



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
CENTRO DE HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
CURSO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

JORGE GARCIA DE HOLANDA

**SOFRIMENTOS EXPLÍCITOS: A SUBJETIVIDADE BIZARREIRA  
E AS IMAGENS DE HORROR REAL**

FORTALEZA

2014

JORGE GARCIA DE HOLANDA

**SOFRIMENTOS EXPLÍCITOS: A SUBJETIVIDADE BIZARREIRA  
E AS IMAGENS DE HORROR REAL**

Monografia apresentada ao Curso de Ciências Sociais do Departamento de Ciências Sociais, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do Título de Bacharel em Ciências Sociais.

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Damasceno de Sá

FORTALEZA

2014

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca de Ciências Humanas

---

H669s Holanda, Jorge Garcia de  
Sofrimentos explícitos: a subjetividade bizarra e as imagens de horror real. / Jorge Garcia de  
Holanda. – 2014.  
83 f.; 30 cm.

Monografia (Graduação) – Universidade Federal do Ceará, Departamento de Ciências Sociais,  
Curso de Ciências Sociais, 2014.

Orientação: Prof. Dr. Leonardo Damasceno de Sá.

1. Violência – Recursos audiovisuais. 2. Sofrimento – Arquivos de imagem. 3. Imagens  
fotográficas – Antropologia. 4. Antropologia visual – Internet. I. Título.

---

CDD 306

JORGE GARCIA DE HOLANDA

**SOFRIMENTOS EXPLÍCITOS: A SUBJETIVIDADE BIZARREIRA  
E AS IMAGENS DE HORROR REAL**

Monografia apresentada ao Curso de Ciências Sociais do Departamento de Ciências Sociais, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do Título de Bacharel em Ciências Sociais.

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Damasceno de Sá

Aprovada em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Leonardo Damasceno de Sá (Orientador)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Me. Ricardo Rigaud Salmito

Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Jânia Perla Diógenes Aquino

Universidade Federal do Ceará (UFC)

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar discursos produzidos a partir de imagens audiovisuais contendo cenas reais e explícitas de violência, sofrimento e morte compartilhadas em páginas na internet. Para isso, busca-se, através de um site brasileiro, o IssoÉBizarro, especializado no compartilhamento desse tipo de imagem, compreender as categorias mobilizadas por usuários da página acerca dessas cenas, atentando para os usos, lugares e valores a elas atribuídos. Investiga-se aqui a socialidade humana no consumo imagético do que é produzido para ser ofertado no mercado virtual das imagens de horror real. Dessa forma, esse trabalho situa-se nos espaços de cruzamento entre uma sociologia violência e uma antropologia da imagem e da internet.

**Palavras-chave:** Violência. Imagens de sofrimento. Antropologia da imagem. Antropologia da internet.

## **ABSTRACT**

This work aims to analyze discourses produced from audiovisual images containing real and explicit scenes of violence, suffering and death shared on web pages. To this end, we seek, through a Brazilian website, IssoÉBizarro, specializing in sharing this type of image, understand the categories mobilized by users of the page about such scenes, focusing on the uses, locations and values assigned to them. Is investigated here human sociality in imagery consumption of what is produced to be offered in the virtual market of real horror pictures. Thus, this work is located in the spaces of intersection between violence sociology and anthropology of the image and the internet.

**Keywords:** Violence. Images of suffering. Anthropology of image. Anthropology of internet.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
1 A PRODUÇÃO AUDIOVISUAL DO SOFRIMENTO E DA MORTE: O HORROR REAL EM IMAGEM.....	9
1.1 O sofrimento: imagens da dor.....	15
1.2 O corpo em cena: corpo violado/violentado.....	21
1.3 O <i>gore</i> .....	23
1.4 Texturas, planos e quadros.....	26
1.5 Guerra, plano-sequência e morte.....	31
2 LUGARES DAS IMAGENS DE HORROR REAL NA INTERNET.....	39
2.1 Percursos de um vídeo.....	39
2.1.1 Facebook.....	40
2.1.2 Sites de notícias.....	42
2.1.3 YouTube.....	45
2.2 IssoÉBizarro.....	47
2.2.1 O funcionamento de uma postagem.....	50
2.2.2 De onde vêm os vídeos?.....	52
2.3 A Deep Web.....	53
3 COM AS IMAGENS E PARA ALÉM DAS IMAGENS.....	59
3.1 A educação pelas imagens e o <i>bizarreiro</i> .....	59
3.2 O <i>fake</i> .....	64
3.3 Merecimentos e desmerecimentos do sofrimento e da morte.....	68

3.4 O riso.....	72
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	78
REFERÊNCIAS.....	81



## INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo analisar discursos produzidos a partir de imagens audiovisuais contendo cenas reais e explícitas de violência, sofrimento e morte compartilhadas em páginas na internet. Para isso, busca-se, através de um site brasileiro, o IssoÉBizarro<sup>1</sup>, especializado no compartilhamento desse tipo de imagem, compreender as categorias mobilizadas por usuários da página acerca dessas cenas, atentando para os usos, lugares e valores a elas atribuídos. Investiga-se aqui a socialidade humana no consumo imagético do que é produzido para ser ofertado no mercado virtual das imagens de horror real. Dessa forma, esse trabalho situa-se nos espaços de cruzamento entre uma sociologia violência e uma antropologia da imagem e da internet.

Ainda que o presente trabalho tenha se desenvolvido a partir de um certo número de sites e blogs voltados para o compartilhamento de imagens de horror real, escolhi o IssoÉBizarro como *locus* principal da pesquisa devido à posição diferencial que o site ocupa entre as páginas virtuais do gênero. Além do ritmo diário de postagens, produzidas por uma equipe de quase dez autores, o site conta com uma ferramenta que possibilita que os usuários da página produzam comentários em cada postagem. Essa ferramenta é, de fato, amplamente utilizada, o que distingue esse site de outras páginas dedicadas ao consumo do horror real. A possibilidade de entrar em contato com essa produção de comentários dos usuários do IÉB - bem como com os textos que formam, junto com as imagens, o corpo das postagens, produzidos pelos próprios autores do site - fez desse página um espaço privilegiado para o desenvolvimento da pesquisa.

Para que uma pessoa publique um comentário no IÉB, é necessário informar através da ferramenta de comentários um nome e um e-mail (há também a possibilidade do comentário vir acompanhado de foto, um avatar, mas esse recurso é utilizado em escala muito pequena), sendo apenas o nome mostrado junto ao comentário. A presença do nome, no entanto, antes de ser uma forma de identificação, é muito mais uma ferramenta que permite o anonimato daquele usuário e produtor de comentários do site. O que se vê nos campos de comentários é uma série de nomes que pouco deixam revelar algo mais sobre quem produz

---

<sup>1</sup> No decorrer do texto, poderei me referir ao site sob a sigla IÉB. Disponível em: [www.issobizarro.com](http://www.issobizarro.com)

tais comentários (por exemplo, em uma postagem, alguns dos nomes que acompanham os comentários são: Lucas, Pingo, Crazy Madman, Tio Claudio, Mac, Pk), tratando-se, portanto, de séries de linhas e de fachadas (GOFFMAN, 2011) dotadas de alto controle de sua própria expressividade.

Esses comentários são caracterizados por seu caráter fragmentar. Foi a partir desses excertos de discurso que busquei delinear "figuras", "cacos de discurso", "cenas de linguagem" (BARTHES, 2010). Esses fragmentos, ainda que fundados cada um numa escrita individual - num "idioleto" (DUBOIS et al., 1973) - apresentam, no entanto, recorrências e conjunções, muitas vezes permitindo que sejam efetuados cruzamentos entre essas figuras, permitindo-se observar e construir esboços de sistematização, ou formações que indicam a presença de um "socioleto" (BARTHES, 2006), um "falar social" compartilhado entre alguns dos usuários desse site. Portanto, devo destacar que não é intenção desse trabalho mapear de toda a multiplicidade discursiva produzida nas páginas do site, mas sim delimitar algumas tendências discursivas que se apresentam nessas páginas a partir da presença das imagens aqui trabalhadas.

