos na sua maioria por apenas um plano. Quando um filme incluía muitos planos, estes eram comercializados em rolos separados e ficava a critério do exibidor a escolha e a ordem dos rolos que julgasse mais adequados para o seu público. (COSTA, 1995, p. 46).

Embora neste novo cenário também possamos observar filmes que notoriamente não couberam no limite dos 15 segundos sugeridos pelo festival, sendo assim, fragmentados e com seus trechos exibidos alternadamente, ora com títulos diferentes para cada parte individual, ora se assumindo como obra única e mantendo o

---

<sup>30</sup> Nossa tradução para trecho do vídeo: 15 SECOND HORROR FILM CHALLENGE. 15 second horror film challenge (2017) program. 2017. (00s – 30s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=v-pqpRIOkBY&t=758s>>. Acesso em: 25 jun. 2019.

<sup>31</sup> Nossa tradução para trecho do vídeo: 15 SECOND HORROR FILM CHALLENGE. 15 second horror film challenge (2017) program. 2017. (1h53min50s–1h54min). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=v-pqpRIOkBY&t=758s>>. Acesso em: 25 jun. 2019.

mesmo título, como é o caso de *Super sexy slumber party scissor time* (Maura Stevens, 2015), consideramos sim, cada um destes filmes como obras acabadas propriamente ditas, mesmo desmembradas e rearranjadas dentro de um contexto de espetáculo que envolve tantos elementos. Julgamos cada um deles, desde o ato da exibição e preparação do público, até cada peça de 15 segundos que compõem a apresentação e que resultam num grande espetáculo de estímulos, de formas separadas ou reunidas, como verdadeiras atrações constituintes daquele regime elucidado por Gunning.

Mariana Baltar lembra que

É justamente esse caráter fragmentário, estimulante e excitante que me interessa no regime das atrações, pois recupera do conceito sua relação atávica com o corpo (na tela e do espectador) capaz de convocar a um certo engajamento afetivo que se coloca na ordem do sensorial e do sentimental (2016, p. 5).

Cada um desses filmes oferece um repertório de atrações ao espectador de modo que este vivencie uma experiência única e extremamente dinâmica, remontando ao regime de atrações, seja através das peças curtas, efêmera e impactantes, solicitando a atenção do espectador e contra-atacando através, neste caso, do horror – em todos os seus níveis – ou através do complexo sistema de espetáculo criado em prol da melhor absorção destes filmes.

A esse ponto, a ideia que desejamos introduzir no final desta etapa, é a de que os filmes-atrações difundidos pelo festival *15 Second Horror Film Challenge*, oferecem ao espectador estímulos visuais e, sobretudo, sensoriais, de alto impacto em pequenas doses a fim de satisfazerem sua ânsia por arrebatamento numa época em que esta audiência tem sua atenção requisitada por inúmeros tipos de informações, entretenimentos, distrações visuais e sonoras permanentes, fazendo que em determinado sentido, o espectador contemporâneo se assemelhe ao da época do primeiro cinema na maneira de lidar com os estímulos a que são submetidos.

## 2 DO CURTA-METRAGEM À MINIFICÇÃO

A minificção é o gênero literário pelo qual seguimos a fim de compreender o funcionamento - estrutura e impactos – dos filmes de horror que compõem esta pesquisa. O capítulo estabelece parte de suas origens neste modo de escrita que remete a tempos antiquíssimos, mas que ao mesmo tempo, diante de contemporaneidade urgente e desinteressada por qualquer conteúdo que não apreenda a atenção do espectador quase instantaneamente em meio ao caos de estímulos em que vivemos, é evocada como novidade enquanto as discussões acerca de suas características, limites e condição artística são reabastecidas.

Sem a intenção de definir limites irrefutáveis a respeito do número de palavras, espaço físico onde devam caber ou estabelecer nomenclaturas definitivas, entendemos que a minificção abarca o que diversos autores chamam de minicontos, microrrelatos, nanonarrativas, *flash fictions*, *short stories* entre tantos outros nomes que se constituem, basicamente, de histórias muito curtas, por vezes flertando com gêneros não (ou pouco) narrativos – narrativas sem narratividade ou narratividade sem narrativa (ÁLVARES, 2012) – e que buscam causar certo impacto no leitor através de aspectos como surpresa, estranheza e ambiguidade.

Diante de uma série de divergências conceituais e práticas sobre o gênero, o embasamento teórico acerca das discussões sobre minificções, suas origens, produção e atual associação a um modo de escrita contemporâneo – totalmente relacionado com o ritmo de vida e de consumo deste tempo, é trazido aqui por Violeta Rojo e Lauro Zavala, autores que além de apresentarem importantes convergências de diretrizes sobre o assunto, são os que melhor esclarecem os caminhos que apontamos nesta parte do trabalho.

A relação entre brevidade e efeito, naturalmente, passa a ser um dos pontos centrais desta seção a partir dos exemplos de textos de minificções de horror que atuam de maneira similar aos filmes trazidos pela pesquisa, oferecendo estímulos em pequenas doses que se difundem virtualmente de maneira instantânea, certa, incisiva e ao mesmo tempo fugaz.

O capítulo, portanto, ocupa-se da tarefa de relacionar algumas das principais características destas minificções literárias com traços marcantes da concepção dos filmes pertencentes ao catálogo do festival *15 Second Horror Film Challenge* de

modo a estabelecer que parte de sua origem básica e essencial, num primeiro momento, remonta a uma tradição narrativa que precede até mesmo ao próprio cinema. Desta maneira, reafirmamos nossa opção por tratarmos os curtas-metragens de horror com duração de 15 segundos apresentados durante o trabalho como minificções audiovisuais, um gênero autônomo, de forma análoga a que microcontos se diferem dos contos e também são inseridos no campo das minificções, que segundo Zavala (2000, s/p), dentro da literatura, são narrativas que se encaixam no espaço de uma página.

Sendo assim, o capítulo busca demonstrar que as atrações e as minificções encontram-se num determinado lugar de suma importância para os filmes de horror trazidos pela pesquisa, sendo esta conexão traduzida justamente pela sua brevidade aliada a um sentido acurado de exatidão no golpe-estímulo oferecido, em sua temporalidade e, sobretudo, na forma com que estas obras estabelecem uma espécie de parceria com seu público que se torna essencial para a consecução de seus objetivos.

## **2.1 Apontamentos sobre as minificções**

Em determinado momento, Violeta Rojo se aproxima de algum tipo de definição acerca das minificções quando diz tratar-se de:

Um gênero que rechaça os absolutos, as certezas, as afirmações contundentes [...]. Seu comprimento é variável dentro da sua curta extensão; sua expressão como gênero é complicada, ambígua, inacessível, elusiva; suas características são poucas ou muitas, dependendo de quem as enumere; sua definição é pouco clara, seu nome varia de país para país, de autor para autor. O que se pode fazer são propostas, abordagens, sugestões, questionamentos, pontuações. Qualquer certeza é logo descartada diante de um novo exemplo que nega a pressuposição anterior. Se o modelo da minificção é elusivo e ambíguo, as estruturas a que somos tendenciosos na academia acabam sendo restritivas e pouco verdadeiras. (ROJO, 2016, p. 376-377)<sup>32</sup>.

E segue, quando fala, então, de suas origens:

A literatura brevíssima existe desde o princípio dos tempos da escrita e dada em forma de aforismo, alegoria, apólogo, quadro, caso, ensinamento, epigrama, estampa, fábula, parábola, provérbio, sentença,

---

<sup>32</sup> Un género que rechaza los absolutos, las certezas, las afirmaciones contundentes [...]. Su longitud es variable dentro de su corta extensión; su expresión como género es complicada, ambigua, inaprensible, elusiva; sus características son pocas o demasiadas, dependiendo de quién las enumere; su definición es poco clara, su nombre varía de país a país, de autor a autor. Lo que se puede hacer son propuestas, acercamientos, gerencias, dudas, tanteos. Cualquier certidumbre queda pronto descartada ante un nuevo ejemplo que niega la presuposición anterior. Si lo típico de la minificción es lo elusivo y ambíguo, los ordenamientos a los que somos tan dados em la academia terminan siendo restrictivos y poco veraces.

vinheta e a infinita variedade de antigos textos literários muito curtos. E qual seria a diferença com a minificção? Nenhuma ou muitas [...].

O termo minificção (e suas múltiplas variações) começou a ser utilizado há pouco tempo, o que implica que a forma literária a qual damos tal nome pode ser pensada como tendo sido criada por estudiosos da área, que nós demos forma teórica, dando origem a um gênero literário que antes eram diferentes formas mínimas que os escritores desenvolveram sem se preocupar com a classificação. (ROJO, 2016, p. 379)<sup>33</sup>.

Rojo, assim, nos faz perceber o quão fugidia pode ser a apreensão das ideias, formas e manifestações deste gênero que ao mesmo tempo remete a tempos tão remotos e encontra-se tão congruente com a dinâmica contemporânea. A minificção é um híbrido que absorveu diversas formas narrativas e não narrativas, estéticas diversas, extensões que embora possam variar, constituem-se essencialmente curtas. Sempre curtas. Não importa se o suficiente para se acomodarem numa página impressa ou na tela de um celular, mas a ideia que fica nos faz pensar nas palavras de Edgar Allan Poe quando afirma que:

Se alguma obra literária é longa demais para ser lida de uma assentada, devemos resignar-nos a dispensar o efeito imensamente importante que se deriva da unidade de impressão, pois, se se requerem duas assentadas, os negócios do mundo interferem e tudo o que se pareça com totalidade é imediatamente destruído (POE, 1999, s/p).

Aqui tocamos em dois pontos importantes e que acreditamos ser fundamentais para o aquecimento da produção e das discussões em torno das minificções e o sucesso destas nos dias atuais: a interferência “dos negócios do mundo” e o “efeito”.

Se antes o gênero, em parte, envolvia também um exercício estilístico ou até mesmo uma espécie de virtuosismo com o uso das palavras, jogo com os significados e impactos oferecidos ao leitor, o efeito se faz cada vez mais necessário, especialmente nas obras curtas de horror, pois vivemos uma época em que o público se mostra indisponível para um tipo de material compartilhado eletronicamente que vá exigir muito mais tempo até o seu desfecho, tamanha é a avalanche de estímulos e compromissos visuais e sonoros que assumimos com tudo que nos cerca o tempo inteiro. O crivo do

---

<sup>33</sup> La literatura brevísima ha existido desde el principio de los tiempos de la escritura, y se da sea en forma de aforismo, alegoría, apólogo, cuadro, caso, ensiemplo, epigrama, estampa, fábula, parábola, proverbio, sentencia, viñeta y la infinita variedad de antiguos textos literarios muy cortos. ¿Y cuál sería la diferencia con la minificción? Ninguna o mucha [...].

El término minificción (y sus múltiples variaciones) comenzó a utilizarse hace poco tiempo, lo que implica que la forma literaria a la que damos tal nombre se puede pensar que fue creada por los estudiosos del área, que le hemos dado forma teórica, conformando em um género literario lo que antes eran distintas formas mínimas que los escritores desarrollaban sin preocuparse de la taxonomía.

público encontra-se na ponta de seus dedos e caso o conteúdo titubeie na tarefa de apreender a sua atenção, será passado adiante.

Tomemos como exemplo o que para Lauro Zavala (2002, s/p) é “um dos textos mais estudados, citados, explicados e parodiados na história da palavra escrita, apesar de ter uma extensão de exatamente sete palavras” – *El Dinosaurio*, de Augusto Monterosso, publicado em 1959: “*Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí*”<sup>34</sup>.

Zavala (2002, s/p) ao analisar o texto aponta características que além de destrinchar os meandros estilísticos notáveis e extremamente habilidosos de Monterosso, também aponta para a direção que aproxima esse tipo de escrita das minificções audiovisuais de horror que examinamos ao longo deste trabalho. O autor destaca dez elementos pelos quais o texto se fez tão marcante e pelo menos sete deles podemos associar ao modo com que os filmetes são concebidos, trabalhados e oferecidos ao público. São eles:

O valor metafórico, subtextual, alegórico, de uma espécie real, porém extinta (os dinossauros) e a força evocativa do sonho (elídido); a ambiguidade semântica (quem acordou? Onde é lá?); a referência simultânea ao gênero fantástico (um dos mais imaginativos), ao gênero de terror (um dos mais antigos) ao gênero policial (à maneira de uma adivinhação (sic); a possibilidade de partir deste minitexto para a elaboração de um conto de extensão convencional (ao início ou ao final); [...] a possibilidade de ser lido indistintamente como miniconto (convencional e fechado) ou como microrrelato (moderno ou pós-moderno, com mais de uma interpretação possível); a condensação de vários elementos cinematográficos (elipses, sonho, terror) e, a riqueza de suas ressonâncias alegóricas (kafkianas, apocalípticas ou políticas)<sup>35</sup>.

Zavala (2000, s/p) insiste em dividir a construção das minificções através de determinadas áreas que, definitivamente, merecem atenção especial ao estabelecermos os curtas-metragens de horror com duração de 15 segundos como, essencialmente, peças de minificções audiovisuais. São estas áreas: brevidade, diversidade, cumplicidade, fractalidade, fugacidade e virtualidade. Sem a intenção de descartar completamente a abordagem de determinados aspectos, naturalmente daremos mais destaque a alguns do que a outros. Não que estes sejam menos relevantes neste momento, mas simplesmente pela convicção de que algumas áreas frisadas por nós, sob a ótica do autor, contribuem

---

<sup>34</sup> Texto original.

<sup>35</sup> Tradução do texto de Zavala (2002) publicado no site Recanto das Letras. Disponível em <<https://www.recantodasletras.com.br/resenhas/3436313>> Acesso em: 5 de ago. 2019.

de maneira mais contundente com o objetivo do capítulo<sup>36</sup>. Sobre a primeira, Zavala explica:

O espaço de uma página pode ser paradoxalmente suficiente para alcançar a maior complexidade literária, a maior capacidade de evocação e a dissolução do projeto romântico de cultura, segundo o qual apenas alguns textos com certas características (necessariamente de uma extensão mínima) são dignos de acessar o espaço privilegiado da literatura.

O quão breve necessita ser um texto para ser considerado, efetivamente, literatura? Essa sempre foi uma questão que permeou a maioria das discussões acerca das minificções, deste modo, também podemos pensar a partir dos curtas-metragens de horror com duração de 15 segundos: quão extensos eles têm a necessidade de ser para serem considerados cinema – ou ainda, sendo mais específico: para serem considerados, de fato, curtas-metragens? Visto que é este o questionamento mais próximo do nosso objeto e um dos motivos pelos quais abraçamos o termo minificção. E pertencendo ao gênero horror, de quanto tempo precisa para realmente nos assustar de algum modo? O espaço físico reduzido que ocupam, assim como o número de palavras diminuto, tal como sua extensão fugaz na tela não significam incompletude nem tampouco falta de artifícios para apresentar determinado cenário – seja uma história em modelo canônico, ou a simples exposição de uma situação efêmera – mas pelo contrário, a brevidade muitas vezes encontra-se diretamente relacionada a um total domínio sobre o meio através do qual a mensagem é apresentada.

Na década de 20, Ernest Hemingway escreveu “À venda: sapatos de bebê, nunca usados”<sup>37</sup>. E até hoje é lembrado como uma das histórias curtas mais obscuras e lúgubres já escritas. Nesse sentido a pesquisa sugere a ideia de que quando mais curta, direta, incisiva e plantar dúvidas no subconsciente do público, maiores serão as chances de se alcançar o sucesso. Dentro do gênero horror, quanto menos se explicar, localizar, e deixar a audiência sem saber, exatamente, o que está acontecendo, maior desconforto será oferecido, pois quanto mais artifícios e mecanismos de fuga são apresentados, mais especulações à cerca de decisões tomadas pelos protagonistas da história são geradas, fazendo, assim, com que a essência do horror – o sentimento de angústia e desamparo –

---

<sup>36</sup> Zavala relaciona a diversidade com a natureza híbrida das obras de minificção, a cumplicidade com a relação estabelecida entre leitores e textos, porém, através do que ele chama de “ato nominativo fundador” e a fugacidade, com dimensão estética – e neste caso em específico, acreditamos dar conta do tema sob a perspectiva de Tom Gunning, posteriormente.

<sup>37</sup> “*For sale: Baby shoes, never worn.*” texto original.

seja diluída ao passo em que a audiência naturalmente criará saídas plausíveis – ao menos para ela própria. O segredo aqui, é manter a sensação de não saber exatamente do que se trata, confusão mental e abalo psicológico, para que o consumidor do gênero se sinta, então, totalmente vulnerável. A brevidade, portanto, em casos como este, estaria intrinsecamente vinculada ao impacto desejado. Como Poe (1999, s/p) disse “eu prefiro começar pela consideração de um efeito” e daí por diante, desenvolver mecanismos que o levem até ele – quanto mais curto for o caminho, melhor – e o autor ainda conclui:

Pois é claro que a brevidade deve estar na razão direta da intensidade do efeito pretendido, e isto, com uma condição, a de que certo grau de duração é exigido, absolutamente, para a produção de qualquer efeito.

Outra área destacada por Zavala e que estaria ligada à complexa estrutura de uma minificção é a da fractalidade:

Designado na década de 70 pelo matemático franco-americano Benoit Mandelbrot (1924-2010), o termo FRACTAL deriva do adjetivo latino fractus, do verbo frangere, que significa quebrar. Esse termo significa, sobretudo, ‘auto semelhança’; isto é: um objeto possui auto semelhança se apresenta sempre o mesmo aspecto a qualquer escala em que seja observado. Os fractais (ou as formas geométricas fractais) possuem padrões complexos, que se repetem infinitamente, ainda que limitados a uma área finita; sendo caracterizados por uma irregularidade regular<sup>38</sup>.

Zavala ao tratar deste conceito dentro do universo literário e, sobretudo, carregado pelas peculiaridades do nosso próprio tempo, afirma:

O conceito de unidade é um dos fundamentos da modernidade. Assim, considerar um texto como fragmentário, ou considerar que um texto pode ser lido independentemente que a unidade que o contém (como um fractal de um universo autônomo) é um dos elementos penalizados pela lógica racional surgida no Iluminismo. No entanto, esta é a verdadeira maneira de ler que praticamos no final do século XX [...].

É a autorização para recebermos algum tipo de volume de nossa biblioteca, abri-lo em qualquer lugar e inseri-lo por um momento, porque só temos esse momento [...]. Quando você não tem tempo ou meios para passar uma semana em Veneza, por que recusar o direito de passar cinco minutos lá? [...]. Em outras palavras, a fragmentalidade não é apenas uma maneira de escrever, mas também e acima de tudo, uma maneira de ler. (2000, s/p)

Essas são ideias de suma importância para a compreensão do funcionamento das minificções de horror apresentadas pelo festival *15 Second Horror*

---

<sup>38</sup> Teoria da complexidade. Complexidade na arquitetura. Teoria fractal. Disponível em: <<https://teoriadacomplexidade.wordpress.com/teoria-fractal/>> Acesso em 10 de ago. 2019.

*Film Challenge*, mas antes de chegarmos até elas, é preciso observar como Zavala (2000 s/p) se posiciona sobre a fractalidade:

Esses e muitos outros sintomas de estratégias de leitura nos levam a pensar que fragmento ocupa um lugar central na escrita contemporânea. Não apenas a escrita é fragmentária, mas também o exercício de construir uma totalidade a partir de fragmentos dispersos. Este é um ponto do que chamamos fractalidade, ou seja, a ideia de que um fragmento não é um detalhe, mas um elemento que contém um modo que merece ser descoberto e explorado por conta própria.

Talvez a estética do fragmento autônomo e recombinável à vontade seja a figura estética do presente, em oposição à estética moderna do detalhe. A fractalidade ocupa o lugar de fragmento e detalhe onde de totalidade é cada vez mais inacessível (O. Calabrese).

Outro aspecto para o qual Zavala, ainda na mesma obra, nos chama a atenção, a virtualidade nada mais é, segundo o autor, do que a participação efetiva do leitor sobre o resultado final da obra, designada através das sugestões ambíguas e provocativas de um texto curto, que muitas vezes, não chega, exatamente, a contar uma história, assim, dando a oportunidade para que o leitor construa seu significado final quase que como um coautor. É evidente que esta seja uma característica comum em expressões essencialmente artísticas e que essa parceria com o público seja fundamental para toda áurea de contemplação que acompanha a arte de uma maneira geral, porém, como Katherine Batchelor sugere, voltemos ao que consideramos uma genuína minificação de horror, escrita por Hemingway: “À venda: sapatos de bebê, nunca usados. Onde está o enredo? A caracterização? O cenário? Está tudo implícito.” (BATCHELOR, 2011, p. 78). Todo o efeito apenas realmente ocorre através da participação efetiva do leitor através do jogo de palavras proposto, da provocação, sugestão, ambiguidade e da maneira que o texto instiga a sua curiosidade, fazendo com que o impacto recebido seja criado pelo próprio público – dotado de atenção, perspicácia e criatividade. Zavala (2000, s/p) diz que “o leitor não mais apenas elabora uma interpretação, mas participa com uma intervenção sobre a estrutura e linguagem do próprio texto, tornando-se assim um coautor ativo da forma e último significado do texto”.

## **2.2 Minificações audiovisuais de horror**

“A minimização é a chave para o futuro da leitura, porque em cada minitexto as estratégias de leitura que nos aguardam na virada do milênio estão sendo criadas, talvez.” (ZAVALA, 2000, s/p). Pois então com a chegada do século XXI e a proliferação das redes e mídias sociais com seus dialetos quase que próprios, abreviações,

códigos e algumas espécies de convenções sociais peculiares ao meio chegaram com força, de modo que a comunicação se tornou cada vez mais dinâmica, dando origem a um tipo de literatura igualmente instantânea. A quantidade de desafios, concursos, publicações que buscavam produzir contos cada vez mais curtos sob diferentes temáticas ganharam não apenas os ambientes virtuais, mas também espaços físicos de revistas e outras mídias até chegarmos a falar numa *twitteratura* ou *twiction*, que Violeta Rojo classifica como um tipo de literatura que não pode ultrapassar o limite dos 140 caracteres (2016, p. 379). Essa realidade não demoraria até ser abarcada pelo cinema e naturalmente começaram a surgir nas redes filmes e concursos envolvendo obras de cinco, três, um minuto de duração trazendo para as telas, muitas das características que fizeram da minificação literária um gênero tão instigante. Como a própria Rojo (2014, p. 16) diz, “a brevidade é uma forma de expressão” e o nosso tempo urge por expressões vigorosas, viscerais e provocativas como essas.

Qualquer um dos novos meios de expressão [...] é, de certa forma, uma nova linguagem, uma nova codificação de experiência gerada coletivamente por novos hábitos de trabalho e conscientização coletiva inclusiva. (McLUHAN apud. OLIVEIRA FILHO, 2017, p. 90).

É, então, aproveitando a citação do autor da ideia de que o “meio é a mensagem” (McLUHAN, 2007, p. 21) que gostaríamos de analisar aspectos de alguns dos filmes que, em certo nível, apresentam os filmes com duração de 15 segundos essencialmente como minificações audiovisuais de horror.

Os meios através dos quais esses filmes são concebidos, produzidos e oferecidos ao público, autenticam suas mensagens genuínas, perturbadoras, efêmeras, porém, acima de tudo, testemunham seu próprio tempo.

*His monster*, dirigido por K.C. Bragg e exibido pelo festival no ano de 2015, traz além da brevidade – inerente a todas as obras analisadas aqui, evidentemente, por se tratarem de peças com duração de 15 segundos – elementos que, em certa instância, podem ser comparados ao Dinossauro de Monterroso. No filme vemos um menino brincando, enquanto as imagens são alternadas com seus desenhos, supostos relatos de uma possível visão de um monstro que o atacou (ou estaria para atacar?). Na medida em que vemos a sombra do monstro aproximar-se do garoto, também acompanhamos o mesmo acontecer através dos seus desenhos, até que os dois momentos, o “real” e “lúdico” em fim convergem e a criança aparentemente é levada. O tempo aqui é ambíguo, não sabemos se enquanto o menino desenha, já havia sido atacado e reproduzia uma outra

tentativa frustrada da criatura de tomá-lo ou se tudo não passa de um modo de nos fazer imergir na imaginação fértil da criança através da materialização de seus medos. Seja como for, ao final do filme, podemos afirmar que o monstro, todavia, estava ali.

**Figura 15** – Sequência de quadros do filme *His Monster*

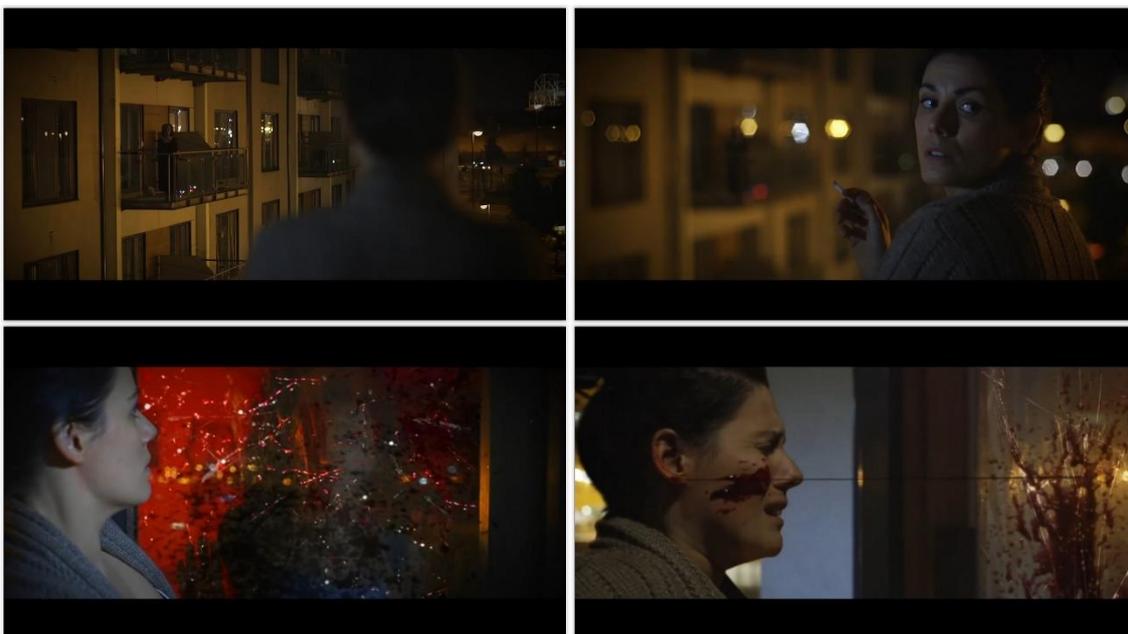


*Balcony*, vencedor da edição de 2016 do festival *15 Second Horror Film Challenge* e dirigido por Lloyd Kaufman, reúne algumas particularidades importantes que trouxemos até aqui. Além da participação primordial do espectador na construção das imagens que são oferecidas, de modo atribuí-las um significado – ou não –, trata-se de um filme que poderia, facilmente, dar a impressão de ter sido retirado como fragmento de uma obra maior. Porém, mesmo com essa aparente carência contextual – ou talvez justamente por conta dela – sentimo-nos provocados, curiosos e impactados pelo desfecho aparentemente ilógico da trama. E isso, como pudemos entender até este momento, é justamente um dos papéis mais importantes das minificções, sobretudo, quanto mais curtas e breves. A sensação de que falta algo, juntamente com a de que aquilo foi retirado de um outro contexto e simplesmente despejado sobre nós, causa a estranheza inerente a esse tipo de gênero.

O filme começa com uma mulher fumando um cigarro na sacada do apartamento enquanto é encarada por alguém do prédio em frente. O telefone toca, a mulher vai atender e não vê a outra pessoa se jogar da sua varanda. Antes que pudesse chegar até o telefone, o corpo cai sobre a porta de vidro que separa a sacada da parte

interna do apartamento, ou seja, o corpo cai de forma horizontal, sobre o prédio vizinho, alterando toda lógica de espaço e da própria gravidade. A obra termina, então, com a suicida de um lado da porta, com filetes de sangue tocando o rosto da personagem que não teve tempo de atender ao telefone.

**Figura 16** – Sequência de quadros do filme *Balcony*



Já outros filmes parecem exibir com excelência toda sua habilidade de contar uma história completa de maneira extremamente breve e ao passo em que isso acontece, embora diminua a sensação de fractalidade, confia na participação de uma audiência atenta e que participa ativamente da elaboração da trama na medida em que ela se desenrola. Esse é o caso de *Death Blow*, de Sean Norona, exibido na edição de 2018.

Uma festa de aniversário, crianças brincando, balões e uma menina sentada à mesa sente-se nitidamente deslocada, insatisfeita, incomodada. Alguém apaga a luz e descobrimos que a garotinha triste, na verdade, é a aniversariante. Uma mulher adulta traz o bolo com velas acesas, a menina assopra e ao apagá-las, todas as crianças que estavam à sua volta caem, provavelmente, mortas. Ficamos apenas com o grito de desespero da mulher adulta e o leve sorriso de satisfação da menina. Aqui os cortes, os planos extremamente elucidativos e a interpretação da atriz mirim são fundamentais para que possamos reconhecer no filme uma trama completa em si. Não que as outras não sejam – pois são, independentemente do quão desmembradas pareçam estar -, mas aqui a impressão de começo, meio e fim, localização, motivação, contextualização, mostram-se bem claros e impressionantemente condensados no tempo proposto, elevando a um estado

extremamente elaborado do quesito brevidade. Porém, todo esse esforço pode acabar desvanecendo se o espectador não se apegar aos detalhes que se movem com tamanha velocidade pela tela. Se por qualquer motivo, a audiência não reconhecer o apagar das velas no bolo como um momento em que a aniversariante faz um pedido, e neste caso, o mais macabro possível e daí a razão do choque, a construção da brevíssima narrativa se tornaria totalmente insossa e ineficaz.

**Figura 17** – Sequência de quadros do filme *Death Blow*



Quando levamos em consideração as principais características das minificções trazidas até aqui, chamamos também a atenção para pelo menos mais três filmes pertencentes ao catálogo do festival *15 Second Horror Film Challenge*. Em *The Sitter*, de 2017, conhecemos a história de uma menina capaz de assassinar sua babá, que aparentemente conversava com outra jovem enquanto devia lhe fazer companhia. Nesse filme vemos de forma clara e prática o poder narrativo da brevidade associado à fractalidade, ou seja, vemos uma história que embora possa ser o recorte de um todo mais extenso, é completo em si e funciona como uma peça que contém unidade, estrutura e forma própria, mas que ao mesmo tempo, conta com a participação efetiva do espectador para compreender determinado contexto que não há tempo de ser explicado. Em primeiro lugar, o título do filme já nos dá uma boa contextualização do que não poderíamos saber de outra forma. Associamos as vozes ao fundo, enquanto a menina desenha, entediada, à babá conversando com uma amiga sobre assuntos que não interessam à garota que deveria ser assistida. Não sabemos o quanto isso foi recorrente até aquele momento e isso faz

parte do jogo entre o filme e o espectador, apenas temos a certeza de que foi o suficiente para o desencadeamento da trama na forma perversa que assistimos.

**Figura 18** – Sequência de quadros do filme *The Sitter*



A mesma dinâmica sustenta a trama e garante o impacto de *Lullaby* (Michael Horrigan, 2015) e *And what are you supposed to be* (Andrew J. D. Robinson, 2018), ambos vencedores do festival nas edições que participaram. O primeiro, inevitavelmente, nos leva até a atmosfera oferecida por Hemingway ao abordar um tema tão lúgubre, já o segundo conta com o conhecimento prévio do espectador a respeito de convenções sociais, festividades e costumes de determinados países. É importante reforçar que determinadas informações introdutórias e que servem para situar o espectador na trama, muitas vezes, partem do próprio título da obra ou são entregues ao público numa simples fala de um personagem. Não há tempo a perder, portanto, esta parceria entre o autor da obra e uma audiência atenta aos detalhes, que muitas vezes, invocarão conhecimentos específicos sobre a situação proposta a ser desenvolvida, associada a maneira expressiva, urgente e requintada da brevidade e da fractalidade exaltadas por Zavala, determina o alinhamento acerca da forma, estrutura e ritmo entre as minificções literárias e audiovisuais. O poder do endereçamento ao espectador realizado pela obra a partir do próprio título demonstra-se de extrema importância em peças tão curtas pois reforçam a cumplicidade entre ambos. Zavala (2000, s/p), a respeito desta característica afirma que “a arte do título, os textos e suas respectivas coleções, não são apenas de responsabilidade do autor, porque os leitores também intervêm fazendo da

expressão literária uma parte do discurso cotidiano”. A cumplicidade permite que o espectador atravessasse determinado percurso e obtenha o mínimo de informações necessárias sem que o filme se atenha a mostrá-las na tela. O poder de apreensão da atenção do espectador deve ser inerente a estas obras, especialmente nos tempos atuais. Elas devem propor o jogo e manter a audiência interessada mesmo nas circunstâncias mais adversas.

### **2.3 As *flash fictions* e as minificções de horror**

Conforme afirmamos anteriormente, utilizamos o termo minificção para abarcar uma gama bastante diversa de nomenclaturas que variam de acordo com a época, países e regiões em que esses nomes são estabelecidos, bem como especificidades acerca do número de palavras, linhas ou páginas que essas histórias possuem. A variedade de nomes varia substancialmente de autor para autor, de tempos em tempos. Sendo assim, escolhemos nos debruçar sobre as particularidades apontadas por Lauro Zavala e Violeta Rojo para definir, em linhas gerais, possibilidades e certos limites característicos do gênero. Entretanto, a partir deste ponto, apresentaremos o recorte feito por Katherine Batchelor sobre as minificções, o qual ela denomina *flash fiction*, que consiste num texto entre 50 e 1000 palavras e que acreditamos aproximar-se ainda mais das formas e estruturas que ajudaram a compor os filmes do *15 Second Horror Film Challenge*, pois como a própria autora diz:

Escritores de *flash fiction* se importam com a reação dos leitores às suas histórias, então o enredo e caracterização são secundários para eles. A essência da mensagem e como a audiência vai responder vêm em primeiro lugar. (BATCHELOR, 2011, p. 79)<sup>39</sup>.