Da mesma maneira que os comentários expressos no site, as imagens de horror real aqui trabalhadas são também, individualmente, muito particulares, não deixando, no entanto, de compor um mesmo cenário e de reverberarem umas nas outras. Trata-se de pequenos vídeos, de curta duração, contendo cenas reais de assassinatos, suicídios, acidentes e tragédias de diversos graus, ocorridos nos mais diversos contextos e apresentadas nas postagens do site com diferentes graus de informação adicional às imagens, indo desde a ausência total de informação sobre o contexto na qual foram registradas até a presença de longos parágrafos explicativos sobre o ocorrido. O conteúdo do IÉB não se restringe a esse tipo de imagem, estando dividido em 21 categorias<sup>2</sup>: "Acidentes/tragédias/assassinatos/suicídio"; "Brigas de rua/wrestling/& outros"; "Cassetadas"; "Descobrimo nosso passado"; "Desvendando a deep web"; "Doenças/anomalias"; "Filmes bizarros"; "Mensagens subliminares"; "Mitos e lendas"; "Mundo bizarro"; "Não vomite, se puder!"; "Perguntas bizarras"; "Podem acontecer em uma sexta-feira"; "Podre-cast"; "Relatos Bizarros"; "Serial Killers"; "Sobrenatural/mistérios"; "Teorias da conspiração"; "Torture-me, sim?"; "Ufologia/Et's/Ovnis"; e "Outros".

Encontramos no socioleto do IssoÉBizarro uma figura que articula esse rol de tipificações imagéticas: a figura do bizarro. O próprio nome do site é uma declaração de

---

<sup>2</sup> Essa discussão será retomada no capítulo 2.

definição daquilo que lá se encontra. Essa categoria nativa, recorrentemente expressa nos textos das postagens e em seus comentários, ganha também contornos valorativos, sendo o bizarro não apenas um termo que define e caracteriza o que são aquelas imagens, mas também o termo que define aquilo que é interessante e imagetivamente desejável àqueles que buscam tais imagens. É também a partir da categoria do bizarro que se constitui a noção do *bizarreiro*<sup>3</sup>, modelo de sujeito que possuiria toda uma forma específica de relacionar-se com as imagens vinculadas no IÉB. Essa subjetividade bizarreira, segundo o socioleto do site, se articularia através de estágios, resultando na construção de um espectador das imagens de horror real dotado de uma maneira distinta de relacionar-se com a *crueldade da vida real* revelada pelas imagens. Essa relação estaria fundada numa distinção frente aos lugares virtuais que negam a presença das imagens de horror real, fazendo das tais etapas do bizarreiro um tipo de "modelo sequencial" de uma "carreira desviante" (BECKER, 2008).

Uma questão importante diz respeito à própria definição de horror real - um dos termos usados por Sontag (2011) para referir-se a esse tipo de imagem. O que constitui a especificidade dessas imagens é a compreensão e a expectativa de que trata-se de imagens que expõem o real (a *vida real*, a *realidade nua e crua*, dirão vários dos usuários do IÉB). Os sinais de quebra dessa expectativa trazem à tona a figura do *fake*, a imagem falseada, que passa-se por real. Há aí toda uma disputa em torno da definição de uma imagem como real ou como *fake*. É importante ressaltar que não é intenção dessa pesquisa investigar se uma imagem é, de fato, real ou falsa. Não só por me faltar a competência técnica que esse tipo de análise exige (ainda que, leigamente, diria que a maior parte das imagens que assisti me parecessem reais), mas também por não ser essa uma questão central para a pesquisa, na medida que o que interessa aqui são as fantasias em torno dessas definições e seus efeitos; afinal, "concepções imaginárias (mas todas as são) produzem efeitos reais (e todos os são)" (VIVEIROS DE CASTRO, 2011).

A pesquisa da qual resultou esse trabalho teve início em janeiro de 2013. A metodologia aqui utilizada baseou-se na leitura e coleta de todo tipo de texto que compõe uma postagem do IÉB (ou seja, o texto escrito pelo autor do post para acompanhar a imagem publicada e os comentários publicados através da ferramenta de comentários da página), privilegiando aquelas postagens que continham material audiovisual (há também as postagens contendo apenas material fotográfico). Da mesma forma, busquei assistir e reassistir diversas

---

<sup>3</sup> Uma discussão mais detida sobre a subjetividade bizarreira encontra-se no capítulo 3.

vezes cada vídeo de cada postagem analisada. Anteriormente a isso, procurei realizar um mapeamento das páginas de horror real na internet. O material textual e imagético do IssoÉBizarro se apresentou para mim como um arquivo - um arquivo crescente, em movimento, atualizando-se diariamente -, que revirei diversas vezes, sempre encontrando novos elementos e possibilidades de cruzamentos. Em alguns momentos, busquei, de modo experimental, produzir comentários a partir do próprio socioleto do site afim de que pudessem gerar discussões sobre temas específicas.<sup>4</sup> Muitas vezes meus comentários passaram despercebidos. Em outras, geraram alguns comentários em resposta. Numa determinada vez, por exemplo, escrevi uma provocação numa postagem que relatava casos de acidentes aéreos, perguntando se não haveriam fotos de corpos carbonizados para serem publicadas. Imaginei que pudessem surgir comentários em resposta colocando a questão do apelo para imagens de corpos destruídos - e de fato apareceram. Um usuário, no entanto, respondeu: “Nego gosta de ver gente se fudendo em tragédias. E antes que diga algo, eu entro aqui pra ver a realidade, seja ela qual for.” Só a partir daí atentei para a importância das definições de *realidade* e de *vida real* na socialidade bizarreira.

No primeiro capítulo deste trabalho discuto algumas caracterizações possíveis das imagens aqui trabalhadas. Coloco a questão do sofrimento, da presença de corpos violentados em cena e da morte. A figura do *gore* se apresenta também como uma das categorias definidoras dessas imagens. Apresento também nesse capítulo questões relativas à própria produção das imagens de horror real.

O segundo capítulo parte de uma descrição dos caminhos pelos quais um vídeo real de morte percorreu na internet, a fim de se examinar os lugares simbólicos das imagens de sofrimento e morte no ambiente virtual. Para isso, parte-se de definições compartilhadas entre usuários do IssoÉBizarro acerca de alguns sites (Facebook, YouTube, sites de notícias tais como o G1 e o próprio IssoÉBizarro) e da chamada DeepWeb, definida como o "lado negro" da web. Apresenta-se aqui também a categoria do *bizarro*, da qual faz parte o horror real, e que define de maneira mais ampla o tipo de conteúdo presente no site.

No terceiro e último capítulo discuto algumas definições conceituais presentes na socialidade bizarreira a partir de suas experiências como consumidores dessas imagens. parto então para questões relativas ao caráter pedagógico das imagens e a produção de uma

---

<sup>4</sup> A ferramenta de comentários do IÉB permite que, também de forma pública, se publique um comentário em resposta a outro.

subjetividade bizarreira, a falseabilidade e a realidade das imagens, merecimento e desmerecimento do sofrimento a partir da figura do bandido e a manifestação do riso.

## 1. A PRODUÇÃO AUDIOVISUAL DO SOFRIMENTO E DA MORTE: O HORROR REAL EM IMAGEM

Um homem caído numa mata tenta levantar-se, movimentando a cabeça e os braços de forma confusa. Antes que seu esforço o permita fugir da situação em que se encontra, um jovem, em pé à sua frente, atinge repetidas vezes a cabeça do homem com um martelo envolvido em um saco plástico. Em poucos segundos, sua face rapidamente estará completamente coberta de sangue. Um *zoom* no rosto desfigurado do homem mostra-nos que ele ainda respira. A câmera passeia pelo seu corpo. Sua camisa está um pouco levantada, de forma que vemos sua respiração também pelo seu abdômen. Nesse momento, vemos que o operador da câmera porta, na outra mão, um segundo objeto: uma chave de fenda, que entrará em cena perfurando o abdômen da vítima, que, por sua vez, permanece deitada, gemendo e com respiração dificultada pelo próprio sangue que parece engasgá-la. Voltamos a ver a imagem da sua face. A chave de fenda, agora, parece ser usada para inspecionar o rosto do homem, levantando pedaços dilacerados de pele. Em dado momento, aquele primeiro jovem, sorrindo para a câmera, fica em pé sobre o corpo do homem. Há momentos em que os dois rapazes não interferem na cena. A imagem parece sugerir uma contemplação daquele corpo em sofrimento. A mão do cameraman volta à cena: a chave de fenda é usada para penetrar o olho do homem, que ainda esboça uma tentativa de defesa ao levar uma mão à face. Algumas marteladas são dadas novamente na sua cabeça. Os jovens saem da mata e se aproximam de um carro, onde vemos o martelo sendo lavado. O jovem em cena lava seu rosto e volta em direção à mata de onde ele e o operador da câmera saíram. A gravação é interrompida nesse momento.

Popularizado na internet sob o nome de *3 Guys 1 Hammer*, o vídeo que acima descrevi é o registro de um assassinato real ocorrido no ano de 2007, na Ucrânia. Tal caso, segundo relatos de usuários do *IssoÉBizarro*, faz parte de uma série de vídeos que três jovens produziram envolvendo assassinatos e torturas com o intuito de comercializá-los. Esse, porém, teria sido o único a chegar a ser disponibilizado na web, e produzido por apenas dois dos rapazes.

Uma pesquisa rápida no Google pelos termos "3 Guys 1 Hammer" revela dezenas de blogs, fóruns e sites de diversas naturezas com conteúdo relacionado ao vídeo. A grande

repercussão dessas imagens, em parte devido ao fato dos jovens que as produziram terem sido julgados e presos<sup>5</sup>, tornou esse vídeo um *clássico* do gênero, sendo até hoje objeto de discussão em páginas voltadas aos mais variados interesses na web. Não são poucos os comentários que o definem como "o pior vídeo que já vi na minha vida". E *pior* é um termo cujo uso só pode ser compreendido ao se ter em mente que pode abarcar significados quase que opostos, na medida em que pode designar desde uma experiência totalmente desagradável até uma experiência que, por inversão, transforma um conteúdo potencialmente chocante em experiência em algum grau positiva.

É difícil - e talvez inútil - precisar se o vídeo acima citado é, de fato, o "pior vídeo" com violência explícita que circula na internet. A enorme quantidade de comentários que o avaliam dessa forma seria não apenas um indicador do seu grau de violência, mas também de sua popularidade. Afinal, não são poucos os vídeos com conteúdo semelhante que podem ser encontrados na web. Acontece que 3 Guys 1 Hammer é o vídeo ao qual muitos se referem como o primeiro vídeo de morte real "para valer" que viram, demarcando também que foi um tipo de material imagético facilitado com o crescimento da internet. O "para valer" significa, nesse caso, que houve experiências anteriores de visualização de cenas de morte, mas que, comparadas a esse vídeo, são retrospectivamente consideradas *light*<sup>6</sup>. Uma narrativa comum é a de que, em idade mais nova, se teve contato com a série de filmes Faces da Morte, franquia de documentários facilmente encontrada em locadoras de VHS nas décadas de 80 e 90, e cujo apelo centrava-se na exibição de "cenas sangrentas da morte na vida real, assassinato e mutilação", sob o aviso de que "Chocante, horripilante e até mesmo repulsivo, esse filme não é recomendado para crianças, pessoas idosas, sensíveis ou cardíacas"<sup>7</sup>. A narrativa prossegue até a mudança de percepção do grau de choque desses filmes, que, passando a ser

---

<sup>5</sup> Alguns sites de notícias estrangeiros informam sobre o ocorrido (entre eles: <http://www.unian.info/society/55483-three-19-year-old-youths-committed-19-murders-in-dnipropetrovsk-during-a-month.html>; <http://www.lefigaro.fr/flash-actu/2009/02/11/01011-20090211FILWWW00574-ukraine-prison-a-vie-pour-21-meurtres.php>; <http://podrobnosti.ua/podrobnosti/2009/02/10/581897.html>) No entanto, a fonte mais recorrentemente citada entre usuários do IÉB e de outras páginas na internet ao se referirem a 3 Guys 1 Hammer é o longo artigo presente no site Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Dnepropetrovsk\\_maniacs](http://en.wikipedia.org/wiki/Dnepropetrovsk_maniacs)).

<sup>6</sup> O *itálico* aqui indica não o estrangeirismo, mas o fato de que essa é uma das categorias utilizadas entre usuários de imagens desse gênero.

<sup>7</sup> As citações são retiradas, respectivamente, das sinopses contidas na contracapa das fitas Faces da Morte 3 e Faces da Morte. Ainda que seja o mais comumente citado, há outros filmes com no mesmo formato (são os chamados *shockumentarys*) que foram realizados anterior e posteriormente ao Faces da Morte, entre os quais estão Traços da Morte, Arquivos da Morte, Mondo Cane e Banned From Television. Para uma descrição mais detalhada sobre o gênero e semelhantes, ver Castellano (2009).

compreendidos como formados em sua maior parte por imagens forjadas<sup>8</sup>, são reclassificados como *light*, ainda que tratados com nostalgia. Entre essa série de filmes e os vídeos como 3 Guys 1 Hammer parece haver uma diferença na forma como chocaram alguns de seus espectadores. O grau de violência e crueldade de 3 Guys 1 Hammer e afins é relatado muitas vezes como um ponto de mudança, uma experiência imagética traumatizante, da qual não se esquece.

Com isso, um *clássico* como 3 Guys 1 Hammer torna-se uma presença constante em páginas diversas da web quando o assunto é imagens fortes, chocantes, traumatizantes - e justamente isso mantém e alimenta sua figura de clássico. Comentários convidativos à visualização do vídeo, tais como "(...) Mas quem quiser ver um vídeo verdadeiramente tenso e REAL, procure por 3 guys 1 hammer", acumulam-se lado a lado a outros que o desaconselham pelo seu risco como experiência de mal-estar: "Não assistam o vídeo acima. Não vale a pena. É algo que não se quer ter na mente."<sup>9</sup> A partir de construções como essas acerca de 3 Guys 1 Hammer, este torna-se uma referência e mantém-se como objeto de fantasia e de curiosidade: "Já procurei esse vídeo milhões de vezes. Não acho! Aqui tem um post sobre eles mas não consigo acessar. Alguma alma caridosa pode colar um link onde eu possa ver esse vídeo? Pelo amordi!"

### **1.1 O sofrimento: imagens da dor.**

Imagens de assassinatos, suicídios ou acidentes trágicos podem ser caracterizadas como imagens do sofrimento. Enquanto registros de situações reais, elas são como documentos visuais. Ao mesmo tempo, porém, são uma criação subjetiva, um recorte da realidade efetuado pelo manipulador da câmera. Segundo Susan Sontag (2011: 26), é próprio da fotografia - e aqui estendemos a análise também aos vídeos - esse duplo atributo, de ser

---

<sup>8</sup> É comum a citação de um documentário intitulado "Faces da Morte: Fato ou Ficção?" no qual o diretor de Faces da Morte alega que as cenas de horror real contidas no primeiro filme da franquia são ficcionais, produzidas na intenção de passarem-se por reais.

<sup>9</sup> Comentários retirados de postagem no site Hoje É Um Bom Dia que listava alguns vídeos considerados "traumatizantes" encontrados na internet. 3 Guys 1 Hammer não foi citado na postagem, mas apenas no espaço de comentários por vários leitores. Disponível em: <http://hbdia.com/top-x/top-6-videos-que-vao-te-traumatizar-hoje/>



"tanto uma cópia ou uma transcrição fiel de um momento da realidade como uma interpretação da realidade." Ainda segundo a autora, no entanto, é típica a compreensão dessas imagens como registros unicamente objetivos, eliminando seu caráter subjetivo, este visto como inversamente proporcional à autenticidade da imagem. Portanto, há, segundo a autora, uma relação entre imagens de sofrimento e autenticidade, assim como entre autenticidade e impacto, numa atitude "literalista" perante tais imagens (Sontag, 2011: 26, 35, 42).

No contexto da internet - e, mais precisamente, em sites voltados especificamente para esse tipo de conteúdo - acumulam-se a cada dia novos vídeos de sofrimento real, oriundos de das mais diversas partes do mundo. Muitas vezes, os sites difusores desse conteúdo privilegiam a cena em si, em detrimento de seu contexto.<sup>10</sup> A baixa quantidade de informações sobre cada vídeo nas páginas onde são publicados acaba por induzir um olhar generalista sobre as imagens, que, antes de ver em cada vídeo uma situação específica em que há algum tipo de sofrimento, vê o sofrimento em primeiro plano, desconectado das circunstâncias que o tornaram possível. Segundo Sontag (2011), uma atitude como essa indica uma despolitização diante das imagens de dor, na medida em que, segundo a autora, fugir às condições específicas que geraram uma determinada imagem da dor é desengajar-se, tomar a imagem como objeto genérico, com vítimas e algozes anônimos.