E esse é o princípio básico das minificções trazidas pelo festival, tem muito mais a ver com a reação que os filmes provocam do que, necessariamente, os meios utilizados para oferecer tal impacto. Trata-se de instigar, confrontar, capturar a atenção, a curiosidade, subverter lógicas, linguagens, métricas, espaços ao passo que se estabelece uma relação de parceria e desafio com o espectador.

A ideia do que seria então uma *flash fiction*, segundo Batchelor, dentro desse universo das minificções, se assemelha ainda mais dos filmetes de horror quando a autora segue desenvolvendo seu raciocínio e indica suas características fundamentais:

---

<sup>39</sup> Flash fiction writers care about reader reaction to their stories, so plot and characterization come second in their thinking. The essence of the message and how the audience will respond comes first.

Para garantir a brevidade, a obra de *flash fiction* não possui o luxo do desenvolvimento de um enredo como um conto. Na realidade, a instantaneidade pode ser resultado de um modelo com três pontos essenciais; sugar o leitor para o meio da história com ação, envolve-la numa crise, e terminar com uma resolução implícita [...]. Tem que ser sucinto. (BATCHELOR, 2011, p. 79)<sup>40</sup>.

A autora quer dizer que tem muito mais a ver com um sistema em que o leitor liga os pontos por si, do que, necessariamente, ser levado por uma trama de altos e baixos, clímax e uma condução assertiva por parte do enredo. Conforme ressaltado antes, neste contexto, o próprio título de um filme ou uma fala aparentemente desprezível proferida por um personagem, absorve a tarefa de fazer com que a audiência ligue os pontos necessários – “Títulos poderosos são essenciais e podem adicionar informação à história” (BATCHELOR, 2011, p. 80)<sup>41</sup>. As minificções audiovisuais de horror jogam o espectador para dentro de uma situação que ele não sabe como começou e se vê no meio de uma crise que, muitas vezes, termina de forma contraditória, intrigante, indefinida ou o oposto, expositiva o bastante para garantir de um jeito ou de outro o impacto desejado. Sobre esse efeito, a autora acrescenta que é justamente o que os leitores de *flash fictions* buscam nesse tipo de gênero:

O final precisa engajar o leitor, mesmo quando a história termina. É por isso que muitos autores usam a técnica do “choque” no fim das suas obras de *flash fiction*. O elemento da surpresa trabalha neste gênero [...]. Mas os leitores ainda querem o choque do inesperado. Eles querem algo novo. *Flash fiction* pode oferecer isso, especialmente quando chegam ao seu final. (BATCHELOR, 2011, p. 80)<sup>42</sup>.

Batchelor também lista alguns dos temas mais recorrentes nestas obras e que possuem o poder de deixar o leitor reflexivo, chocado – o que seria, portanto, o maior objetivo dos autores do gênero: “suicídio, morte, isolamento, racismo, gênero, classe social, relacionamentos, sexo, distopia, tecnologia e problemas mundiais, como aquecimento global e testes em animais” (BATCHELOR, 2011, p. 80)<sup>43</sup>. O que já tivemos

---

<sup>40</sup> To keep in line with brevity, the flash fiction piece isn't granted the luxury of developing a plot like a short story. Really, the flash can be summed up as a three-point pattern; suck the reader into the middle of the story with action, swirl it with crisis, and end with an implied resolution [...]. It must be succinct.

<sup>41</sup> Powerful titles are essential and can add information to the story.

<sup>42</sup> The ending must engage the reader, even after the story ends. This is why many authors use the “shock” technique at the end of their flash fiction pieces. The element of surprise works in this genre [...]. But readers still want the shock of the unexpected. They want something new. Flash fiction can provide this, especially when it comes to the ending.

<sup>43</sup> Suicide, death, isolation, racism, gender, social class, relationships, sex, dystopia, technology, and world problems, such as global warming or animal testing.

a oportunidade de compreender como pontos de pressão fóbica (KING, 2012, p. 25) contemporâneos, fundamentais para a construção de qualquer boa história de horror.

Imprescindível para esse processo de popularização e revitalização das minificções e, conseqüentemente, ramificações conceituais como as *flash fictions* que, inevitavelmente fizeram com que obras carregadas de todas essas características em comum chegassem à forma audiovisual foi o papel desenvolvido pela internet.

O ritmo da vida está pulsando mais rápido do que nunca e o tempo está a prêmio. O que faz a flash fiction tão popular na atual era digital é que pode ser lida num e-mail ou no telefone celular. É legível, rapidamente e agradavelmente. Comparada a um romance ou um conto, a *flash fiction* deve estar atenta todo o tempo ao número de palavras e o que transportar para essas limitações predefinidas. Há uma construção aqui. É como a popularidade do *tweet*. Você consegue passar a sua mensagem em apenas 140 caracteres? Para a *flash*, é como “você consegue contar uma história inteira em somente 750 palavras? (BATCHELOR, 2011, p. 78-79)<sup>44</sup>.

É dentro deste cenário que a questão da brevidade associada ao efeito parece ter ganho características de competição e uma série de concursos *online* têm surgido buscando extrair o máximo do mínimo possível, tanto no campo da literatura, mas para nós, especialmente, no audiovisual e especificamente, dentro do gênero horror. No ano de 2014 o *site Reddit* lançou um desafio aos seus usuários e propôs que enviassem sentenças de no máximo duas frases que contassem uma história de horror<sup>45</sup>. Anos após a criação do fórum, as histórias continuam chegando e sendo atualizadas frequentemente e acreditamos que esta “competição”, particularmente, tenha contribuído de forma essencial para a criação de algo semelhante, porém, na forma de uma competição entre filmes – *Can you scare us in 15 seconds?*

## 2.4 Duas frases ou 15 segundos: o horror iminente

Ainda dentro do universo complexo e tão variado de nomenclaturas e limites das minificções, Ziva Ben-Porat em um de seus ensaios aplica a expressão nanoliteratura para micro-histórias de até seis palavras. Além da discussão trazida por ela acerca de textos com tamanha extensão poderem, efetivamente, ou não, conter uma

---

<sup>44</sup> The pace of life is pulsing more quickly than ever, and time is at a premium. What makes flash fiction so popular in today’s digital age is that it can be read in an email or on a cell phone. It is readable, quick-paced, and enjoyable. Compared to a novel or a short story, flash fiction must be mindful of the number of words at all times and what is being conveyed under predefined limitations. There is a craft here. It’s like the popularity of the tweet. Can you get your message across in only 140 characters? For flash, it’s “can you get an entire story across in only 750 words?”

<sup>45</sup> Disponível em <<https://www.reddit.com/r/TwoSentenceHorror/>> Acesso em 21 de ago. 2019.

história em si, o mais importante aqui é o contexto à que ele se aplica e a relação que acaba estabelecendo com as minificações audiovisuais de horror.

Textos curtos contemporâneos, hoje agrupados dentro da categoria “flash fiction” ou “micro-histórias” deveriam ser estudadas dentro da estrutura de trabalho da “nanoliteratura”. Estes textos deveriam ser descritos, definidos e avaliados em relação a três restrições: audiência menos definida, hábitos de leitura da geração da internet, e, em particular, espaço limitado. Telas pequenas e intervalo de concentração limitado, entre outros fatores, gerar poéticas específicas sob o requerimento da brevidade. Eu proponho o uso da qualificação “nano” para o sistema de literatura relevante que produz textos muito curtos. (BEN-PORAT, 2012, p.151)<sup>46</sup>.

Ao longo de seu ensaio, a autora ainda destaca outras características mencionadas anteriormente desde a concepção da ideia de minificação, passando pela *flash fiction*, até chegar então ao que ela chama de nanoliteratura: o caráter híbrido, o flerte com aspectos não narrativos e a participação determinante do público tanto para a completa compreensão da mensagem quanto para a consecução do impacto desejado pela obra.

O movimento de *flash/micro/história* muito curta para nanoliteratura é um passo inevitável, uma vez que se percebe que muitas, ou se não a maioria, das histórias muito curtas não são histórias: elas mostram características de uma história tradicional, elas atualizam modelos estruturais diferentes daquelas histórias e são interpretadas de acordo com vários pactos de leitura distintos. (BEN-PORAT, 2012, p. 152).<sup>47</sup>

O *site* Notaterapia foi um dos que trataram do tema “dá para assustar com tão pouco?” a partir do desafio das duas sentenças de horror promovidas pelo *Reddit* fazendo uma compilação traduzida das pequenas histórias:

Estava cobrindo meu filho quando ele me diz: ‘Papai, vê se não têm monstros debaixo da cama’. Para agradá-lo, olhei embaixo da cama e vi ele, outro dele, embaixo da cama, olhando para mim, tremendo e murmurando: ‘Papai, tem alguém na minha cama’<sup>48</sup>.

---

<sup>46</sup> Contemporary short texts, grouped today under the category named “flash fiction” or “micro stories” should be studied within the frame-work of “nano-literature”. These texts should be described, defined, and evaluated in relation to three constraints: less defined audiences, reading habits of the internet generation and, in particular, limited space. Small screens and limited concentration span, among other factors, generate specific poetics under the brevity requirement. I propose the use of the trendy qualifier “nano” for the relevant literary system that produces very short texts.

<sup>47</sup> The move from “flash/micro/very short story” to nano-literature is an inevitable step once it is realized that many, if not most of the very short stories are not stories: they do not exhibit the characteristic features of a traditional story, they actualize structural models other than those of stories and they are interpreted according to a number of a distinct pacts.

<sup>48</sup> Disponível em <<http://notaterapia.com.br/2016/06/30/os-incriveis-micro-contos-de-terror-em-duas-frases-da-pra-assustar-com-tao-pouco/>> Acesso em 21 de ago. 2019.

Este enredo particularmente, mas assim como muitos outros contados no fórum do *Reddit*, continuam sendo remontados de maneira muito similar, com pequenas variações, em filmes que se espalham pelas telas da grande rede. No final do mesmo ano de 2014, quando foi criado o desafio do *site*, houve a publicação de *Tuck me in*, curta-metragem com duração de um minuto, dirigido pelo artista espanhol Ignacio F. Rodó. Um ano depois, em 2015, sob o mesmo título, um novo filme, desta vez com duração de 4 minutos, dirigido por Melody Penalver foi lançado e até hoje a mesma história segue sendo reproduzida, até ser introduzida na série indiana *Typewriter* produzida pela *Netflix* em 2019, em que a situação se desenrola nos minutos iniciais do primeiro episódio. A tradicional e famigerada história da criança assustada que pede para um adulto checar se há algum mostro debaixo da sua cama chegou ao *15 Second Horror Film Challenge*, naturalmente, trazendo as devidas variações, através do filme *Good night!*, de Matthias Streicher, exibido pelo festival em 2017.

O enredo embora recontado tantas vezes, permanece impactando sobretudo por representar uma das grandes convenções temáticas do horror, que é a do duplo, ou seja, desenvolve-se um cenário onde um personagem tem que lidar com sua própria versão, geralmente, maligna, que pode ser uma espécie alter ego reprimido, ou a personificação de uma entidade sobrenatural que toma a forma física de outra pessoa para causar o mal dela ou de seus próximos – uma convenção originária de um ponto de pressão fóbica.

O aspecto da fractalidade destacado por Zavala, que faz com que as pequenas peças de minificções funcionem tão bem individualmente quando reunidas em antologias, fazendo assim um sentido único, ganhando unidade e forma específica tornou-se, então, um fator decisivo no impulsionamento para a criação, divulgação e concentração desses pequenos filmes, cada vez menores, inspirados pela tradição literária de se contar histórias breves e impactantes. Na medida em que os desafios *online* foram se multiplicando pela rede até o horror em duas sentenças escritas, seus equivalentes audiovisuais também ganharam força.

Um ano após a primeira edição do *15 Second Horror Film Challenge*, o *Festival de Cinema Raindance* de 2016 promoveu uma competição de filmes de horror

com duração de 14 segundos<sup>49</sup>, porém, não prosseguiu nos anos seguintes, fazendo com que o primeiro se consolidasse como festival/competição de filmes mais curtos do gênero e suas obras, até hoje, continuam sendo alimentados pelas publicações do fórum do *Reddit*, que simplesmente, além de trazerem enredos que se repetem exaustivamente, não são assinados, nem se importam com questões de autoria – a não ser quando se trata de trechos de obras reconhecidamente famosas, que são vetados –, e vêm acompanhadas apenas do nome de usuário de quem fez a postagem.

Não é uma tarefa difícil associar diretamente algumas das sentenças do fórum com os filmes do festival. Uma sentença retirada do *Reddit* e publicada em português pelo Notaterapia: “Acordei com um barulho de batidas em algum vidro. Primeiro, pensei que o som viesse da janela, até que ouvi o som vindo do espelho outra vez” nos leva diretamente a filmes como o da edição de 2016, *Mirror*, dirigido por Ioannis Koutroubis. Outra, também traduzida e publicada pelo mesmo *site*, retirada do fórum:

A última coisa que eu vi foi o meu despertador mostrando que eram 12:07 antes que ela atravessasse suas longas unhas podres em meu peito, com a outra mão abafando meus gritos. Me sentei na cama, aliviado que era só um sonho, mas quando vi no despertador que eram 12:06, ouvi a porta do roupeiro se abrir<sup>50</sup>.

Remete diretamente à trama de *3:01*, Michael Horrigan, selecionado pelo festival em 2015. Enquanto: “Tinha uma foto de mim mesmo dormindo em meu telefone. Eu moro sozinho”, outra tradução do *site* brasileiro, possui exatamente a mesma trama que *While you were sleeping*, de Jo Rogers, exibido em 2016.

## 2.5 As antologias e o horror em pequenas doses

As minificções de horror trazidas pelo *Reddit* e reproduzidas em português por sites como o Notaterapia, *Hypeness*, entre outros, sejam elas tratadas como nanoliteratura, microcontos, *flash fiction*, ou qual for o nome da moda, ajudaram a dar forma e a possibilidade de acomodar enredos de horror em filmes de curtíssima metragem através de seu caráter inóspito e ao mesmo tempo instigante, curioso, provocador, breve e direto ao ponto. A parceria com a audiência na conclusão de finais controversos e muitas vezes inconclusivos, investindo em temas de fácil empatia por parte de um público que,

---

<sup>49</sup> Disponível em: <<https://www.raindance.org/14-second-horror-film-competition-2016/>> Acesso em 26 de ago. 2019.

<sup>50</sup> Disponível em <<http://notaterapia.com.br/2016/06/30/os-incriveis-micro-contos-de-terror-em-duas-frases-da-pra-assustar-com-tao-pouco/>> Acesso em 26 de ago. 2019.

embora muito solicitado, acaba direcionando sua atenção para os pontos destacados nos filmes de forma natural por, geralmente, invocarem situações de fácil identificação (pela curiosidade, estranheza) ou através do apelo visual, formaram uma combinação certa. Os concursos e as antologias ganharam cada vez mais espaço nos ambientes *online* e isto, conseqüentemente, facilitou muito o compartilhamento e proliferação deste tipo de obra. Os realizadores se sentiram incentivados a criar, pois o espaço de visibilidade não parou de crescer.

Em linhas gerais, o que este capítulo conclui, em caráter preliminar para a pesquisa, é que as minificções audiovisuais de horror apresentadas nos últimos anos pelo festival *15 Second Horror Film Challenge* foram cunhadas a partir de uma série de influências que incluem a forma escrita das minificções pensadas por autores que trouxemos, além de outros, se tornando bem sucedidas nas telas principalmente a partir de pontos que o autor Lauro Zavala destaca como brevidade, fractalidade, cumplicidade e virtualidade – que se relaciona diretamente com a intertextualidade e a maneira que o público se confronta com uma trama na qual ele passa a conhecer como se já estivesse em andamento e, ainda assim, detém totais condições de desenvolver tipos de afinidades com os personagens e os desfechos das situações.

Embora as grandes antologias de horror que reuniam pequenos contos assustadores de modo a serem apresentados como filmes cujas tramas se cruzavam (ou não, necessariamente) não tenham sido criadas nos anos 80/90, pois Mario Bava já utilizasse desta estrutura na década de 60, foi nessas décadas que o estilo – ou talvez possamos chamar de subgênero do próprio horror - ganhou força através de filmes e séries como *Amazing Stories* (1985), *Creepshow* (1982), *Tales from the Darkside* (1990), *The Twilight Zone* (série produzida no final dos anos 50, posteriormente no começo dos anos 2000 e, recentemente, em 2019, tendo sido retomada sob a supervisão e apresentação do diretor Jordan Peele) reaquecendo esta forma de contar histórias de horror: de modo sucinto, direto, conciso, sem maiores desenvolvimentos que, muitas vezes, acabam atingindo em cheio a suspensão da descrença do público desejada pelo autor – quanto mais tentamos explicar uma situação, conseqüentemente, estendendo o tempo, maior a margem para as perguntas emergirem. Logo, não é de se surpreender que este, digamos, gênero de histórias curtas, tenha sobrevivido por tanto tempo e ganhado fôlego numa época em que a audiência possui cada vez menos tempo e disposição para dedicar sua atenção por longos períodos. Há de se destacar que enquanto esta dissertação é escrita,

uma série intitulada *Two sentence horror stories*<sup>51</sup> vai ao ar nos Estados Unidos pela *CW Television Network* trazendo um funcionamento muito parecido com o que discutimos ao longo deste capítulo: cada episódio tem duração de cerca de 20 minutos e começa com uma frase escrita, sob tela preta, para que então o filme comece e no fim, a mesma frase retorna trazendo seu complemento que evidentemente, acabamos de assistir. Minificação literária e cinematográfica na mesma obra, separadas e juntas, uma complementando a outra.

Contudo, embora as minificações de horror venham mantendo-se vivas ao longo dos anos no cenário audiovisual, foi através da rede que esses filmes ganharam força, visibilidade e apontaram para o real desejo da audiência ao consumir o gênero recentemente. Enquanto os filmes do chamado pós-horror são aclamados pela crítica, mas fracassam no gosto popular, outras obras tidas como rasas e superficiais, concentradas nos sustos, convenções e atrações típicas do gênero continuam rendendo sequências, sendo muitos desses filmes, baseados em adaptações feitas a partir de curtas-metragens.

Violeta Rojo conclui que “a minificação é um artefato literário experimental, lúdico, intertextual, desviado do cânone, elíptico, necessário de participação” (2016, p. 384) e assim também é no cinema. Essencialmente transgressora, controversa, contestadora em sua forma, linguagem, estética. Espaço empírico e tal como na literatura, ainda segundo as palavras de Rojo, “não há pureza e os gêneros podem desaparecer, podem se fundir, se misturar” (2016, p. 384). Percebemos, em vista disso, os supostos curtas-metragens de horror com duração de 15 segundos como uma extensão da forma artística característica das minificações literárias que o cinema absorveu, como fez com diversas outras em variados momentos. As experiências breves, múltiplas em possibilidades e interpretações, emoções e impactos efetivos têm movido as artes e o público, em busca de vivências inquietantes de deslocamento. A arte, de um modo geral, sempre desempenhou esse papel, porém suas manifestações mini, micro, nano, *flash* ou qualquer prefixo que aponte para o que é dinâmico e fugaz, indica também estranheza, ambiguidade e, acima de tudo, novidade.

Novidade que também surgiu com o advento do cinema e suas múltiplas possibilidades. Novidade que o próprio cinema ofereceu e segue oferecendo ao espectador ao embeber tanto dos inúmeros tipos de manifestações artísticas que incorpora

---

<sup>51</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=2PBN66VD4NY>> Acesso em 22 de nov. 2019.

harmoniosamente à sua própria forma, ao seu próprio meio de se fazer e se revelar nas diversas telas e dispositivos configurados ao longo dos anos.

As pequenas doses de um dos gêneros mais populares e lucrativos<sup>52</sup> da indústria por detrás das artes, atualmente, encontra-se na grande rede e a ideia de que o *Youtube* é “novo cinema de atrações” (BAPTISTA, 2010), ao concentrar, organizar e distribuir todas essas obras diretamente ao espectador através de inúmeros aparatos que em algum nível, hoje, encontram-se praticamente ligados ao próprio indivíduo, ao passo que este é estimulado e tem sua atenção solicitada em direções tão distintas, faz com que os festivais, competições, desafios e antologias continuem se proliferando nos meios eletrônicos, dando o tom de espetáculo ao horror instantâneo, passível de ser compartilhado através de um clique, de um toque ou da vital curiosidade humana acerca do estranho, mórbido, horrendo, associado ao efêmero.

---

<sup>52</sup> Em matéria publicada pelo portal da BBC no Brasil, o cineasta Simon Rumley explica que “o terror ainda tem a capacidade de ser o gênero mais lucrativo do setor quando você põe na balança o dinheiro investido (que não é muito) e o retorno (que, às vezes, é grande). Disponível em <<https://www.bbc.com/portuguese/vert-cul-45088429>> Acesso em 22 de nov. 2019.

### **3 A EXPERIÊNCIA DE 15 SEGUNDOS: O ESPECTADOR CONTEMPORÂNEO HORRORIZADO**

A contemporaneidade fez dos seus cidadãos espectadores multimeios. Cada indivíduo carrega consigo uma verdadeira central multimídia capaz de enviar e receber mensagens em conversas instantâneas, ao tempo em que se conecta a todo tipo de notícias, propagandas, acessa vasto acervo de músicas, vídeos, livros e variados tipos de plataformas de entretenimento com apenas um clique – ou *touch*.

Esta terceira e última parte da pesquisa destina-se a analisar a forma com que o espectador contemporâneo se relaciona com as minificções de horror apresentadas pelo festival *15 Second Horror Film Challenge*. A maneira que decorre essa experiência cinematográfica estabelecida através de um dispositivo inusitado e próprio dos tempos atuais, como tais imagens produzidas nesses filmetes oferecem sentido para audiência saturada de impulsos visuais que chegam incessantemente, assim como as especificidades de produção e circulação dessas obras.

Esta investigação é apresentada a partir de um paralelo entre a figura do observador descrito por Jonathan Crary (2012), sob os efeitos dos hiperestímulos de sua época, apontados por Ben Singer (CHARNEY e SCHWARTZ, 2004) e a audiência vigente, que também vive seus excessos e cuja atenção é disputada afincadamente pela seara abundante de conteúdo que cada indivíduo transporta num aparelho que se apresenta cada vez mais como uma extensão *mcluhaniana* do próprio corpo humano.

O capítulo prossegue abordando de maneira ainda mais próxima o festival *15 Second Horror Film Challenge*, levantando questões que vão desde o cenário que se configurou propício a sua origem, peculiaridades acerca de sua espectralidade até sua conformação como um produto da busca por novas experiências cinematográficas trazida pela popularização da internet como uma janela acessível e democrática ao acolher obras de cineastas – amadores ou não – que há muito pouco tempo só teriam onde exhibir seus trabalhos em circuitos fechados de mostras e competições de curtas-metragens que dispusessem de um ambiente físico.

Desta maneira, portanto, esta seção do trabalho se encerra apontando para o futuro diante dos novos cinemas que se ajustam aos desejos e necessidades de uma audiência cada vez mais ávida por modos de ver insólitos e experiências audiovisuais excêntricas e arrebatadoras, cenário em que as minificções audiovisuais de horror estão

inseridas e dão importante contribuição para indicar rumos e diretrizes, tanto nos modos de produção quanto nos aspectos estéticos e temáticos que o cinema de horror deve tomar.

### **3.1 O observador na modernidade: atenção, choque e horror**

A modernidade é caracterizada por um tempo de rupturas e grandes transformações no modo de produção, consumo, transporte, tecnologias e na maneira que o indivíduo se relaciona com o próprio meio em que vive. Os grandes centros urbanos têm suas rotinas amplificadas pelo sentido de urgência e caos que brota das multidões que abarrotam as ruas com automóveis, bondes, charretes e até mesmo a pé. Segundo as palavras de Ben Singer

A modernidade implicou um mundo fenomenal especificamente urbano – que era marcadamente mais rápido, caótico, fragmentado e desorientador do que as fases anteriores da cultura humana. Em meio à turbulência sem precedentes do tráfego, barulho, painéis, sinais de trânsito, multidões que se acotovelam, vitrines e anúncios da cidade grande, o indivíduo defrontou-se com uma nova intensidade de estimulação sensorial. A metrópole sujeitou o indivíduo a um bombardeio de impressões, choques e sobressaltos. O ritmo de vida também tornou mais frenético, acelerado pelas novas formas de transporte rápido, pelos horários prementes do capitalismo moderno e pela velocidade sempre acelerada da linha de montagem. A modernidade, em resumo, foi concebida como um bombardeio de estímulos (2004, p. 96).

Sobre este período, Jonathan Crary acrescenta:

A modernização é um processo pelo qual o capitalismo desestabiliza e torna móvel aquilo que está fixo ou enraizado, remove ou elimina aquilo que impede a circulação, torna intercambiável o que é singular. Uma dinâmica que abarca corpos, signos, imagens, linguagens, relações de parentesco, práticas religiosas e nacionalidades, além de mercadorias, riquezas e força de trabalho. A modernização torna-se uma incessante e autoperpetuante criação de novas necessidades, novas maneiras de consumo e novos modos de produzir. O observador, como sujeito humano, não é exterior a esse processo, mas imanente a ele (2012, p. 19).

Crary ensina que na modernidade emerge uma figura que transcende o espectador e que por se originar deste conjunto de mudanças das relações e interação entre o que se é visto pelo indivíduo, tanto em projeções quanto mesmo na vida que apressura à sua volta, o autor, assim, prefere denomina-lo observador.

A modernidade confere aos seus cidadãos peculiaridades inerentes a sua própria época e que fazem deles sujeitos especialmente ativos e participativos no exercício de observar e conferir significado às imagens a que são expostos. Crary explica

que a modernidade foi uma época de “reorganização de conhecimentos, linguagens, espaços, redes de comunicação, além da própria subjetividade” (2012, p. 19) e que “novos modos de circulação, comunicação, produção, consumo e racionalização exigiram e deram forma” a este observador que é o “efeito de um novo tipo de sujeito ou indivíduo no século XIX” (2012, p. 23) e o distingue do conceito de espectador:

Diferente de *spectare*, raiz latina de “espectador”, a raiz de “observar” não significa literalmente “olhar para”. Espectador também conotações específicas, especialmente no contexto da cultura do século XIX, que prefiro evitar – concretamente, aquele assiste passivamente a um espetáculo, como uma galeria de arte ou em um teatro. Em um sentido mais pertinente ao meu estudo, observar significa “conformar as próprias ações, obedecer a”, como quando se observam regras, códigos, regulamentos e práticas. Obviamente, um observador é aquele que vê. Mas o mais importante é que é aquele que vê em um determinado conjunto de possibilidades, estando inscrito em um sistema de convenções e restrições. Por “convenções” sugiro muito mais do que práticas de representação. Se é possível afirmar que existe um observador específico do século XIX, ou de qualquer outro período, ele somente o é como *efeito* de um sistema irredutivelmente heterogêneo de relações discursivas, sociais, tecnológicas e institucionais. Não há um sujeito observador prévio a esse campo em contínua transformação.

O observador evidenciado por Crary, que é “causa e consequência da modernidade no século XIX” (2012, p. 19), tendo se confrontado com uma série de eventos e forças cujos arranjos conferiram-lhe, entre outras coisas, a própria capacidade de atuar em espaços urbanos cada vez mais “fragmentados e desconhecidos” (2012, p. 20), fez parte de uma conjuntura que Ben Singer definiu:

As cidades, é claro, sempre foram movimentadas, mas nunca haviam sido tão movimentadas quanto se tornaram logo antes da virada do século. O súbito aumento da população urbana (que nos Estados Unidos mais do que quadruplicou entre 1870 e 1910), a intensificação da atividade comercial, a proliferação dos sinais e a nova densidade e complexidade do trânsito das ruas (em particular com a grande expansão dos bondes elétricos na década de 1890) tornaram a cidade um ambiente muito mais abarrotado, caótico e estimulante do que jamais havia sido no passado (2004, p. 96).

Todo este cenário babélico de transtornos sensoriais a que a população era submetida permanentemente em todos os espaços – fosse ele público ou privado – através de um constante clima de suspense, choque e, categoricamente, de horror faz com que a modernidade seja marcada como a era dos “hiperestímulos” (SINGER, 2004, p. 98).

O filme *A trip down Market Street*<sup>53</sup>, produzido em 1906 pelos Irmãos Miles mostra um percurso de 13 minutos realizado num bonde que atravessa uma rua importante e movimentada da cidade de São Francisco, nos Estados Unidos. Embora seja necessário contar com a probabilidade de alguns eventos terem sido produzidos pelos realizadores do filme, o que neste caso, pode significar que um ou outro automóvel que cruza o caminho do bonde fora “encenado”, o filme registra uma parte da movimentação de um centro urbano daquela época e pode-se notar o grande número de painéis com propagandas, a intensa circulação de bondes, charretes e automóveis que transitam de maneira assustadoramente desordenada enquanto pedestres tentam atravessar a via, aglomeram-se no meio da rua, quase são atropelados, e muitas vezes, ainda são distraídos pela surpresa de se depararem com uma câmera.

As vias públicas eram responsáveis por uma grande parcela do medo que tomava conta da população. Eram constantes os choques entre veículos, os atropelamentos e todo tipo de acidente facilmente imaginável ao assistir qualquer trecho do filme dos Irmãos Miles – “medo, repulsa e horror eram as emoções que a multidão da cidade grande despertava naqueles que a observavam pela primeira vez”. (SINGER, 2004, p. 100).

**Figura 19** – *Frame do filme A trip down Market Street*



---

<sup>53</sup> Disponível em < [https://www.youtube.com/watch?v=VO\\_1AdYRGW8&t=301s](https://www.youtube.com/watch?v=VO_1AdYRGW8&t=301s) > Acesso em 2 de jul. 2020.

As distrações causadas pelas propagandas chamativas dos grandes painéis que ladeavam as ruas, a incapacidade de enfrentar o caos do tráfego e a falta de habilidade natural de se lidar com as novas tecnologias que eram incorporadas ao cotidiano da vida urbana, traziam ao cidadão-observador-consumidor moderno o suspense e temor permanentes oriundos da iminente sensação de morte, que era consumada nas cenas catastróficas presenciadas comumente pela população. A atenção dos indivíduos era solicitada e incitada por estímulos vindos de direções e lugares diferentes incessantemente. Sobre o sentido da atenção, Hugo Münsterberg (XAVIER, 2018, p. 26) afirma que esta é

De todas as funções internas que criam o significado do mundo exterior, a mais fundamental. Seleccionando o que é significativo e relevante, fazemos com que o caos das impressões que nos cercam se organizem em um verdadeiro cosmos de experiências [...]. A atenção se volta para lá e para cá na tentativa de unir as coisas dispersas pelo espaço diante dos nossos olhos. Tudo se regula pela atenção e pela desatenção. Tudo o que entra no foco da atenção se destaca e irradia significado no desenrolar dos acontecimentos.

Pois este mundo exterior de impressões caóticas, voraz e desejoso de atenção, repleto de oferta de estímulos e choques tornou seus habitantes espectadores – ou como Crary bem distinguiu, observadores – de um horror real. Segundo os relatos trazidos por Singer, a modernidade trouxe à tona e amplificou alguns medos típicos de sua época, como o tráfego de bondes, automóveis, máquinas de fábricas, novas tecnologias em geral, ataques de fúria e até mesmo “mortes que envolviam novas facetas da arquitetura das habitações populares” – sobre estas angústias costumava-se dizer que “perigos incontrolláveis, quase sobrenaturais, escondiam-se por toda parte no ambiente urbano” (SINGER, 2004, p. 107), porém a maneira que estes medos se manifestam caracterizam justamente o que Stephen King chama de pontos de pressão fóbica, ou seja, temores, aflições e angústias típicas de uma determinada sociedade num tempo em particular. Eles podem ser muito peculiares e caracterizarem um recorte específico de uma era como a modernidade, como no caso dos bondes ou dos perigos das moradias da época, ou uma espécie de horror universal que transpassa gerações e perduram de uma forma muito mais abrangente, como o medo natural que o ser humano desenvolve pelas novas tecnologias e como, eventualmente, elas podem se voltar contra ele.

Desta maneira a modernidade adentrou os primeiros anos do século XX, ainda segundo Singer:

À medida que o ambiente urbano ficava cada vez mais intenso, o mesmo ocorria com as sensações dos entretenimentos comerciais. Perto da virada do século, uma grande quantidade de diversões aumentou muito a ênfase dada ao espetáculo, ao sensacionalismo e à surpresa. Em uma escala mais modesta, esses elementos sempre haviam feito parte das diversões voltadas para plateias proletária, mas a nova prevalência e poder da sensação imediata e emocionante definiram uma era fundamentalmente diferente no entretenimento popular. A modernidade inaugurou um comércio de choques sensoriais. O “suspense” como a tônica da diversão moderna (2004, p. 112).

O choque tornou-se entretenimento, assim como o exótico sempre cativou a atenção das plateias. Porém aqui, o que se nota é que o ritmo implicado pela vida moderna e os constantes estímulos recebidos ao passo em que a atenção da população era solicitada e distraída por uma série de novos dispositivos, apetrechos, práticas e todo tipo de novidade da época, tornou cada indivíduo ainda mais curioso e, de certa forma, não apenas habituado com o impacto do efêmero, esdrúxulo, mas também interessado pelo que representasse qualquer tipo de perigo e até horror.