Partindo disso, podemos compreender que os vídeos de sofrimento real funcionam como mitos. No sentido dado por Barthes (1972: 163), o mito é uma "fala despolitizada", que esvazia os atos humanos de sua historicidade, apresentando-os não como fatos que podem ser explicados, mas simplesmente como fatos a serem constatados, e, portanto, naturalizados. Nesse sentido, pode-se dizer que os registros documentais do sofrimento circulam na web de duas formas: na primeira, como imagens que mitificam um sofrer supostamente universal do humano, numa descontextualização radical das cenas documentadas. A segunda forma, aquela em que há nas páginas divulgadoras informações gerais sobre as condições nas quais a imagem foi produzida, não é menos mitificadora: ainda que não apresente as imagens como uma emanção abstrata do Humano, mas como cena contextualizada culturalmente, muitas vezes permite a essencialização do outro, a partir de interpretações que naturalizam e criam hipostasias sobre o comportamento do outro.

---

<sup>10</sup> Uma das poucas exceções talvez seja o IssoÉBizarro, ainda que sejam vários os vídeos da página acompanhados de pouca ou nenhuma informação.

Voltando ao vídeo 3 Guys 1 Hammer, observemos comentário produzido por Alexandre em postagem do site IssoÉBizarro contendo essas imagens:

Ao que se pode ver no vídeo, o assassinato é cometido com requintes de crueldade: os executores do ato deleitam-se enquanto trucidam a vítima. Além disso, não dão a ele nenhuma alternativa de defesa, o que reforça a extrema frieza dos algozes. De fato, algo abominável. Penso que nenhuma dor será maior do que esse homem sentiu enquanto agonizava: aplique-se a Lei a esses magarefes.

Em sua análise, Alexandre demonstra indignação frente aos atos cometidos em cena pelos personagens<sup>11</sup> que operam o assassinato: destaca não apenas o fato de que um homem foi assassinado, mas o modo como os responsáveis pelo ato o fizeram, caracterizado como cruel e frio. A vítima, enquanto isso, é personagem passivo, restando-lhe apenas a dor causada pelos algozes. Vemos que há aí uma movimentação básica de aproximação e distanciamento com os personagens em cena, a partir da qual o espectador posiciona-se solidariamente junto ao assassinado e distancia-se eticamente dos que cometeram o ato, mostrando não identificar-se com eles. O reconhecimento do sofrimento do outro é o canal de aproximação ética entre o espectador e a cena, fazendo do homem que sofre um "personagem-guia", pelo qual, nesse caso, se tem uma espécie de "compaixão". Porém, se é feito esse tipo de divisão valorativa entre os personagens em cena, em que o ponto de solidariedade está na figura daquele que sofre, o *punctum*<sup>12</sup> da imagem parece situar-se, por outro lado, na figura dos executores. Ou seja, inversamente, o elemento que captura Alexandre para a cena é a atitude dos executores, em toda sua extensão: cruéis, frios, sem dar à vítima chance de defesa, deleitando-se com seus próprios atos; a imagem abre-se para o espectador por meio dos elementos que lhe geram repulsa. Assim, ainda que haja uma aproximação de caráter ético entre o espectador e o personagem que sofre, a cena toca o espectador a partir dos modos de agir dos personagens cujos valores são negados por ele.

Há ainda um outro aspecto das relações de aproximação e de distanciamento do espectador com a imagem, e é o que diz respeito à própria condição da imagem como representação. Ainda que possa haver uma relação de identificação entre o espectador e a cena, é inerente à imagem uma condição de distância, dado o fato de que o que é visto é uma

---

<sup>11</sup> O termo *personagem* é usado aqui numa acepção semelhante à de Barthes (1971), como participante de ações que articulam uma narrativa.

<sup>12</sup> Segundo Barthes (1984), o *punctum* é um elemento da relação com a imagem que "punge", que "fere" o espectador (nos termos de Barthes, o *spectator*), como se fisesse-o para a imagem. O *punctum* "parte da cena, como uma flecha, e vem me transpassar" (Barthes, 1984: 46).

"realidade ausente" (Aumont, 1999). A imagem, portanto, é um signo<sup>13</sup> que representa um objeto ausente. Para Peirce (2008), conectam-se numa estrutura triádica o "signo" (*representâmen*), a "coisa significada" (*objeto*) e a "cognição produzida na mente" (*interpretante*). Enquanto entre o objeto e o interpretante há uma relação de significação daquilo que é visto, entre o objeto e o signo há um processo de representação, que fundamenta a própria ideia de que o que vemos numa imagem é uma realidade ausente. Segundo Peirce (citado por Santaella & Nöth, 2008: 17), representar é "estar para, quer dizer, algo está numa relação tal com um outro que, para certos propósitos, ele é tratado por uma mente como se fosse aquele outro". Nesse sentido, no entanto, podemos observar que a distância entre o espectador e o objeto é diminuída a partir do momento em que compreendemos o signo não apenas como elemento mediador, mas como impulsionador de uma nova relação com o objeto, por meio da qual seu signo é compreendido como o próprio objeto.<sup>14</sup>

Essa aproximação do espectador com o objeto por meio do signo se torna ainda mais clara quando compreendemos a imagem videográfica como um *índice*. Segundo Peirce (2008), o índice é um tipo de signo<sup>15</sup> que mantém uma relação contígua ao objeto representado; ou seja, o índice é um signo que "mostra o seu objeto e dirige a atenção do observador diretamente para esse objeto" (Santaella & Noth, 2008: 148). Peirce (2008: 65) compreende, por exemplo, as fotografias como índices, na medida em que a imagem fotográfica está conectada fisicamente com o objeto pelo próprio processo de produção da imagem. Como concluem Santaella e Nöth (2008: 148), na fotografia "a conexão entre imagem e objeto é existencial, na medida em que ela se originou numa relação de causalidade a partir das leis da ótica." Como consequência disso, segundo os autores, a indexicalidade da fotografia liga-se também ao fato de que os objetos representados são "objetos singulares e

---

<sup>13</sup> Segundo a definição de Peirce (2008: 46), um signo é "aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém."

<sup>14</sup> Nesse sentido, aproximamo-nos das discussões relativas à representação como ilusão. Quando Peirce diz que o signo é tratado "como se fosse aquele outro", abre-se a possibilidade de compreensão do signo como uma espécie de "substituto" da imagem. Segundo Aumont (1999: 102, 103), "a ilusão não é a finalidade da imagem", mas sim seu "horizonte virtual". Para o autor, ela duplica, através da imagem, as aparências do objeto - o que, por sua vez, como ressalta Aumont, já separa a noção de ilusão da noção de duplo, pois com este último se buscaria semelhança total com o objeto, ou seja, sua réplica.

<sup>15</sup> Além do índice, o signo pode ser também, segundo uma das tricotomias sógnicas de Peirce (2008), um *ícone* ou um *símbolo*. Segundo o autor, o ícone é o signo que guarda semelhanças com seu objeto, ainda que não esteja ligado naturalmente ao objeto (como é o caso do índice). O símbolo, por sua vez, seria o signo que, por convenção, refere-se a um objeto, diferindo-se do índice por não estar naturalmente relacionado e distinguindo-se do ícone por não manter semelhanças com ele.

realmente existentes" (Santaella & Noth, 2008: 148), o que liga-se à própria semelhança entre eles e a imagem.<sup>16</sup>

Estendendo aqui a noção de indexicalidade da fotografia aos chamados vídeos reais, podemos perceber que o espectador lida com objetos que, ainda que estejam distantes, tem nas imagens como que sua extensão, estando, portanto, próximos ao observador. Essa forte conexão entre a imagem, o objeto e o observador é constatada por Barthes (apud Santaella & Nöth, 2008: 149) quando diz que a fotografia é "uma emanção da realidade passada" e que "poder-se-ia dizer que a fotografia sempre tem como consequência seu referente e que ambos [...] estão ligados um ao outro". Portanto, ainda que a imagem fotográfica e videográfica não sejam seus próprios referentes, elas estão intimamente ligadas a eles, sendo própria de sua constituição essa dupla condição.