O vaudeville, que também surgiu como um grande divertimento popular nos anos de 1880, tornou-se a síntese para atrações curtas, fortes e saturadas de emoção, com sua série aleatória de atos prodigiosos (SINGER, 2004, p. 112).

Assim como “vistas exóticas, espetáculos de desastres e passeios mecânicos emocionantes”, “dramalhões sangrentos e violentos”, “redemoinhos da morte, o globo da morte”, Ben Singer cita os editores da *Scientific American*, de 1905, para definir da seguinte maneira: “O princípio condutor dos inventores desses atos é dar aos nossos nervos um choque mais intenso do que jamais foi experimentado até aqui” (SINGER, 2004, p.112).

O advento do cinema e todo regime de atrações predominante nos primeiros anos de produções que atendiam a essa necessidade sequiosa da população por cada vez mais estímulos e impactos desconectados, fragmentação, velocidade e choques curtos é explicada por Singer através da ideia de que o novo ritmo de vida acelerado repleto de hiperestímulos

Criaram um modo de percepção fatigada e *blasé* [...]. Sensações cada vez mais fortes eram necessárias para penetrar os sentidos atenuados, para formar uma impressão e redespertar uma percepção [...]. A demanda por excitações intensificava-se à medida que a percepção *blasé* exigia impressões cada vez mais intensas. (SINGER, 2004, p. 118).

Singer conclui que a ansiedade pelo choque atenua seu impacto e, neste sentido, as atrações de entretenimento incluindo, portanto, o cinema, ajudavam a preparar os indivíduos para os efeitos da vida moderna.

Destarte, este observador da modernidade e sua busca por pequenas doses de estímulos sensoriais que o ajudam a manter sua atenção sempre aguçada e vigilante sobre todas as novidades, percalços e ameaças de sua época, pode em determinado nível, se assemelhar ao espectador contemporâneo açoitado por experiências audiovisuais cujos impactos se sobreponham à avalanche de notificações que surgem a cada instante neste pequeno dispositivo que ele carrega consigo e acessa em ambientes cujas atrações externas e perigos iminentes o mantém sob um nível de hiperestímulos análogo ao seu predecessor da virada para o século XX.

Neste sentido, nenhum gênero poderia ser mais hábil em manipular pontos de pressão fóbica entranhados no subconsciente de toda uma geração e fazer com que seu consumidor possa confrontá-lo como faz o horror, de maneira tão breve, efêmera, curiosa e impactante como urgem os tempos atuais.

E assim, chega-se ao paradoxo do horror que insiste em questionar o porquê de se vivenciar experiências aterrorizantes através da ficção, com tantas mazelas presentes na realidade. Stephen King, diz que é “como se levantasse um alçapão no cérebro civilizado e jogasse uma cesta de carne crua aos crocodilos famintos nadando no rio subterrâneo que existe lá. Por que fazer isso? Porque isso os impede de sair” (2012, p. 257). E vai além:

Esqueça as implicações filosóficas da morte ou as possibilidades religiosas inerentes à ideia de sobrevivência; o filme de terror apenas sugere que demos uma boa olhada de perto no artefato físico da morte. Sejam crianças disfarçadas de patologistas [...]. Porque, em seu último sentido, o filme de terror é a celebração daqueles que se sentem capazes de examinar a morte, porque ela ainda não habita em seus próprios corações” (2012, p. 286).

### **3.2 Desafio dos 15 segundos: dispositivo, deslocamento e o horror instantâneo**

Assistir a um filme de horror é como entrar num trem fantasma. Ou pelo menos deve ser. Se ao final de sua exibição a obra não tiver causado, no mínimo, algum desconforto físico na audiência, seu objetivo não foi alcançado. Conforme observado anteriormente, há de se considerar algumas graduações. Existem níveis para esta comoção que vão desde a sensação de nojo e repulsa até o estágio mais sublime e, por assim dizer,

artístico do horror, sendo todos esses níveis propulsionados através do manejo de pontos de pressão fóbica que cada um de nós possuímos – em particular e em sociedade.

É como um tratado, pois quem busca um filme de horror como entretenimento deseja passar por esta sensação de vivência do perigo, de lidar com o medo e encará-lo à sua maneira, experimentar a aflição e o susto iminente em segurança. Ainda que se passe boa parte do filme com os olhos cobertos, os calafrios, o coração acelerado, a sensação de perigo e ameaça faz parte do pacote que a audiência compra ao imergir num filme do gênero. Se ele não a conduz até essa entrega total, mesmo contando com a “suspensão da descrença” (KING, 2012, p. 152) do público, então, a obra não cumpriu sua parte no acordo. Filmes de horror podem e devem tratar de maneira mais reflexiva de mazelas históricas e sociais, fazer o espectador refletir sobre o terror do cotidiano que assola e faz sangrar de verdade e não na ficção, porém, é no horror como atração que ele se realiza como gênero do corpo.

Linda Williams (1991) esclarece que este gênero compreende não apenas o horror, mas também a pornografia e o melodrama, e afirma que estes filmes buscam produzir na audiência sua própria forma de êxtase, ou seja, um prazer literalmente corpóreo, físico e arrebatador não apenas no campo das ideias e impressões – o filme de horror precisa dessa provocação de excessos que justificam um gênero cujo nome é o próprio sentimento que busca causar. Desta maneira, o objetivo deverá ser o mesmo se o filme tiver duração de duas horas ou poucos minutos. Ele deverá fazer uso de mecanismos próprios, típicos do gênero e do tempo que possui para impactar a audiência e girar a chave do medo em cada indivíduo de sua plateia.

A popularização dos *sites* de compartilhamentos de vídeos movimentou a produção de curtas-metragens e foi um grande incentivo para que realizadores com menos recursos pudessem dispor de uma janela eficiente e democrática fora dos circuitos de festivais e mostras realizados em ambientes físicos e alguns fatores certamente ajudaram a fazer com que o horror fosse um dos gêneros mais produzidos neste cenário. Em primeiro lugar a questão do orçamento seguramente aparece como a principal delas. O filme de horror, conforme comentado anteriormente, possui um objetivo muito claro e direto. Assim, ele admite aparas de muitas arestas de uma história, até que reste tão somente uma premissa simples e de fácil identificação por parte do espectador, o bastante para que ele seja conduzido ao choque ou, por outro lado, o total estranhamento, confusão, falta de informações sobre a trama, a fugacidade e fragmentação também são usados

como atrações e chamarizes quando inseridos numa situação que surge na tela já com alto nível de tensão. Deve-se considerar também que o horror favorece e incentiva exercícios estilísticos que comportam certo aparente desleixo técnico. Imagens e sons ruins e qualidade amadora remetem a um subgênero do horror de muito sucesso na primeira década dos anos 2000 – o *found footage*. Além disso, é importante salientar que o gênero possui fãs absolutamente apaixonados e muito mobilizados. Artistas e vilões de filmes cultuados povoam o imaginário popular e estão devidamente enraizados na cultura *pop* com *status* de celebridades. Não é raro deparar-se nas ruas com alguém vestindo uma camiseta com a máscara de hóquei do Jason Voorhees estampada, encontrar lojas vendendo *action figures* horripilantes do Chucky, o brinquedo assassino, a preços astronômicos, ou mesmo nas grandes conferências de quadrinhos famosas no mundo inteiro, onde o que predomina é a exaltação aos super-heróis, facilmente haverá um *cosplayer* do Pennywise, o palhaço dançarino, antagonista de *It – A Coisa*, filme de horror com a maior bilheteria da história<sup>54</sup>, superando em 2017, o clássico de 1973, *O Exorcista*.

Outro fator que certamente facilitou a multiplicação de curtas-metragens de horror na rede foi justamente o gancho a respeito do objetivo final do gênero. Sob o pretexto de causar o maior impacto possível, os festivais ganharam um tom de desafio e foram estabelecidas regras para a produção das obras. A primeira grande competição a ganhar maiores proporções foi realizada pelo portal britânico *Bloody Cuts* e foi intitulada *Who's There? A horror short film challenge*. A missão era produzir filmes com menos de três minutos usando o tema - “Quem está aí?” fazendo com que a maior parte dos filmes contasse a história de alguém que ao ouvir ou ver algo estranho, foi procurar saber o que era.

O vencedor desta disputa foi o cineasta sueco David F. Sandberg com o seu *Lights Out*, que devido ao enorme sucesso nas redes despertou o interesse de hollywood e foi convidado a adaptar seu curta para longa-metragem. Posteriormente, Sandberg, para promover o seu segundo filme nos Estados Unidos, *Annabelle: Criation*, lançou um concurso de curtas-metragens cujo objetivo era adequar-se ao universo *Invocação do Mal*, franquia à qual seu filme pertencia. O vencedor foi *The Nurse*<sup>55</sup>, do

---

<sup>54</sup> Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/09/1921753-maior-bilheteria-de-terror-filme-it---a-coisa-tera-sequencia-em-2019.shtml>> Acesso em 28 de jun. 2020.

<sup>55</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=oA9H2NDJ4A>> Acesso em 28 de jun. 2020.

jovem diretor norte-americano Julian Terry, que recentemente confirmou também ter sido convidado a transformar um dos seus filmes curtos em longa-metragem.

Atualmente na rede existem grandes portais e canais que incentivam, divulgam e até mesmo produzem conteúdo de horror em curta-metragem como o *Bloody Cuts*, *Crypt tv*, *Bloody Disgusting* e *ALTER*. O famoso festival *Raindance* desde 2014 tem produzido, anualmente, competições de curtas-metragens de horror que acontecem de forma *online*. O realizador da obra faz o *upload* do filme no Youtube, posta no *twitter* com a *hashtag* do concurso e/ou a do festival e já estará participando. Na última edição<sup>56</sup>, em 2019, os filmes deveriam ter a duração máxima de 1 minuto e as inscrições foram feitas somente pelo *Instagram*.

No ano de 2015, o cineasta canadense Andrew J. D. Robinson criou uma competição *online*, sem qualquer fim lucrativo, em que o desafio era aterrorizar a audiência em apenas 15 segundos. Com a ajuda de algumas personalidades do universo dos filmes de horror, montou um quadro de jurados de celebridades<sup>57</sup> e o prêmio para os vencedores era ter seu filme disponibilizado na rede junto com uma foto de cada membro do júri segurando a lista dos seus filmes preferidos. Assim foi criado o *15 Second Horror Film Challenge* e esta continua sendo sua fórmula básica, embora algumas mudanças tenham sido feitas ao longo desses anos por conta das proporções alcançadas pela competição. No ano de 2017 os filmes selecionados passaram a ser exibidos também em alguns festivais físicos com sede no próprio Canadá, Estados Unido, Reino Unido, Rússia e Japão. Neste mesmo ano, o filme vencedor Emma, atingiu a marca de 3 milhões de visualizações. Em 2018 a competição chegava a 14 festivais espalhados pelo mundo e atingia a marca de 10.000 inscrições no canal oficial. Na edição de 2020, que é a sexta, também serão premiados curtas-metragens de até 50 minutos e longas-metragens, assim, a oferta de espaço e visibilidade para realizadores independentes será expandida por plataformas variadas. Em seu ano de estreia, o festival recebeu 200 filmes inscritos e em 2018 recebeu seu maior número de competidores, 500. Na edição mais recente foram 370<sup>58</sup>.

---

<sup>56</sup> Disponível em <[https://www.raindance.org/one-minute-horror-competition-2019/?gclid=EAIaIQobChMI1dWH9aSv6gIVkwuRCh0-tQz\\_EAAYASAAEgKfyvD\\_BwE](https://www.raindance.org/one-minute-horror-competition-2019/?gclid=EAIaIQobChMI1dWH9aSv6gIVkwuRCh0-tQz_EAAYASAAEgKfyvD_BwE)> Acesso em 28 de jun. 2020.

<sup>57</sup> Quase que em sua totalidade, artistas pouco conhecidos do grande público, mas com boa representatividade para o público fã do gênero que, conforme destacado anteriormente, é muito apaixonado.

<sup>58</sup> Todas as informações sobre o festival estão disponíveis do endereço oficial na rede. Disponível em <<https://www.15secondhorror.ca/>> Acesso em 28 de jun. 2020.

Os filmes são divulgados pelo festival em forma de *showcase*, um programa que apresenta as obras sem uma aparente ordem específica. Eles simplesmente surgem uns após os outros com seus 15 segundos de duração e se o espectador direcionar mais do que três segundos aos caracteres com título e responsável pela obra já terá perdido boa parte do filme. Os programas não possuem uma forma específica, variando seu formato em alguns detalhes ao longo das edições. Porém, sempre apresentam uma espécie de clipe das cenas mais espetaculares, sangrentas, assustadoras ou até mesmo cômicas dos filmes selecionados com algumas frases convidativas à jornada que pode durar até 3 horas, como acontece com os programas dos anos de 2016 e 2018. De 2015 até 2017, o título e diretor ou diretora do filme eram mostrados após a exibição da obra, nos anos seguintes, estes créditos passaram a ser mostrados durante o filme, o que prejudicou um pouco a experiência. A partir do ano de 2017 o programa passou a contar com uma mestra de cerimônias. Malvolia, uma rainha do grito, como ela mesma se apresenta, é interpretada pela atriz Jennifer Nangle e desenvolve todos os maneirismos, pompa, mistério e, novamente, uma boa dose de humor ácido para conduzir o espetáculo de forma muito próxima a de exibidores do primeiro cinema, que eram como “compositores de climas terroristas” (GUNNING, 1989, p. 55). Assim os programas do festival *15 Second Horror Film Challenge* seguem uma fórmula fragmentada, desordenada, curiosa, efêmera e que oferece uma breve dose de choque a cada 15 segundos, mantendo assim, sua plateia em constante estado de atenção.

Além dos programas em que são apresentados os filmes, o festival através do seu canal também disponibiliza algumas obras individualmente e em vídeos mais curtos contendo apenas os 10 ou 20 melhores ranqueados segundo o júri. Esses vídeos ajudam a divulgar o concurso pois são mais fáceis de compartilhar e de serem assistidos em qualquer lugar, proporcionando assim um número tão alto de visualizações como aconteceu com Emma.

Pois, assim sendo, é de grande relevância compreender como se dá a relação entre esta audiência e esta minificção audiovisual compartilhada pelo celular e que exige 15 segundos atentos de um público absolutamente distraído por inúmero outros estímulos a que é submetido seja no ambiente em que estiver, pelo simples fato de estar com este artefato em mãos.

As determinações fisiológicas e psicológicas [...] da relação do espectador com a imagem não bastam para descrever completamente

essa relação. Aliás, esta se dá em um conjunto de determinações que englobam e influenciam qualquer relação individual com as imagens. Entre essas determinações sociais figuram em especial os meios e técnicas de produção das imagens, seu modo de circulação e eventualmente de reprodução, os lugares onde elas estão acessíveis e os suportes que servem para difundi-las. É o conjunto desses dados, materiais e organizacionais, que chamamos de dispositivo. (AUMONT, 2014, p. 139).

Uma característica importante do *15 Second Horror Film Challenge* é a inclusão de todas as obras concorrentes no material do seu programa. Ou seja, desta maneira, todos os realizadores acabam alcançando, ao menos que parcialmente, seu objetivo, que deve ser ter sua obra exibida no catálogo de um festival e potencialmente, não apenas na internet, considerando que a esta altura, os filmes também são mostrados em eventos espalhados pelo mundo. Isto, certamente, é um grande incentivo para que cineastas e entusiastas produzam material com os recursos acessíveis, muitas vezes, em sua própria casa, sem a ajuda de mais ninguém. Neste caso e em muitos outros, em que a produção acaba sendo mais elaborada, a principal ferramenta é a câmera do celular.

Num segundo momento deve-se levar em conta também que o próprio celular terá papel fundamental na reprodução e consumo dessas obras, assim como na própria difusão. Ou seja, um único aparelho grava as imagens – além de potencialmente ser capaz de também captar o áudio, corrigir cores e aplicar filtros, além de editar – reproduzir, servindo de plataforma para o consumo, além de ser a própria ferramenta de compartilhamento. Além disso, propicia ao espectador a possibilidade de assistir aos filmes onde ele quiser. Seja num quarto escuro ou no transporte público. Todas as determinações sociais estabelecidas por Aumont convergem para constituição de um dispositivo que possui o celular como figura central, fazendo parte de todo o processo que estabelece a relação entre a obra e sua plateia. Mesmo ao se considerar o dispositivo como sendo “antes de tudo, uma organização material” (AUMONT e MARIE, 2013, p. 83), neste caso, sendo configurado pelo arranjo entre o espectador, o celular e as múltiplas possibilidades de interferências sensoriais oferecidas por qualquer ambiente em que esta relação for estabelecida, ainda deve-se procurar compreender todas as implicações desse cenário na maneira peculiar com que a audiência se relaciona com o filme, sobretudo, através do próprio celular – uma verdadeira central de hiperestímulos que concorre diretamente com as atenções solicitadas fora da linha tênue que demarca a moldura da sua tela.

Sobre este tipo de relação, Marshall McLuhan (2012, p. 63) expõe que:

Qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou autoamputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo. Assim, não há meio de recusarmos a ceder às novas relações sensoriais ou ao “fechamento” de sentidos provocado pela imagem da televisão [...]. Como extensão e acelerador da vida sensorial todo meio afeta de um golpe o campo total dos sentidos.

McLuhan fala sobre a imagem televisiva, porém seu pensamento pode seguramente ser amplificado, ecoando anos depois da chegada da televisão e todas as suas transformações na forma do indivíduo se relacionar com todo tipo de imagens, com o entretenimento de uma forma geral e com outras pessoas. O aparelho celular, com seu acervo de memórias afetivas registradas e armazenadas, informações, conversas, músicas, vídeos, fotos, documentos compartilhados, são convertidos em sinais de notificações capazes de deixar seu portador em constante estado de alerta e tão dependente deste artefato quanto de um membro do seu próprio corpo, pois assim ele é constantemente tratado. É através desta plataforma que grande parte dos filmes do *15 Second Horror Film Challenge* chega até sua audiência.

Contemplar, utilizar ou perceber uma extensão de nós mesmos sob forma tecnológica implica necessariamente em adotá-la. Ouvir rádio ou ler uma página impressa é aceitar essas extensões de nós mesmos e sofrer o “fechamento” ou o deslocamento da percepção, que automaticamente se segue. É a contínua adoção de nossa própria tecnologia no uso diário que nos coloca no papel de Narciso da consciência e do adormecimento subliminar em relação às imagens de nós mesmos. Incorporando continuamente tecnologias, relacionamos-nos a elas como servomecanismos. Eis por que, para utilizar esses objetos-extensões-de-nós-mesmos, devemos servi-los, como a ídolos ou religiões menores. Um índio é um servomecanismo de sua canoa, como vaqueiro de seu cavalo e um executivo de seu relógio. Fisiologicamente, no uso normal da tecnologia (ou seja, de seu corpo em extensão vária), o homem é perpetuamente modificado por ela, mas em compensação sempre encontra novos meios de modificá-la. (MCLUHAN, 2012, p. 65).

McLuhan ainda faz uma espécie de alusão aos hiperestímulos oferecidos pelas novas tecnologias como um inerente e necessário torpor, fundamental à sobrevivência dos seres humanos nesses tempos sem o qual se sucumbe:

O princípio do embotamento vem à tona com a tecnologia elétrica, ou qualquer outra. Temos de entorpecer nosso sistema nervoso central quando ele é exposto e projetado para fora: caso contrário, perecemos. A idade da angústia e dos meios elétricos é também a idade da inconsciência e da apatia. Em compensação, e surpreendentemente, é também da consciência do inconsciente. Com nosso sistema nervoso central estrategicamente entorpecido, as tarefas da consciência e da organização são transferidas para a vida física do homem, de modo que,

pela primeira vez, ele se tornou consciente do fato de que a tecnologia é uma extensão de nosso corpo físico (2012, p. 66).

Pois é através deste dispositivo, regulado por meio de um artefato incorporado à vida dos indivíduos de uma sociedade que padece em excessos de atenção, estímulos, afetos, perigos e medos que o espectador-observador-ator de um mundo viciado em choques – pois se estes não os mantêm em equilíbrio, ao menos não os deixam “perecer”, como diz McLuhan – estabelece e encontra sentido em pequenas peças audiovisuais, minificções de horror que chegam até eles através uma simples notificação e que por 15 segundos buscam tocar algum ponto sensível do seu subconsciência imerso por uma espécie de curiosidade sórdida pelo estranho, pelo averso e pela possibilidade da morte iminente que na ficção faz-se perceber o horror vigente no mundo real como mais comedido e resguardado.

Além de tudo, estas obras também carregam em sua brevidade, dinamismo e assertividade características intrínsecas a uma espécie de imediatismo cognitivo exigido pelas novas formas de comunicação predominantes no uso do aparelho pelo qual as obras são reproduzidas e, de uma maneira geral, bastante presente na contemporaneidade. As minificções de horror vêm no mesmo balaio dos memes e *gifs*, e em muitos aspectos se assemelhando a este último, como descrevem Wilson Oliveira Filho e André Parente:

Entendemos que um fenômeno como os *gifs* – pequenos loops de imagem que, de forma contínua e em série, se combinam para, como num nanofilme ou filmete dos primórdios, entreter, despertar curiosidades – ganhe força nas redes sociais e se transforme num estudo de caso ainda pouco debatido para a arte contemporânea. (2018, p. 297).

Para os autores, os *gifs* remontam ao cinema de atrações, e assim, certamente os filmetes de horror também o fazem, ao solicitarem a atenção do público incitando pontos de pressão de fóbica, despertando a curiosidade através de alguma situação esdrúxula ou até mesmo repulsiva, entretendo e impactando a audiência através de choques e impulsos sensoriais.

A noção de atrações elaborada por Gunning e Gaudreault remete ao cinema dos primórdios e aos choques sensoriais que atraíam a atenção do espectador e também pode ser uma maneira de pensarmos essas novas vistas animadas, “gifadas”. As atrações passeavam pelas feiras de variedades, pelas fantasmagorias e passam a ser o cinema dos inventores e experimentadores entre 1895 e 1908, até a entrada em cena do cinema narrativo. Mas além de um momento histórico, as atrações não cessam. Elas não desaparecem, mas passeiam pelos gêneros, pelos experimentalismos e por práticas audiovisuais como videoclipe, as instalações multimídia, fenômenos como o *live cinema* e os *gifs*. O

próprio Youtube, para autores como Baptista (2010), seria um novo cinema de atrações com vídeos que clamam pelo choque, pelo despertar de sensações, pelo estímulo, afeto. Os gifs vagando pelas redes também afetam os sentidos, despertam em nós um pensamento dessa imagem que choca, que nos confunde pela repetição, por um retorno que varia constantemente (2018, p. 299).

Uma minificção de horror em formato de curta-metragem com duração de 15 segundos que é compartilhada isoladamente, fora do programa anual do festival *15 Second Horror Film Challenge* quando assistida no *player* do celular, assim como os gifs, possui a propriedade de entrar em um loop infinito. Soma-se a isto os estímulos sonoros e os recursos gráficos que ativam, sobretudo, o primeiro e segundo níveis de comoção do horror como definiu Stephen King, a estrutura fragmentada, o tipo de produção muitas vezes amadora que por diversas vezes acaba por imprimir certo tom de realismo, principalmente quando adota o estilo *found footage* e os títulos das obras que de forma recorrente complementam ou explicam seu próprio sentido, então, tem-se uma peça de alto impacto sensorial capaz de não só apreender a atenção de sua audiência, como de mantê-la sob seus domínios por muito mais de 15 segundos.

### **3.3 O horror expandido: novas experiências, formas curtas e interativas**

O cinema é uma arte que quase já nasceu morta. A célebre afirmação atribuída a Louis Lumière dando conta que a nova invenção não teria futuro pode ser considerada a primeira de todas as suas recorrentes mortes anunciadas. Pois eis que o cinema resistiu, absorveu todas as novidades que apontavam como causadoras do seu iminente fim e se reinventou. O som, a imagem eletrônica – da televisão ao videocassete, passando pelo *zapping* – e mais recentemente o *streaming*, levaram o cinema muito além do modelo tradicional e institucionalizado da sala escura, projeções de imagens em movimento que contavam uma história e entre o feixe de luz e a tela, um espectador passivo. As intercessões entre os dispositivos cinematográficos e os novos caminhos apontados por expressões artísticas vindas de outras áreas, com o suporte e impulsão de novas tecnologias levou o cinema para lugares onde jamais antes tinha estado: galerias, museus e performances em que o filme não exerce o seu papel mais fundamental – se é que esta função realmente existe – mas está inserido num contexto plural e interativo.

Esta expansão, sobretudo através da difusão das tecnologias digitais levanta muitas discussões acerca do papel do cinema na constituição desta arte contemporânea. Os caminhos, as implicações e as reminiscências da imagem fílmica

como parte deste novo cenário amplo e complexo não faz parte do que será abordado nesta seção do trabalho a não ser no que diz respeito especificamente ao gênero horror. Contudo, parte-se da configuração de um cinema institucionalizado que busca estabelecer novas conexões, dialogar e fundir-se com expressões dissonantes criando novas maneiras de impactar, aguçando outros sentidos inalcançados anteriormente.

Se a forma cinema é um modelo de representação que resulta de uma série de experiências relacionadas a um tipo de subjetividade consolidada no século XIX, é preciso identificar o que está em jogo nas experiências contemporâneas que parecem desviar o cinema desse modelo narrativo-representativo. Em se tratando de arte, acreditamos que a crise da representação nasce com o modelo de representação. Ao mesmo tempo em que vemos determinado modelo se instituir, percebemos também a existência de outras formas que escapam de seu campo gravitacional. Desse modo, a noção de dispositivo pode contribuir para uma renovação da teoria do cinema, sobretudo no que diz respeito à ideia de um cinema expandido sob todas as suas novas modalidades, ou seja, de um cinema que alarga as fronteiras do cinema-representativo instituído. (PARENTE e CARVALHO, 2009, p. 34).

A contemporaneidade forjou seus próprios desvios, constituindo um espectador ávido por novos gatilhos para sua curiosidade, choques e formas de se relacionar com as imagens ao passo em que o cinema sai das salas escuras e ganha mobilidade.

Podemos dizer que atual relação entre arte e cinema está fortemente marcada pela ideia de que o dispositivo cinema vem sofrendo modificações sem, no entanto, deixar de ser cinema. A possibilidade de um cinema que é simultaneamente o mesmo e um outro não designa necessariamente uma crise de sua forma dominante. Como um duplo movimento que se desdobra em um eu e em um outro, como em um deslocamento que cria uma tensão entre o cinema dominante e seus desvios, o cinema contemporâneo cria novas subjetividades que ultrapassam o dualismo e que só podem se apresentar nesse ato simultaneamente ativo e passivo, subjetivo e objetivo, verdadeiro e falso, narrativo e a-narrativo. Se hoje as produções visuais reinventam o cinema de diversas maneiras, multiplicando telas, diluindo narrativas, especializando as imagens, é porque a subjetividade cinema está profundamente interiorizada em todos nós, e é essa interiorização que torna possível o diálogo com outras modalidades de fazer cinema sob outros regimes técnicos e estéticos (PARENTE e CARVALHO, 2009, p. 37).

Pois de maneira concomitante a todo esse campo de discussões acerca das perspectivas do cinema contemporâneo de maneira ampliada, o lugar a que se deseja ater-se aqui é o de reflexão sobre o lugar dos filmes de horror nesses deslocamentos, desvios, multiplicidade, interatividade, formas breves e curtas repensadas e concebidas para se relacionarem com a era dos estímulos *mobile*.

O gênero horror tem vivido seu próprio *detour* e vem abrindo caminho para experiências que apesar de envoltas por áureas tecnológicas avassaladoras, remetem diretamente à sensação primária do trem fantasma. Uma delas é o crescente conteúdo desenvolvido para experiência em realidade virtual, que neste caso também carrega consigo princípios básicos da eficiência das minificções, toda a espetacularização, fragmentação e curiosidade/estranheza/choque do regime de atrações, além possibilidade – tão marcante da contemporaneidade – de mobilidade do dispositivo.

Nos últimos anos muitas experiências de horror em realidade virtual têm sido disponibilizadas no Youtube. Grande parte delas, para o total proveito do percurso é necessária a utilização dos óculos de imersão e toda parafernália que permite a total e (aparente) livre movimentação pelo cenário, porém, ainda que a audiência não possua este recurso, é possível uma jornada bastante satisfatória.

A mudança para a realidade virtual é uma mudança de um tipo de pensamento para outro, uma mudança de propósito, que modifica, perturba, talvez até perverta a relação do homem com o que é real. Todos os bons filmes, como costumávamos dizer na década de 1960, quando a capa do Cahiers du Cinéma ainda era amarela, são documentários... e os cineastas mereciam ser chamados de “grandes” por causa exatamente de seu foco quase obsessivo em capturar a realidade e respeitá-la, empreendendo respeitosamente o caminho do conhecimento. [Hoje em dia, por outro lado,] o cinema abriu mão do propósito e do pensamento por trás das tomadas individuais, em favor de imagens – imagens sem raízes, sem textura – criadas para impressionar violentamente, acentuando constantemente suas qualidades espetaculares (ELSAESSER, 2018, p. 181).

O espetáculo, neste caso, repete a fórmula da fragmentação e destina o espectador-vítima a um cenário em que se sabe muito pouco ou nada do que está acontecendo. De certo, o que se pode imaginar é o que está por vir. Vultos, gritos, portas que batem, vento soprando pela fresta da janela, risos de crianças e quase invariavelmente terminando com um susto após 3 ou 4 minutos. Uma das características mais interessantes desses vídeos é que quando não se possui o equipamento de realidade virtual, a única interação possível com o cenário é o direcionamento do olhar – o que já é bastante, na verdade – fazendo com o personagem que assumimos dentro da experiência fique estático todo o tempo, mesmo quando os eventos se intensificam e a tendência natural seja a de fugir, se esconder ou ao menos se afastar dos monstros, fantasmas e assassinos que eventualmente irrompem nossa visão.

No ano de 2016 a Warner Bros. Pictures produziu e disponibilizou, como estratégia promocional de *Invocação do Mal 2*, seu mais novo lançamento na época, dois filmes de pouco mais de 3 minutos em realidade virtual. Ambos são animações e reproduzem eventos semelhantes aos ocorridos no longa-metragem. O primeiro filme intitulado *The Conjuring 2 – Experience Enfield VR 360*<sup>59</sup> é introduzido com todas as pompas e o suspense típicos de uma novidade arrebatadora. Logo abaixo do título, os créditos dizem “experimente a nova história real dos arquivos de Ed & Lorraine Warren em 360 VR”<sup>60</sup>. Em seguida, um aviso é dado para que se use fones de ouvido, se retire toda luminosidade no entorno da tela e, se possível, que se esteja sentado numa cadeira giratória. Eis que surge James Wan, o diretor do filme, como o mestre de cerimônias da vez. Ele nos dá boas vindas e a experiência começa. Neste caso, há um percurso todo programado pensado nos espectadores do Youtube, sem o uso de todo maquinário interativo do dispositivo VR. A movimentação do personagem que assumimos em primeira pessoa é predefinida. O cenário é uma velha casa revolta em uma série de fenômenos paranormais que presenciamos um a um. Somos levados a vários cômodos e cada um deles apresenta uma atração em especial. São vários *jump scares* e no fim, uma freira demoníaca surge na tela num ataque ao espectador. No segundo filme, chamado de *The Conjuring 2 – Visions*<sup>61</sup>, os créditos iniciais advertem que assumiremos a perspectiva de Lorraine Warren, no filme apresentada como sendo dotada de uma mediunidade muito aguçada, e experimentaremos o mundo através dos seus olhos. A mesma casa como cenário e um percurso iminente mais assustador.

A Warner seguiu a mesma estratégia em seus grandes lançamentos seguintes. *It - A Coisa* capítulos 1 e 2 ganharam filmes nos mesmos moldes com o palhaço Pennywise aterrorizando no que eles chamaram de “uma experiência cinematográfica em realidade virtual”<sup>62</sup>. Somos guiados por um caminho involuntário enquanto recebemos tantos choques que mal se pode dar conta de visualizar todos eles – um verdadeiro trem fantasma. Outros filmes da franquia *Invocação do Mal* também tiveram sua experiência em realidade virtual.

---

<sup>59</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=A6aRkhlqWuE>> Acesso em 30 de jun. 2020.

<sup>60</sup> “Experience the next true story from the case files of Ed & Lorraine Warren in 360 VR”. Os Warren eram investigadores paranormais e foram muito famosos por décadas. Ele faleceu em 2006 e ela, mais recentemente, em 2019, aos 79 e 92 anos, respectivamente. Fundaram um museu, em Connecticut (Estados Unidos) que reúne todos os objetos amaldiçoados que coletaram ao longo dos casos que presenciaram.

<sup>61</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Ua4RG1WGZLo>> Acesso em 30 de jun. 2020.

<sup>62</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=FHUErvVAeIw>> Acesso em 30 de jun. 2020.

O produto final dessas recentes manifestações do horror no campo cinematográfico se apresenta como uma animação, curta-metragem, videogame e peça publicitária, dando um passo além ao oferecer uma potencialmente perigosa proposta de fazer do espectador um real (virtual) personagem de uma trama tão chocante e cheias de impactos sensoriais brutais que podem ser bastante traumáticos.

Nessa busca pela popularização de obras cada vez mais imersivas e interativas, oferecendo impactos acentuados, que embora os primeiros games de horror datem ainda dos anos 80 - especialmente com o memorável *Haunted House*, lançado para a plataforma Atari no ano de 1982 - foi também por conta dos *sites* de compartilhamentos de vídeos que eles voltaram a ganhar relevância. Os jogos denominados *survivor horror*, que possuem como padrão a perspectiva em primeira pessoa e o objetivo lacônico de simplesmente manter-se vivo, tornaram-se muito populares a partir de publicações de vídeos que mostravam as reações das pessoas ao jogarem<sup>63</sup>. Sustos, gritos, desespero e o flerte com o cômico por conta das situações que, para quem está de fora, beiram o ridículo, fez com que alguns jogos se tornassem muito populares, alavancando muitos outros lançamentos.