Esse atributo paradoxal inerente à imagem - como representação de uma realidade ausente e como extensão dessa realidade - se complexifica no caso das imagens de sofrimento, exatamente por envolverem as relações de aproximação e distanciamento emocional junto aos personagens em cena, tal como ressaltadas parágrafos atrás. Tais condições potencializam uma crítica à própria exposição de imagens de sofrimento, interrogando a fundamentação ética do ato de olhar o sofrimento do outro.

Ao comentar sobre a crueldade dos executores da vítima de 3 Guys 1 Hammer, caracterizando-os como "pessoas frias, sem caráter", o leitor Nefer diz que vê na reação dos "ditos monstros no vídeo que se tratava apenas de uma brincadeira na mente deles", e que "ficar assistindo estes vídeos só por prazer nos torna tão monstros como eles..." Esse paralelo traçado entre os executores de atos cruéis e os espectadores de vídeos com cenas cruéis sintetiza uma visão que aproxima o ato de olhar o sofrimento ao próprio ato de infligir sofrimento. Nesse sentido, o espectador não estaria isento de culpa, o que o coloca na posição de cúmplice, aproximando-se mais dos executores dos atos cruéis do que da vítima desses atos. Nefer identifica um prazer no ato de ver, correspondente ao prazer daquele que mata o outro. Dessa forma, o espectador está, portanto, numa condição de voyeur. Para Silvia Ramos (1994, citada por Hikiji, 2012), a produção de imagens pela "máquina-câmera" faz da

---

<sup>16</sup> Ainda que a semelhança seja uma característica do ícone, ela pode também estar presente no índice. Como o próprio Peirce (2008: 65) ressaltava, um dos fatores que fazem das fotografias um índice é que ela, "sob certos aspectos, são exatamente como os objetos que representam." E completa: "esta semelhança, porém, deve-se ao fato de terem sido produzidas em circunstâncias tais que foram fisicamente forçadas a corresponder ponto por ponto à natureza."

condição de espectador o "local por excelência voyeurista", que tem a partir da câmera o seu "campo de fruição".

Segundo Sontag (2011: 38, 39), o desconforto em relação à condição de voyeur está relacionado - além do choque - a um sentimento de vergonha por não se estar em condições de interferir na realidade trazida pela imagem. Nesse sentido, a imagem de sofrimento real "nos convida a ser ou espectadores ou covardes." (Sontag, 2011: 39). A distância em relação ao referente<sup>17</sup> é confrontada com a aproximação indexical de uma realidade que choca e comove, mas sobre a qual não se pode interferir. O ato de olhar o sofrimento de outrem, então, ainda que esteja estabelecido na "compaixão" àquele que sofre, acaba por colocar o espectador, segundo essa interpretação, próximo àquele que inflige a dor.

Sontag (2011: 98), no entanto, faz uma crítica a um tipo de entendimento que repudia a observação de imagens de sofrimento. Segundo a autora,

Algumas críticas contra as imagens de atrocidade não diferem da caracterização do próprio ato de olhar. Olhar não requer esforço; requer uma distância espacial; o olhar pode ser desligado (...). Há a sensação de que existe algo moralmente errado na ementa da realidade oferecida pela fotografia; de que não se tem o direito de experimentar à distância o sofrimento dos outros, despido da sua força crua; de que pagamos um preço humano (ou moral) demasiado alto por esses atributos da visão até agora admirados - o afastamento da agressividade do mundo, posição que nos deixa livres para a observação e a atenção eletiva. Mas isso é apenas descrever a própria função da mente.

Dessa forma, antes de ser uma peculiaridade das imagens de sofrimento, a distância e a observação que não interfere seriam antes elementos sensoriais, não exclusivos nem das imagens de sofrimento, e nem ao menos das imagens no geral, mas presente também nas situações face-a-face.

Como veremos mais adiante, o repúdio às imagens de sofrimento é apenas uma das atitudes possíveis do espectador perante esse tipo de imagem. Ela suscita discursos que, em muitos momentos, não questionam a relação do espectador com a imagem, mas que subliminarmente problematizam o ato de ver, revelando outras dimensões do ato de olhar imagens de horror real. Além do repúdio, há a visão de que essas são imagens necessárias, bem como existem os prazeres e satisfações envolvidos. Segundo Sontag (2011: 38), também

---

<sup>17</sup> O termo "referente" é utilizado aqui e mais à frente em sentido semelhante ao de "objeto", tal como utilizado por Peirce. Ainda que a expressão não faça parte do sistema sógnico proposto pelo autor, optou-se aqui pela correspondência de um termo ao outro, na medida em que o referente, de acordo com Greimas & Courtés (2008: 377), designa "tradicionalmente (...) os objetos do mundo 'real' (...) Referente foi chamado a cobrir também as qualidades, as ações, os acontecimentos reais."

"existe a satisfação de ser capaz de olhar para a imagem sem titubear. Existe o prazer de titubear."

## **1.2 O corpo em cena: corpo violado/violentado.**

Se o sofrimento é um dos significados fundamentais presentes nos vídeos aqui trabalhados, é o corpo o significante que perpassa todas essas imagens e confere-lhes um ponto em comum. Pode-se dizer que a violência explícita presente nesses vídeos é explícita na medida em que se manifesta e se concretiza nos corpos, agredindo-os, marcando-os e alterando-os de maneiras brutais.

Acessando as páginas de sites especializados em imagens de horror real, pode-se transitar entre registros nos quais os corpos expostos estão submetidos a diversos *regimes de violência*. Os regimes de violência, no caso dos vídeos aqui assinalados, constituem-se não apenas no contexto da cena registrada, mas também na própria relação criada entre a imagem e o espectador. Deleuze & Guattari (2008: 144) distinguem quatro formatos de regimes de violência: a *luta* (a "violência primitiva", cujo código organiza uma violência "golpe a golpe"); a *guerra* (máquina de guerra que "implica a mobilização e a autonomização de uma violência dirigida primeiro e por princípio contra o aparelho de Estado"); o *crime* ("violência de ilegalidade", que age contra o que lhe é de "direito") e a *polícia* ("polícia de Estado ou violência de direito", "ela consiste em capturar ao mesmo tempo em que constitui um direito de captura"). Dentro dessa tipologia assinalada pelos autores, podemos destacar dois regimes de violência como aqueles presentes maciçamente naquelas cenas que são as mais comuns nesses sites, as cenas de assassinato ou de tentativa de assassinato. O primeiro deles seria o *crime*, e 3 Guys 1 Hammer seria um de seus maiores exemplos. O assassinato, em vídeos como esse, é ação compreendida pelo próprio espectador como ato ilegal; e esse ato criminoso, por sua vez, pode ser tanto fonte de repúdio quanto de fascínio - muitas vezes como conteúdos ambivalentes, contraditórios e conflitantes (FREUD, 2011b). Para Benjamin (2013), a presença do sentimento de fascínio frente ao crime (no caso, fala da "figura do grande criminoso") explica-se pela insatisfação com o monopólio da violência manifestado pelo direito e reivindicado por ele como garantia de sua própria existência. Benjamin (2013: 127) fala do "quanto a figura do 'grande' criminoso tantas vezes suscitou a secreta admiração

do povo, por mais repugnantes que tenham sido seus fins. Isso se deve não ao seu ato, mas sim à violência de que esse ato dá testemunho." Por sua vez, os vídeos que mostram confrontos entre policiais e bandidos, tendo o resultado a morte e ou o ferimento de um ou do outro, são exemplos de imagens que se enquadram no regime de *polícia*. O próprio espectador, em muitos casos, engaja-se à figura do agente armado do Estado e expressa comemorativamente a morte da figura do bandido - bem como lamenta, no caso dos vídeos em que o policial é morto, o fracasso do Estado em exercer a violência que se pressupõe de direito.