Uma sequência do *game* de 1999 chamado *Silent Hill* teve um *teaser* jogável disponibilizado como parte da promoção do seu desenvolvimento no ano de 2014. Muitas expectativas foram criadas em torno deste lançamento, entre outros motivos, por se tratar de uma franquia de sucesso e por ter sido divulgada a participação do cineasta Guillermo del Toro na concepção artística da obra. A demonstração, que recebeu o nome de *Silent Hills*<sup>64</sup>, no plural, tornou-se conhecida apenas como P.T, ou seja, *playable teaser*. O jogo acontecia, também em primeira pessoa, possuía um cenário bastante limitado e rico em detalhes realistas. A ação ocorria em uma casa, porém apenas dois corredores e um banheiro eram acessíveis. Ao atravessar uma determinada porta, esta levava o jogador para o início do cenário, fazendo com que tudo não passasse de um loop espacial, porém não temporal, pois ao passar pelos mesmos lugares, notava-se que a hora no *disply* de um relógio não deixava de avançar. Para terminar essa a travessia de maneira correta, era necessário desvendar uma série de quebra-cabeças extremamente complexos enquanto figuras bizarras surgiam a cada nova passagem pelos mesmos

---

<sup>63</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Ho-BNki1AoI>> Acesso em 30 de jun. 2020.

<sup>64</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=bjDmGGtIEY&t=308s>> Acesso em 30 de jun. 2020

corredores. Uma experiência bastante angustiante que recebeu muitas críticas positivas, mas também negativas e estas fizeram com que o *game* fosse cancelado. O que foi lançado como *teaser* de um jogo acabou ganhando *status* de obra *cult*.

Mais uma vez aqui o horror aponta não apenas para a interatividade, oferecendo perspectiva e poder de decisão de protagonista dentro de uma situação que busca a impressão da realidade até as consequências mais vigorosas possíveis, viabilizadas por um cenário tecnológico que avança exponencialmente, mas também para uma forma breve, desconexa, estranha, que mais confunde do que contextualiza, mas que por dominar tão bem todo seu potencial de disparar gatilhos emocionais e tocar em pontos de pressão fóbica através das mais variadas convenções do gênero, se faz extremamente contundente e eficaz no seu propósito.

Assim, os desvios do gênero horror no cinema acompanham as aspirações e ansiedades de uma sociedade saturada e ao mesmo tempo viciada em estímulos que foram incorporados ao seu estilo de vida. O aparelho celular exerce papel central pois intermedia esta relação oferecendo todo tipo atração fazendo com que o indivíduo receba cada vez mais daquilo que ele mesmo busca. O horror procura novas formas de expressão, novos canais de intenção, variando de plataformas, ressignificando estratégias e se cruzando com outras formas não apenas de se fazer arte, mas sobretudo, de comunicar uma mensagem, impactar, oferecendo esta espécie de êxtase do macabro, da deformidade, do estranho, da repulsa, da adrenalina do susto, do não querer ver e olhar assim mesmo, da morte em segurança.

Se os filmes de terror têm um mérito social que os redima, isso se dá graças à sua habilidade de formar elos entre o real e o irreal – de fornecer subtextos. E em função de seu apelo às massas, esses subtextos assumem frequentemente uma dimensão cultural [...]. Quando os filmes de terror mostram suas várias facetas sociopolíticas [...], eles estão quase sempre servindo como um barômetro extraordinariamente preciso daquilo que perturba o sono de toda uma sociedade (KING, 2012, p. 195).

As minificções de horror chegam ao cenário contemporâneo encontrando um espectador já horrorizado, abarrotado de mensagens e conteúdos cintilando por toda parte e ele quer mais. O catálogo do *15 Second Horror Film Challenge* oferece doses de estímulos brutais de variadas maneiras com um espaçamento de tempo regular. Aproximadamente de 15 em 15 segundos é desferido um golpe. Enquanto a mente processa o que acabou de registrar, logo vem outra pancada. Seu compartilhamento é

simples e o alcance pode ser enorme e dificilmente alguém passa totalmente imune a qualquer uma das obras.

Há um debate vigoroso acerca do que é ou não cinema a partir do momento em que essas novas formas audiovisuais se misturam, ganham outros espaços, tempos, contornos e, sobretudo, outras formas de se assistir. Um filme de horror com duração de 15 segundos que é pura espetacularização do que pode haver de mais desprezível como violência, morte e todo tipo de abominação pode causar uma gama enorme de sensações em quem assiste despreziosamente, contudo o mais improvável é que alguém passe indiferente. Da negação ao cinema, passando por uma linguagem antenada com o dinamismo de conteúdos efêmeros, as minificções de horror cumprem o papel a que se dispõem, assim como os filmes do primeiro cinema. O *15 Second Horror Film Challenge* hoje constitui um universo muito particular que envolve um processo desde a produção dos filmes – qualquer pessoa pode se sentir encorajada a produzir uma obra seja da maneira que for, ela será acolhida pelo festival – passando pela exibição e compartilhamento, até a distribuição e difusão dessas obras que rompem a fronteira do imediato e também são apreciadas em festivais com sedes físicas em diferentes partes do mundo.

## CONCLUSÃO

Muito além de chegar a uma conclusão específica, o mais importante neste momento é poder olhar para trás e compreender as transformações sofridas – pelo olhar do pesquisador para o seu objeto de trabalho e também, sobretudo – pelo próprio autor da obra. A conclusão se revela como um emaranhado de fatores percebidos ao longo das páginas, porém ainda mais vultosas fora delas e, não obstante, conclusões também carregam sua dose de efemeridade tal qual as obras abordadas nesta pesquisa. As impressões que tenho agora, chegando ao término deste percurso, certamente não serão as mesmas de quando retornar a ele tempos adiante. Portanto, o que vale ressaltar é o trajeto, que num determinado momento seguiu exatamente como o já referido trem fantasma, do qual eu parecia ter pouco ou nenhum controle enquanto olhava ao redor e me dava conta de inúmeras atrações que ora me assustavam, ora me causavam verdadeiro fascínio – ambos não estão mesmo aliados? O impacto desta pesquisa certamente reverberará de uma maneira muito particular em meu trabalho, enquanto os filmes continuarão sendo produzidos, novas plataformas criadas, dispositivos desenvolvidos e maneiras cada vez mais incisivas e certeiras serão elaboradas a fim de suprir as necessidades exaustivas destes e tempos futuros.

A pesquisa compreende que o surgimento de um festival como o *15 Second Horror Film Challenge* é reflexo de uma sociedade que busca a eficácia a todo custo em tempo mínimo. Em tempos que em pessoas têm assistido filmes, série e vídeos de uma forma geral em velocidade acelerada para dar conta de todo conteúdo<sup>65</sup>, o gênero horror e seus realizadores experimentaram propor um desafio de busca pela quintessência do gênero tendo a tecnologia a seu favor, obras cada vez mais curtas, diretas e brutalmente impactantes foram surgindo na rede, tornando essa jornada cada vez mais dinâmica. O festival que abarca as obras tratadas neste trabalho ofereceu até o momento a proposta mais ousada – o horror em 15 segundos.

O processo de compreensão destes eventos e como eles podem, efetivamente, influenciar nos rumos do gênero de uma forma bem mais ampla no cinema, começou com a observação dos filmetes de horror com duração de 15 segundos como a consagração de um regime de atrações que, embora nunca tenha estado ausente do cinema narrativo, aqui encontra-se de aqui forma elementar, desde a produção dos filmes até a

---

<sup>65</sup> Disponível em <https://exame.com/tecnologia/videos-a-moda-agora-e-acelerar/> Acesso em 2 de jul. 2020.

maneira que é apresentado ao público, seja a partir de uma única obra ou através do seu exaustivo programa com horas de duração.

Sendo assim o primeiro capítulo investiga e evidencia a maneira que o modelo do regime de atrações conduz essas obras. Aspectos como a temporalidade dos filmes, assim como sua fragmentação e invocação de uma estranheza que busca capturar a atenção do espectador e em seguida desferir um golpe certo. Os impactos sensoriais, portanto, são marcas determinantes que fazem destas pequenas peças audiovisuais parte de um tipo de entretenimento que remete à época do primeiro cinema. Quando os filmes eram mostrados por exibidores itinerantes ou em espetáculos vaudeville, desmembrados, retalhados, como parte de um grande mosaico desconexo que oferecia uma sessão excêntrica e extravagante anunciada e conduzida por um mestre de cerimônias responsável por amplificar toda a sensação de estranheza, curiosidade, novidade e também de medo na audiência.

De um panorama ainda mais aproximado, o segundo capítulo relaciona essas obras com o *modus operandi* das micronarrativas literárias e todas as suas variadas nomenclaturas. A maneira como mensagens são transmitidas de forma eficiente, arrebatadora e breve, contando com o conhecimento prévio de certos aspectos gerais envolvidos pelo cenário indicado por apenas uma palavra, linha, ou mesmo pelo título da obra que pode ter a tarefa de contextualizar, explicar e complementar o sentido – ou a falta dele.

Por fim, como num recorte ainda mais aproximado, o último capítulo da pesquisa aborda o funcionamento do festival *15 Second Horror Film Challenge* desde a sua concepção até a chegada ao seu espectador, a partir de um paralelismo entre o espectador contemporâneo e o da virada do século XIX para o XX, em que tantas transformações sociais e econômicas ditaram um ritmo de vida tão acelerado quanto nunca se havia experimentado antes, fazendo dos seus cidadãos, indivíduos hiperestimulados.

A partir daí nota-se as transformações, correlações, absorções e transcódificações realizadas pelo cinema, mas especificamente pelo gênero horror a fim de se adaptar às novas demandas. Os filmes que compõem esta pesquisa são minificções de horror que chama a atenção de uma audiência extremamente sobrecarregada e que é tocada pelo fascínio que o gênero da morte provoca ao colocá-los em contato com seus

medos mais enraizados num tempo que se desfaz logo após golpear. Essa sensação, mais do que estimulante pode ser deveras viciante e os estímulos sensoriais podem se seguir por horas através do programa do festival.

Stephen King diz que

O terror nos atrai porque ele diz, de uma forma simbólica, coisas que teríamos medo de falar abertamente, aos quatro ventos; ele nos dá a chance exercitar (veja bem: exercitar, e não exorcizar) emoções que a sociedade nos exige manter sob controle. O filme de terror é um convite para entregar-se a um comportamento delinquente, antissocial – cometer atos de violência gratuita, ter condescendência com nossos sonhos pueris de poder, nos render aos nossos medos mais covardes (2012, p. 60).

O surgimento e disseminação dos curtas-metragens de horror na rede ofereceu ao espectador a possibilidade de praticar este exercício constantemente, em qualquer lugar e compartilhar com outras pessoas a mesma experiência. Tornando-se, inclusive, fonte criativa para o gênero em grande escala. Cada vez são mais comuns os casos de artistas que despontam com obras que debutam em algum dos vários concursos, desafios e festivais espalhados pela *web* e acabam chamando a atenção de algum grande estúdio a fim de transformar aquela minificção num filme de duas horas.

O que fica evidenciado aqui é que a busca por premissas cada vez mais certeiras, capazes de causarem grandes impactos oferecendo o mínimo de informações possível e cada vez de forma mais intensa. O horror das multitelas, da interatividade dos jogos, da imersão da realidade virtual, o horror de atrações das quais o gênero jamais se abdicou, mas sobretudo, o horror breve e certo, fácil de assistir e de compartilhar, dinâmico e arrebatador tem sido um exercício constante dos realizadores.

Há quem diga que o gênero vem atravessando uma certa turbulência criativa. Uma espécie de crise que é reafirmada há décadas e nunca chegou, exatamente, a abalar a produção do gênero que se mantém ativa – não é preciso um grande esforço para assistir a pelo menos uma estreia por semana em salas multiplex ou em cinemas de arte – mas a verdade é que nos últimos anos, o que de mais novo surgiu no gênero foi um tipo de filme requentado e rotulado de forma modernosa: o pós-horror. O que vai além disso se apega a *remakes* de alguns (nem tão) clássicos, sequência intermináveis de sucessos de 20 anos atrás, transformando o filme numa série cinematográfica, e mais recentemente, as adaptações de curtas para longas-metragens – grandes nomes representantes da nova geração do horror no cinema vieram do cenário de curtas-

metragens via internet como Mike Flanagan, David F. Sandberg, Andy Muschietti e James Wan.

O fato é que os filmes do gênero continuarão se reinventando no rastro do próprio cinema, que se multiplica, se refaz e se desdobra sobre a multiplicidade das artes que o compõem. Neste caminho as obras de horror seguirão populares como sempre foram porque o fascínio pela morte é intrínseco à própria vida.

Se a história de terror é nosso ensaio para a morte, então sua moralidade rígida também a transforma em uma reafirmação da vida, da boa vontade e da simples imaginação – apenas mais um caminho para o infinito (KING, 2012, p. 578).

Portanto, este olhar reflexivo para a pesquisa em busca de algum tipo de conclusão dá conta de um trabalho que deverá ser feito continuamente, pois o fluxo de transformações e canais pelos quais o horror fluirá e perpetuará é incessante. As novas formas de se fazer cinema certamente abrirão espaço para novos medos, novos pontos de pressão e com eles, novas aspirações que todos os afluentes do fazer cinematográfico deverão abraçar.

Tentando compreender a popularidade perene dos filmes que lidam com o medo ou responder à questão do porquê de nosso interesse na experiência cinematográfica do medo, parto do princípio de que o medo é uma forma de estímulo positivo no sentido de nos colocar sempre em estado de alerta, em geral associado à sobrevivência diante da possibilidade concreta da morte. O corpo em sua finitude natural ou diante de agressões que ameaçam sua integridade física, atrai todo o nosso interesse nos processos de antropomorfização negociados pela identificação entre uma plateia e a ficção audiovisual encenada. E o filme de terror, nesse quadro, precede outros gêneros. Em primeiro lugar o gênero traduz algo que indizível, representa e constrói o medo ao lidar com espaços mais complexos do ser humano, como a insanidade, a loucura, a alienação, os desvios sexuais, as obsessões, a violência. E, no geral, o faz de forma visualmente fascinante e atraente, confundindo bastante as fronteiras entre repulsa e o prazer (VIEIRA, 2007, p. 225).

Não há uma conclusão estática e irrefutável, pois os mecanismos do medo são transitórios, se adequam a tempos e realidades distintas, porém a contemporaneidade é urgente em seus excessos de sensações, afetos e eficácia dos dispositivos que lhe servem. Se as ficções de horror têm se mostrado mais eficientes quando curtas, diretas ao ponto e espetaculares, então neste sentido, justifica-se, portanto, não apenas o crescimento da produção e da popularização dos curtas-metragens, mas em especial dos filmes trazidos aqui. Assistir a uma minificção de horror com duração de 15 segundos é como olhar pela fechadura de uma porta que esconde todo tipo infortúnio – violência,

asco, monstros, demônios, fantasmas – você não sabe o que tem do outro lado, nem tem ideia de que tipo de cena irá presenciar – você simplesmente fica curioso e olha. Mas tem apenas 15 segundos para isso, e em tão pouco tempo ninguém pode se preparar para o choque que vai receber.

## REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. A imagem. Campinas, SP: Papirus, 2012.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário teórico e crítico de cinema. Campinas, SP: Papirus, 2012.

ÁLVARES, Cristina. Quatro dimensões do microconto como mutação do conto: brevidade, narratividade, intertextualidade, transficcionalidade. Guavira letras. n. 15, ago-dez. 2012.

BAPTISTA, Tiago. Será o Youtube o novo “cinema de atrações”. *In: AVANCA CineTomoII*. Avanca: Edições Cine-clubes, 2010.

BATCHELOR, Katherine. In a flash: the digital age’s influence over literacy. *In: Cult pop culture: from fringe to the mainstream*. Kent State (USA): Praeger, 2011.

BARBER, Nicholas. Por que os críticos não respeitam os filmes de terror. BBC News Brasil, 2018. Disponível em <<https://www.bbc.com/portuguese/vert-cul-45088429>> Acesso em 22 de nov. 2019

BEN-PORAT, Ziva. From flash fiction to nano-literature. *In: ÁLVARES, Cristina; KEATING, Maria Eduarda (Org.). Microcontos e outras microformas: alguns ensaios*. Minho (Portugal): Universidade do Minho, 2012.

CARREIRO, Rodrigo. Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo. Ciberlegenda. Niterói, v.1, n.24, 2011.

CARROL, Noël. A filosofia do horror ou paradoxos do coração. Campinas, SP: Papirus, 1999.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. (Org.). O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac & Naif Edições, 2001.

COSTA, Flávia Cesarino. O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação. São Paulo: Scritta, 1995.

\_\_\_\_\_. Primeiro cinema. *In*: MASCARELLO, Fernando (Org.). A história do cinema mundial. Campinas, SP: Papirus, 2006.