Evidentemente, as situações registradas em vídeos multiplicam-se, sendo os casos citados acima apenas alguns dentre aqueles possíveis a cada regime de violência. Os *vídeos mexicanos de decapitação*, por exemplo, categoria comum entre as imagens de horror real disponibilizadas na internet, podem, de certa forma, ser caracterizados como registros de *luta*, na medida em que há uma espécie de troca vingativa entre os cartéis de drogas rivais. Um vídeo registrando uma decapitação é, em muitos casos, dirigido a um cartel rival, cartel esse que, por sua vez, registrará cenas de caráter semelhante, e assim por diante. Esses vídeos compartilham uma linguagem estética semelhante, havendo uma certa constância nos tipos de plano e enquadramento utilizados, bem como na sua estrutura narrativa. E, junto a isso, há a expectativa dos usuários dos sites que compartilham esses vídeos no que diz respeito à próxima "novidade", ou seja, ao próximo vídeo de decapitação em resposta ao anterior, novidade essa que se espera trazer uma experiência ainda mais cruel e brutal que a do último vídeo. Porém, é possível encontrarmos também vídeos de horror real que mostram cenas que fogem a esses regimes, e que são imensamente compartilhados nas páginas de compartilhamento de vídeos. São esses os vídeos de suicídios, acidentes, necropsias e de pessoas com doenças visíveis: no primeiro caso, a violência da pessoa para consigo mesma; no segundo, a violência do acaso sobre o corpo; no terceiro, a violência da análise interventiva sobre o corpo morto; no último, a violência da deterioração e ou alteração corporal a partir de uma doença.

De maneira geral, em cada um desses vídeos, o corpo mantém-se como ponto comum, como plano de inscrição dos atos de violência. Poderíamos dizer, portanto, que todos esses regimes de violência registrados em vídeo operam sob um mesmo amplo regime, que é o do *corpo destruído*; a violência, portanto, é a própria violação do corpo. Imperam entre essas imagens cabeças decapitadas, feridas profundas, carne humana em decomposição, buracos na

pele, muito sangue, vísceras, músculos, ossos e órgãos internos, pedaços de cérebro, membros decepados, olhos perfurados, pele carcomida por lavas, rostos sem mandíbula, montes de carne e pele sem forma humana definida. Essa forma de se apresentar o corpo nessas imagens é definida pelos usuários de sites como IÉB como *gore*.

### 1.3 O *gore*.

É importante dizer inicialmente que o termo *gore* é amplamente utilizado como categoria estética de filmes ficcionais de horror sangrento. Os corpos nessas imagens encontram-se nas mesmas condições daqueles dos vídeos de horror real, diferenciando-se fundamentalmente no fato de que são imagens simuladas, ficcionais. Para vídeos reais de morte, portanto com cenas não-simuladas, há um termo que classifica-os como vídeos *snuff*. Apesar dessas distinções de definição, optei por insistir no texto no termo *gore* como equivalente às imagens reais, ao invés de *snuff*, na medida em que é esse primeiro termo aquele utilizado mais amplamente no IssoÉBizarro, independentemente das definições de *gore* como imagem simulada.

Segundo Mattos (2003, citado por Castellano, 2009: 43),

*Gore* é uma palavra inglesa que significa o sangue derramado, coagulado ou nauseabundo, diferenciando-se de *blood*, sangue nobre da vida, que circula em nosso corpo. (...) O filme *gore* procura provocar nos espectadores uma reação violenta de desgosto, mostrando simulacros de corpos retalhados de seres humanos ou de animais banhados em sucedâneos de hemoglobina.

Tal distinção entre *blood* e *gore* indica uma oposição entre a constituição de um corpo saudável e sua forma degenerada, o corpo deteriorado. As definições simbólicas comumente compartilhadas de uma estética corporal tomada como modelo do corpo "saudável" são submetidas a uma desconfiguração: o corpo das imagens *gore* é um corpo *desmontado*. E, como corpo sobre o qual se inscreve o *gore*, corpo de "sangue nauseabundo", é um corpo rebaixado, onde não mais circula o "sangue nobre da vida". Dessa maneira, é o sangue sujo, desagradável, impuro, e, por seu desmonte do corpo da ordem do saudável, um sangue perigoso (DOUGLAS, 1976).



Uma outra referência a que podemos remeter no que diz respeito a imagens de desmonte do corpo são os estudos anatômicos, que forjaram um outro tipo de fragmentação do corpo. É importante ressaltar as semelhanças e diferenças guardadas entre os desmontes do corpo gore e o desmonte presente no corpo anatomizado. Segundo Kim (2012: 316), o anatomista do século XVI Andreas Versalius, "considerado fundador da anatomia moderna", promoveu uma ruptura no saber relativo ao corpo no Ocidente, consagrando imagens de modelos corporais idealizados como uma nova forma de se olhar o corpo. Esse corpo anatomizado, seria "aquele destacado da existência humana e domesticado como artefato" (Kim: 2012, 323); ou seja, é o corpo cientificizado, objetificado e apartado de humanidade - o que, de acordo com Kim, é uma forma de se perceber o corpo semelhante à concepção cartesiana da natureza do corpo distanciada da natureza da pessoa. Esse corpo, segundo Coli (2003, citado por Kim: 2012: 322), dará vazão, desse século em diante, a uma "poética do fragmento", na qual se desenvolve e se estabelece "um fascínio pelo humano que se desmembra".

Porém, se o corpo anatômico, tal como concebido por Versalius e pela ciência anatômica, é um corpo cujo desmonte está fundamentado na análise, o corpo dos vídeos gore é um corpo avesso ao conhecimento médico-científico. Se o corpo anatomizado é um corpo cujos fragmentos compõem sistemas mecânicos - uma engenharia do corpo -, o corpo gore é um corpo caótico, puramente massa orgânica. E, se a anatomia cinde corpo e pessoa, o corpo gore também o faz, mas não pela criação de um modelo, e sim pelo próprio afastamento de qualquer modelo - seja do próprio modelo anatômico, seja do modelo corporal da experiência cotidiana definido comumente como modelo do saudável. Para Sontag (2011), a distância conservada entre o espectador e a imagem de horror real faz das vítimas observadas vítimas anônimas. No lastro dessa percepção do outro como "massa anônima", a autora resalta uma observação de Virginia Woolf sobre imagens da guerra. Sontag (2011: 54) diz:

Quando Woolf observa que uma das fotos que recebeu mostra um cadáver de um homem ou de uma mulher, tão mutilado que poderia muito bem ser o cadáver de um porco, sua ideia é que a escala do morticínio na guerra destrói aquilo que identifica as pessoas como indivíduos, e mesmo como seres humanos.

Sontag não deixa de ressaltar, entretanto, que esse tipo de percepção torna-se possível quando se mantém um olhar à distância da guerra - e que não significa apenas o próprio fenômeno da imagem como representação, mas também a própria relação de identificação do espectador (e a partir daí sua proximidade) com as vítimas retratadas. No entanto, é própria

da caracterização *gore* uma pressuposição de relação de distância com a pessoa - ou, no mínimo, uma expectativa de se reduzir a pessoa a um corpo mutilado; portanto, uma espécie de destruição do vínculo entre espectador e o corpo em imagem. Tal atitude perante a imagem, descontextualizadora e estetizante, pode ser compreendida como um tipo de sensibilidade, em moldes semelhantes à noção de *sensibilidade camp*, também apontada por Sontag (1987). Segundo a autora, o *camp*, é um tipo de disposição "esteticista" perante o mundo, prezando pelo exagero, pelo artificioso e pelo jocoso, que "representa a vitória do 'estilo' sobre o 'conteúdo', da 'estética' sobre a 'moralidade', da ironia sobre a tragédia" (Sontag, 1987: 09) e que dá um salto sobre o "ruim", colocando-o num outro plano de significação, o do próprio *camp*. A *sensibilidade camp*, portanto, define os conteúdos que lhe interessam como o próprio *camp*. É também dessa maneira que se passa com o *gore*: a sensibilidade *gore* aponta para os conteúdos que percebe e define como *gore*, e esse termo torna-se assim tanto uma caracterização quanto um qualificativo<sup>18</sup>; a ressignificação do ruim mantém-se, sendo o ruim, nesse caso, a sujeira e podridão do *gore*.