CRARY, Jonathan. Técnicas do observador. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

ELSAESSER, Thomas. Cinema como arqueologia das mídias. São Paulo: SESC, 2018.

EXAME. Vídeos: a moda agora é acelerar. Jun. 2016. Disponível em <<https://exame.com/tecnologia/videos-a-moda-agora-e-acelerar/>> Acesso em 2 de jul. 2020.

FOLHA DE SÃO PAULO. Maior bilheteria de terror, filme It A Coisa terá sequência em 2019. Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/paywall/login.shtml?https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/09/1921753-maior-bilheteria-de-terror-filme-it---a-coisa-tera-sequencia-em-2019.shtml>> Acesso em 28 de jun. 2020.

KING, Stephen. Dança macabra: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

GUNNING, Tom. Uma estética do espanto: o cinema das origens e o espectador (in)crédulo. *Art & text*. (Spring, 1989): 31-45.

\_\_\_\_\_. Now you see it, now you don't: the temporality of the cinema of attractions. *The velvet light trap*, 32. (Fall 1993).

\_\_\_\_\_. The whole town's gawking: early cinema and the visual experience of modernity. *The Yale Journal of Criticism*. (Fall 1994): 189-201.

\_\_\_\_\_. The cinema of attraction[s]: early film, its spectator and avant-garde. In: STRAUVEN, Wanda. (Org.). *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

\_\_\_\_\_. Attractions: How they came into the world. In: STRAUVEN, Wanda (Ed.). *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2007.

MÜNSTERBERG, Hugo. A atenção. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro/São Paulo: Terra e Paz, 2018.

NANOTERAPIA. Os incríveis micro-contos de terror em duas frases: dá para assustar com tão pouco? Jun. 2016. Disponível em: <<http://notaterapia.com.br/2016/06/30/os-incriveis-micro-contos-de-terror-em-duas-frases-da-pra-assustar-com-cao-pouco/>> Acesso em 24 de ago. 2019.

OLIVEIRA FILHO, Wilson. *McLuhan e o cinema*. Rio de Janeiro: Verve, 2017.

OLIVEIRA FILHO, Wilson; PARENTE, André. Sobrevidas repetidas das imagens: os gifs como séries, atrações e extensões. *Revista ECO Pós*. v. 21, n. 1, 2018.

PAIVA, Vitor. Esses microcontos de terror vão te deixar de cabelo em pé em duas frases. *Hypeness*. Disponível em: < <https://www.hypeness.com.br/2016/07/esses-incriveis-microcontos-de-terror-va-te-deixar-de-cabelo-em-pe-em-duas-frases/>> Acesso em 24 de ago. 2019.

PARENTE, André. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. *In*: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara. (Org.). Estéticas do digital: cinema e tecnologia. Covilhã: Livros Labcom, 2007.

PARENTE, André; CARVALHO, Victa de. Entre cinema e arte contemporânea. *Revista Galáxia*. São Paulo, n.17, p.27-40, jun.2009.

POE, Edgar Allan. Poemas e ensaios (trad. Oscar Mendes e Milton Amado). São Paulo: Globo, 1999. 3 ed. revista.

RECANTO DAS LETRAS. O dinossauro. 2012. Disponível em: <<https://www.recantodasletras.com.br/resenhas/3436313>> Acesso em 25 de ago. 2019.

ROJO, Violeta. La minificción atrapada em la red: la escritura mínima banalizada. *Voz y escritura*. *Revista estudios literários*. n.22. enero-diciembre, 2014. pp. 13-26.

\_\_\_\_\_. La minificción ya no es lo que era: una aproximación a la literatura brevísima. *Cuadernos de literatura*. v.XX, n.39, enero-junio 2016.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. *In*: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. (Org.). O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac & Naif Edições, 2001.

TEORIA DA COMPLEXIDADE. Complexidade na arquitetura. Teoria fractal. Disponível em: <<https://teoriadacomplexidade.wordpress.com/teoria-fractal/>> Acesso em 25 de ago. 2019.

TWO-SENTENCE HORROR STORIES: BITE-SIZED SCARES. Reddit. 2014. Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/TwoSentenceHorror/>> Acesso em 25 de ago. 2019.

VIEIRA, João Luiz. A construção do medo no cinema. *In*: NOVAES, Adauto (Org.). Ensaios sobre o medo. São Paulo: Editora SENAC, 2007.

WILLIAMS, Linda. (Org.). Viewing positions: ways of seeing film. New Jersey: Rutgers University Press, 1995.

\_\_\_\_\_. Film bodies: gender, genre, and excess. Film Quarterly. v. 44, n. 4 (Summer, 1991), pp. 2 -13.

ZAVALA, Lauro. Diez razones para olvidar El dinosaurio de Monterroso. Centro virtual Cervantes. 2002. Disponível em: <<https://cvc.cervantes.es/actcult/monterroso/acerca/zavala.htm>> Acesso em 25 de ago. 2019.

\_\_\_\_\_. Seis problemas para la minificción, um género del tercer milenio: brevedad, diversidad, complicitad, fractalidad, fugacidad, virtualidad. Ciudad Seva. 2000. Disponível em: <<https://ciudadseva.com/texto/seis-problemas-para-la-minificcion/>> Acesso em 25 de ago. 2019.

## REFERÊNCIAS FÍLMICAS

ABEDINI, Vahid. In: 15 second horror film challenge (2016). Hades. 2016. (18min26s – 18min41s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TBIIJfP3OfQ&t=69s>> Acesso em 24 de jun. 2019.

BCC Trolling. Funniest Slender Man reactions ever! (5min). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Ho-BNki1AoI>> Acesso em 30 de jun. 2020.

BEASLEY, Dom. In: 15 second horror film challenge (2017) program. 415C. 2017. (5min56s - 6min11s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=v-pqpRIOkBY&t=756s>> Acesso em 24 de jun. 2019.

BENSONHAVER, Derek. In: 15 second horror film challenge (2016). The closet. 2016. (2h17min02s – 2h17min17s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TBIIJfP3OfQ&t=69s>> Acesso em 24 de jun. 2019.

BRAFMAN, Sydney Clara. In: 15 second horror film challenge (2018) program. Willoughby 1018. 2018. (36min45s -37min). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=gisoKIGWUng>> Acesso em 19 de jun. 2019.

BRAGG, K.C. His monster. 15 second horror film challenge. 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XtlNqW6CZc8>> Acesso em 25 de ago. 2019.

BREATHNACH, Sean. In: 15 second horror film challenge (2016). Followed. 2016. (2h04min07s – 2h04min22s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TBIIJfP3OfQ&t=69s>> Acesso em 24 de jun. 2019.

CARLSSON, Maria; JARBECK, Louise. In: 15 second horror film challenge (2018) program. ASMR. 2018. (1h32min08s -1h32min23s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=gisoKIGWUng>> Acesso em 21 de jun. 2019.

CARNEY, Clint. In: 15 second horror film challenge (2016). Funnier with my nose. 2016. (18min05s – 18min20s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TBIIJfP3OfQ&t=69s>> Acesso em 20 de jun. 2019.

CAUCHI, Ryan. In: 15 second horror film challenge (2017) program. If you're happy and you know it. 2017. (46min31s - 46min46s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=v-pqpRIOkBY&t=756s>> Acesso em 23 de jun. 2019.

CERVANTEZ, Rudy. In: 15 second horror film challenge (2016). That's my boy. 2016. (2h16min40s – 2h16min55s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TBIIJfP3OfQ&t=69s>> Acesso em 24 de jun. 2019.

DENIS SHIRYAEV. San Francisco, a Trip Down Market Street, April 14, 1906. (14min22s). Disponível em <[https://www.youtube.com/watch?v=VO\\_1AdYRGW8&t=301s](https://www.youtube.com/watch?v=VO_1AdYRGW8&t=301s)> Acesso em 2 de jul. 2020.

FLETCHER, John William. In: 15 second horror film challenge (2015) + winners. Apocalypse no!. 2015. (6min09s – 6min24s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=HSYvndhR430>> Acesso em 24 de jun. 2019.

EWINGS, Adam. In: 15 second horror film challenge (2016). A stab in the back. 2016. (29min56s – 30min11s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TBIIJfP3OfQ&t=69s>> Acesso em 21 de jun. 2019.

FLEMENS, Nick. In: 15 second horror film challenge (2017) program. Nail biter. 2017. (1h01min24s -1h01min39s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=v-pqpRIOkBY&t=756s>> Acesso em 24 de jun. 2019.

GALLAGHER, Cameron. In: 15 second horror film challenge (2016). They aren't human. 2016. (38min40s – 38min55s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TBIIJfP3OfQ&t=69s>> Acesso em 24 de jun. 2019.

GARANT, Kristina. In: 15 second horror film challenge (2017) program. Mary short. 2017. (56min11s -56min26s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=v-pqpRIOkBY&t=756s>> Acesso em 19 de jun. 2019.

HOFSTATTER, Erik. In: 15 second horror film challenge (2015) program + winners. Disembodiment. 2015. (18min48s – 19min03s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=HSYvndhR430>> Acesso em 19 de jun. 2019.

HORRIGAN, Michael. In: 15 second horror film challenge (2015) program + winners. 3:01. 2015. (2min16s – 2min31s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HSYvndhR430&t=2s>> Acesso em 25 de ago. 2019.

HORRIGAN, Michael. Lullaby. Troma movies. 2015. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=LUwpeImsEdc>> Acesso em 25 de ago. 2019.

IMPEY, Jason. In: 15 second horror film challenge (2017) program. Film. 2017. (32min55s - 32min39s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=v-pqpRIOkBY&t=756s>> Acesso em 24 de jun. 2019.

JULIAN TERRY. The Nurse – Annabelle Creation Contest Winner. (2min). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=oA9H2NDAJ4A>> Acesso em 28 de jun. 2020.

KAUFMAN, Lloyd. Balcony. 15 second horror film challenge. 2016. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=QA0KE4rTRlc>> Acesso em 25 de ago. 2019.

KOUTROUBIS, Ioannis. In: 15 second horror film challenge (2016) program. Mirrrr. 2016. (23min16s – 23min31s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TBIIJfP3OfQ&t=9149s>> Acesso em 25 de ago. 2019.

LIMMER, Daniel. In: 15 second horror film challenge (2017) program. Emma. 2017. (30min31s -30min46s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=v-pqpRIOkBY&t=756s>> Acesso em 19 de jun. 2019.

LOYES, Tanguy. In: 15 second horror film challenge (2018) program. Night golfer. 2018. (53min06s -53min21s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=gisoKIGWUng>> Acesso em 19 de jun. 2019.

McCOWEN, Colin; CASTRO, Bianca. In: 15 second horror film challenge (2017) program. Night jog. (1h02min26s – 1h02min41s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=v-pqpRIOkBY&t=756s>> Acesso em 21 de jun. 2019.

McWILLIAM-RICHARDSON, Cara. In: 15 second horror film challenge (2016). Blood sport. 2016. (39min24s – 39min39s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TBIIJfP3OfQ&t=69s>> Acesso em 23 de jun. 2019.

MENZIES, Jenna. In: 15 second horror film challenge (2018) program. The cleanup. 2018. (51min32s -51min47s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=gisoKIGWUng>> Acesso em 23 de jun. 2019.

MESSIER, Mathieu. In: 15 second horror film challenge (2018) program. Locked. 2018. (12min38s -12min53s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=gisoKIGWUng>> Acesso em 24 de jun. 2019.

MICELLI, Andrea. In: 15 second horror film challenge (2017) program. My shelter. 2017. (1h01min04s -1h01min19s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=v-pqpRIOkBY&t=756s>> Acesso em 24 de jun. 2019.

MICHAEL, Jason. The sitter. Troma movies. 2017. Disponível em <[https://www.youtube.com/watch?v=\\_pHn93Zs1Hs](https://www.youtube.com/watch?v=_pHn93Zs1Hs)> Acesso em 25 de ago. 2019.

NETFLIX TYPEWRITER FIRST 3 MINUTES – BEST SCARY SCENE. Aman kumar. 2019. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TOjRRWqW5ME>> Acesso em 25 de ago. 2019.

NORONA, Sean. Death blow. Troma movies. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Qj3UKVcX868>> Acesso em 25 de ago. 2019.

PASKELL, Ellie. In: 15 second horror film challenge (2018) program. Emoticon. 2018. (11min33s -11min48s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=gisoKIGWUng>> Acesso em 24 de jun. 2019.

PENALVER, Melody. Tuck me in – short film. Melody joy music. 2015. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=jnyPV72Kuf0>> Acesso em 25 de ago. 2019.

ROBINSON, Andrew J. D. And what are you supposed to be. Troma movies. 2018. Disponível em <[https://www.youtube.com/watch?v=\\_nGAP6G2xr8](https://www.youtube.com/watch?v=_nGAP6G2xr8)> Acesso em 25 de ago. 2019.

RODÓ, Ignacio F. Tuck me in. Filminute. 2014. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=gNQIdEv-Emo>> Acesso em 25 de ago. 2019.

RODRIGUEZ, Isaac. In: 15 second horror film challenge (2015) program + winners. Coffin cam. 2015. (14min37s – 14min52s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=HSYvndhR430>> Acesso em 19 de jun. 2019.

ROGERS, Jo. In: 15 second horror film challenge (2016) program. While you were sleeping. 2016. (42min33s – 42min48s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TBIIJfP3OfQ&t=1396s>> Acesso em 25 de ago. 2019.

SAUÁREZ, Miguel; ABAJO, Cynthia Rico. In: 15 second horror film challenge (2015) + winners. Clown. 2015. (14min15s – 14min30s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=HSYvndhR430>> Acesso em 20 de jun. 2019.

SEIDENSTICKER, Tom-Lucas. In: 15 second horror film challenge (2015) + winners. Good morning. 2015. (24min05s – 24min20s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=HSYvndhR430>> Acesso em 21 de jun. 2019.

SHN Survival Horror Network. P.T. Silent Hills Full HD 1080p/60fps longplay walkthrough gameplay. (31min28s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=bjDmGGtglEY&t=308s>> Acesso em 30 de jun. 2020.

STALLARD, Matthew W. In: 15 second horror film challenge (2017) program. A bite to eat. 2017. (6min17s -6min32s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=v-pqpRIOkBY&t=756s>> Acesso em 21 de jun. 2019.

STEPHENS, Maura. In: 15 second horror film challenge (2015) + winners. Super sexy slumber party scissor time. 2015. (14min15s–14min30s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=HSYvndhR430>> Acesso em 26 de jun. 2019.

STREICHER, Matthias. In: 15 second horror film challenge (2017) program. Good night! 2017. (38min13s – 38min28s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=v-pqpRIOkBY&t=759s>> Acesso em 25 de ago. 2019.

SURGENER, Tracy. In: 15 second horror film challenge (2017) program. Powerless. 2017. (1h09min59s – 1h10min14s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=v-pqpRIOkBY&t=756s>> Acesso em 22 de jun. 2019.

TAKHER, Delraj. In: 15 second horror film challenge (2016) program. The shed. 2016. (43min36s – 43min51s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TBIIJfP3OfQ&t=69s>> Acesso em 19 de jun. 2019.

URSO, Shane. In: 15 second horror film challenge (2016). Round the corner. 2016. (1h54min28s – 1h54min43s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TBIIJfP3OfQ&t=69s>> Acesso em 24 de jun. 2019.

WARNER BROS. ENTERTAINMENT. The Conjuring 2 – Visions 360 Experience. (3min34s). Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=Ua4RG1WGZLo>> Acesso em 30 de jun. 2020.

WARNER BROS. PICTURES. It: Float – A cinematic experience. (4min33s). Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=FHUErvVAeIw>> Acesso em 30 de jun. 2020.

\_\_\_\_\_. The Conjuring 2 – Experience Enfield VR 360 [HD]. (3min08s). Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=A6aRkhlqWuE>> Acesso em 30 de jun. 2020.

WILKINSON, Mark. In: 15 second horror film challenge (2016). Constance love. 2016. (2h13min12s – 2h13min27s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TBIIJfP3OfQ&t=69s>> Acesso em 24 de jun. 2019.

PROGRAMAS DO 15 SECOND HORROR FILM FESTIVAL

15 SECOND HORROR FILM CHALLENGE. 15 second horror film challenge (2015) program + winners. 2015. (1h18min45s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=HSYvndhR430>> Acesso em 29 de jun. 2019.

15 SECOND HORROR FILM CHALLENGE. 15 second horror film challenge (2016) program. 2016. (2h42min41s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TBIIJfP3OfQ>> Acesso em 29 de jun. 2019.

15 SECOND HORROR FILM CHALLENGE. 15 second horror film challenge (2017) program. 2017. (1h54min06s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=v-pqpRIOkBY&t=759s>> Acesso em 29 de jun. 2019.

15 SECOND HORROR FILM CHALLENGE. 15 second horror film challenge (2018) program. 2018. (2h28min14s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=gisoKIGWUng&t=3109s>> Acesso em 29 de jun. 2019.

15 SECONF HORROR FILM CHALLENGE. Halloween showcase – 15 second horror film challenge (2019). (1h42min11s). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=HrKVNPG-bXw>> Acesso em 2 de nov. 2019