Ainda sobre a o desmonte dos corpos, pode-se traçar um paralelo entre os corpos mutilados das imagens *gore* e os corpos pornográficos - paralelo que não é gratuito, visto que os sites de compartilhamento de imagens *gore* muito comumente apresentam também algum tipo material pornô. Sontag (2011: 80) identifica um "interesse lascivo" ao se olhar imagens de "corpos torturados e mutilados", que produzem efeito de sedução semelhante ao das imagens pornográficas, definidas como "imagens que exibem a violação de um corpo atraente" - a violência, portanto, é a própria violação do corpo<sup>19</sup>. A relação entre pornografia e violação dos corpos torna-se mais explícita quando se pensa nos vídeos de violência sexual, como é o caso dos vídeos de estupro (tipo de imagem presente em alguns sites de compartilhamento de conteúdo *gore*). Neles, a objetificação à qual a pessoa estuprada é submetida reverbera a despersonalização dos corpos *gore*. Em alguns comentários de usuários de sites de imagens *gore* pode-se perceber a presença do cruzamento entre sexo e violência

---

<sup>18</sup> É comum, portanto, encontrar no IÉB comentários tais como "Nossa, que *gore*!" ou "Isso é muito *gore*!". É importante ressaltar que, no entanto, essa noção de "sensibilidade *gore*" não pode ser generalizada entre os usuários do site. Ela mantém-se como um discurso possível - e fortemente presente - nesse espaço, mas que coabita com outras percepções e formas de valorizar a imagem.

<sup>19</sup> Pode-se destacar ainda que a própria estética dos vídeos pornô, em termos de enquadramentos, edição e escolhas de plano, produz um recorte que, tal como no *gore*, opera um desmembramento despersonalizador dos corpos, tal como ressaltado por Chabot (citado por Abreu, 1996: 17) ao dizer que a pornografia "imagina um universo composto de partes genitais, de pedaços de corpos, de peles que se roçam, se atraem, desfrutando-se com verossimilhança".

como uma atitude possível perante a imagem gore, ainda que essa imagem não contenha propriamente conteúdo sexual. Em uma postagem no site IÉB de um vídeo produzido por um cartel mexicano, vemos uma mulher sendo decapitada, de forma semelhante aos outros vídeos de decapitação mexicanos. Sobre o vídeo, o leitor Super Loko escreve: "(...) os cara desperdiçaram de ter comido a guria, podia ter rolado uma suruba monstruosa e os karas simplesmente passam o facão no pescoço. sei lá, podia ter finalizado com um empalamento e alguns tiros na bunda ou algo assim (...)".

Vê-se por meio do trecho citado um discurso que reitera a desumanização do corpo - e que, vale destacar, não é um caso isolado. Através da imagem, o espectador expressa um desejo de intensificação do consumo da mutilação corporal. Na fala de Super Loko, atos de violência sexual e o gore relacionam-se de maneira a confundirem-se. Os atos imaginados por Super Loko como qualificativos adicionais à imagem da decapitação fazem do corpo da mulher um espaço de destruição por meio da morte e do sexo, como se através dele arquitetasse um grande estupro. A expressão "suruba monstruosa" por si só já remete à sexualização da cena violenta; o "empalamento" [empalação], por sua vez, remete à dimensão fálica do facão que penetra o corpo feminino; por fim, os "tiros na bunda", enquanto isso, são o estupro em forma de arma, destruindo física e simbolicamente o corpo da mulher - e tudo isso, ressalte-se, no contexto de um vídeo contendo uma cena de decapitação.

#### **1.4 Texturas, planos e quadros.**

A produção "amadora" de imagens lida constantemente com a presença do ruído.<sup>20</sup> A baixa qualidade de definição das imagens - gerada tanto por limitações técnicas dos aparelhos de gravação e dos meios de publicação de vídeos na internet quanto pelas imagens tremidas durante a manipulação da câmera pelo seu operador - compõe predominantemente o cenário das imagens gore na web. Essa interferência na nitidez da imagem, no entanto, não necessariamente gera um efeito considerado prejudicial para o vídeo. Em primeiro lugar, o ruído torna-se parte da composição estética desse tipo de imagem. E, na medida em que o

---

<sup>20</sup> De acordo com definição de Greimas e Courtés (2008: 386, 387), ruído é tudo aquilo "que provoca uma perda de informação no processo da comunicação: a partir do momento em que a mensagem deixa sua fonte (emissor), e até que ela seja recebida pelo receptor (ou o destinatário), o ruído pode intervir a qualquer instante, tanto na própria transmissão quanto nas operações de codificação e de decodificação."

ruído é um elemento que "suja" a imagem, ele acaba por incrementar o próprio conteúdo gore enquanto conteúdo impuro - nesse sentido, as imagens gore são duplamente sujas.

Conter (2010) explica o funcionamento do processamento imagem digital, elucidando a presença dos borrões e interferências na textura da imagem:

Com a imagem informática, o arquivo bruto passa a ser um código binário, ao contrário da fita de fotogramas do cinema, ou a magnética do vídeo analógico. Logo se descobriu que não havia a necessidade de codificar todos os pixels frame por frame, e que era possível repetir um bloco de códigos, se determinada região da tela se repetisse idêntica no próximo frame. O programa interpreta isso como uma redundância, e reenvia a mesma informação. Numa tela onde estivessem rolando créditos, por exemplo, a área preta não seria repetida a cada frame, mas um mesmo bloco de código ficaria em loop, enquanto que somente onde houvesse texto se movendo, os bytes seriam atualizados. Se os créditos fossem estáticos, haveria uma compactação ainda maior e melhor sucedida. Foi possível assim implementar vídeos na web, uma vez que a taxa de transmissão de dados atual (estamos em 2010) não permitiria disponibilizar vídeos descompactados. É possível controlar livremente a intensidade da compactação. Quanto maior ela for, menos nítida ficará a imagem, e menor o arquivo ficará. O modo como isto é feito cria uma diferente textura, evidente na imagem. Os elementos da imagem que estiverem estáticos ficam nítidos, enquanto que os em movimento ficam quadriculados e varrem as áreas estáticas como que num turbilhão.

Assim, marcadas por essas interferências, as imagens de horror real apresentam texturas que desafiam o espectador tanto por sua forma quanto por seu conteúdo. Alguns vídeos são quase enigmas visuais, sobre os quais é necessária atenção redobrada para que seja possível identificar o que se passa na tela. Corpos despedaçados unem-se à textura pixelada da imagem digital; movimentos bruscos na câmera deslocam o enquadramento da cena para pontos aleatórios do cenário - o chão, o céu, uma parede - retornando em seguida para os corpos mortos. Em alguns momentos, os borrões na imagem parecem imprimir um caráter abstrato em imagens eminentemente realistas. Dessa forma, essas imagens podem ser definidas de acordo com expressão cunhada por Hikiji (2012), segundo a qual uma imagem que tematiza a violência pode também, em sua própria construção, ser violenta: é essa a *imagem-violência*, violência em conteúdo e forma, que violenta duplamente o espectador. Hikiji (2012: 15) diz sobre as imagens-violência: "filmes que apresentam imagens *da* violência - atos de violência física implicando um (ou vários) agressor(es) e uma (ou várias) vítimas(s) - que são também *imagens violentas* em sua construção: provocam tensão, susto,

ansiedade ou nojo, seja por sua elaboração rítmica, seja pela sua representação grotesca do ato violento."

O constante aperfeiçoamento dos aparelhos de captação de imagens faz surgir novos referenciais de qualidade entre os vídeos gore. Na medida em que começam a ser produzidos e compartilhados vídeos com qualidade técnica superior, abrem-se novas perspectivas acerca do futuro dos vídeos de horror real. No site IssoÉBizarro, em uma postagem intitulada "Decapitação brutal!!!" o autor do post, Cayky\_SPN, divulga um vídeo<sup>21</sup> cuja qualidade da imagem, de tão nítida, chama a atenção dos frequentadores do site. No texto da postagem, o autor escreve:

Nesse post, mais um vídeo de decapitação, só que esse talvez seja o mais tenso (ou um dos mais tensos) que eu já vi na minha vida, além da ótima qualidade do vídeo, eles ainda dão um zoom no pescoço do sujeito no momento em que sua cabeça está sendo retirada, assim, da para ver alguns detalhes, sem contar que com a qualidade do áudio melhor também, é possível ouvir a faca cortando a carne, e o sangue derramando.

Além da qualidade da imagem, ressalta-se acima a qualidade da captação de áudio. Ambos os quesitos técnicos, como se vê, estão a favor da percepção de detalhes da cena. É notória a relação direta que é estabelecida entre alta qualidade técnica (de definição e nitidez de imagem e de som), nível de detalhamento dos elementos da cena e avaliação positiva do vídeo (no caso, como em tantos outros comentários, o adjetivo que qualifica positivamente um vídeo de horror real é o *tenso*).

A melhoria nos meios de captação audiovisual são constatados com humor entre frequentadores do IÉB. Nesse mesmo post, Bruno diz: "Os caras ja tem celular melhor que o meu...agora até camera!!! Daqui a pouco tá em full HD o rolé! Ai sim!!!". Ignacius diz: "Imagina em 3D então?!". O mesmo tom está presente em comentário de Sérgio em um outro post, intitulado "A Vingança", dessa vez mostrando uma decapitação ocorrida no México: "Parece que o CDG jogou fora a tecpix e comprou uma câmera melhor, já estava na hora hein. Espero que Los Zetas adotem a mesma postura de trocar de câmeras, afinal a propaganda é a alma do negocio."<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Segundo o autor do post, o vídeo foi gravado no Iraque. Não há mais informações sobre o vídeo.

<sup>22</sup> CDG e Los Zetas são cartéis de drogas rivais situados no México. Eles são os autores dos vídeos que, no IÉB, são conhecidos como os *vídeos de decapitação mexicanos*. A grande quantidade de vídeos desse tipo, em alguns momentos chegando ser publicados um a cada semana, dá um caráter serial a essa categoria de vídeos. O nome

No texto de Cayky\_SPN é ressaltado um outro elemento que, para ele, compõe positivamente a imagem. É o zoom, efetuado pelo operador da câmera no momento em que são executados os primeiros cortes da decapitação, mostrando os detalhes do pescoço da vítima enquanto sua cabeça é separada do seu corpo. Essa forma de enquadrar a imagem é mais um fator aproximativo nos vídeos gore. Nesse mesmo vídeo, a própria posição do operador da câmera no cenário onde se desenrola a ação filmada já torna possível a produção de imagens próximas aos elementos em cena. A ação se passa dentro de um mesmo cômodo, de modo que mesmo o elemento mais distante do quadro está a poucos metros da câmera. Esse elemento distante na cena é um homem vendado e sentado. À frente da câmera, a cabeça de um outro homem, que está deitada com o peito no chão, é levantada pelo algoz, que já segura um facão. O rosto da vítima é levantado e o vemos de frente (só não é possível realmente ver seu rosto porque está encapuzada). Após os primeiros cortes no pescoço, uma grande quantidade de sangue jorra. O decapitador larga a vítima e se retira momentaneamente do quadro. A vítima está com o rosto no chão e com o pescoço aberto ainda jorrando sangue. Podemos ouvir sua respiração ofegante mesclada ao som produzido pela vazão do sangue. Quando o decapitador retorna para concluir a decapitação, o rosto do homem é colocado em primeiro plano. Ainda enquanto corta o homem, puxa sua cabeça de forma que a parte interna do pescoço é revelada. É nesse momento que o cameraman realiza o zoom. Uma grande quantidade de detalhes é revelada: o corte do facão expõe sangue, camadas da pele, gorduras, músculos, órgãos internos; a aproximação da câmera com o zoom permite que olhar penetre mais profundamente nesse corpo escancarado.

É também por meio do zoom que se vê com mais detalhes os ferimentos da vítima de 3 Guys 1 Hammer. No momento em que seu abdômen é perfurado, além da câmara já estar próxima do corpo, um zoom é executado, mostrando com mais detalhes a abertura dos ferimentos<sup>23</sup>. A mesma aproximação ocorre no momento em que a chave de fenda é usada para ferir seu rosto, colocando-o em primeiro plano. Nesse caso, no entanto, não é apenas o zoom que incrementa a aproximação, mas também o fato de que o operador da câmera opera também o instrumento de tortura. No restante do vídeo, prevalecem planos de detalhe

---

"Tecpix", citado no comentário de Sérgio, refere-se a uma marca de câmeras de filmagem conhecida como sendo de baixa qualidade.

<sup>23</sup> Só não é possível uma visão mais nítida dos detalhes porque, diferentemente do vídeo citado anteriormente, 3G1H tem uma má qualidade de gravação e de compressão.

perscrutando o corpo da vítima e planos médios mostrando em conjunto a vítima e o outro carrasco.

Os *vídeos mexicanos de decapitação*, por sua vez, apresentam uma forma habitual e recorrente de enquadramento, ainda que frequentemente surjam vídeos que usem outros tipos de planos. Essa maneira habitual de compor o quadro é semelhante à encontrada nos vídeos iraquianos e afegãos de decapitação. Os executores ficam em pé, lado a lado, atrás da vítima, que fica de joelhos e com os braços amarrados para trás, todos de frente para a câmera. Alguns dos executores podem estar ao lado da vítima, geralmente apontando armas de fogo para sua cabeça. Vê-se pouco do cenário onde a situação se desenrola. O quadro é limitado basicamente às pessoas em cena, que, com exceção das vítimas, mostram-se próximas ao que no cinema convencionou-se chamar de "plano americano".<sup>24</sup> Essa composição do quadro é mantida enquanto os executores interrogam a vítima e enquanto falam em direção à câmera (os "recados" são mandados através dos vídeos para um cartel de drogas rival). Após isso, uma das pessoas em cena arma-se com um facão e movimenta-se em direção à vítima para iniciar a decapitação. Não mais do que uma pessoa é necessária para imobilizá-la. As outras continuam em cena, mas apenas observando. Nesse momento, é possível que o operador da câmera execute um zoom, mostrando em detalhe o facão sendo passado ou batido no pescoço ou na nuca da vítima a fim de cortá-lo. Terminada a decapitação, que dura não mais que um minuto, o algoz ergue a cabeça da vítima, mostrando-a para a câmera. Por fim, a cena é cortada para um plano do aproximado do corpo estendido no chão com a cabeça pousada sobre ele.

Um vídeo mexicano que foge a essa forma estética típica é o vídeo publicado no IÉB em postagem intitulada "A velha e boa decapitação". Nesse caso, o vídeo é composto quase inteiramente por primeiros planos e por planos de detalhe.<sup>25</sup> O vídeo inicia com um plano de detalhe da mão da vítima, que tem seus dedos decepados um a um. Os movimentos da câmera deixam ver que a vítima está amarrada a uma cadeira e que há pessoas à sua volta. A câmera passeia pela vítima, ora aproximando-se dela, ora afastando-se dela um pouco. Vemos que a vítima fala com alguém que está fora de quadro. No momento em que o executor aproxima o

---

<sup>24</sup> Segundo Pereira (1981), o plano americano é a forma de enquadramento da figura humana cujo limite superior fica pouco acima da cabeça e cujo limite inferior corta-a aproximadamente na altura do joelho.

<sup>25</sup> Segundo Costa (1989: 181), o primeiro plano é o plano em que "a figura humana é enquadrada de meio busto para cima"; ou seja, predomina o rosto. Ainda de acordo com Costa (1989: 181), o plano de detalhe é aquele que mostra, no caso da figura humana, apenas parte de seu corpo ou rosto, e, no caso de coisas, apenas "um objeto isolado ou parte dele ocupando todo o espaço da tela".

facção da vítima, fecha-se o quadro no seu rosto, que se contorce em dor. Seu rosto permanece em primeiro plano até o fim, quando vídeo encerra-se abruptamente, pouco antes de sua cabeça ser totalmente separada do seu corpo.

A proximidade da imagem em relação aos corpos feridos, seja por meio do zoom, do primeiro plano ou da própria localização aproximada do operador da câmera junto às ações em cena, dizem respeito ao que Aumont (1999: 108, 109) identifica como um conceito desenvolvido por Adolf Hildebrand, o de distância psíquica. Ele corresponderia à relação espacial entre os objetos no espaço vivido e no plano da representação, localizando o espectador como próximo no primeiro caso e distante no segundo. A representação, por outro lado, poderia obedecer a um princípio "óptico" (a "visão de longe") ou um princípio "háptico" (a "visão de perto"). A câmera que se aproxima, que enquadra detalhes, que aplica zooms e que participa da ação permitiria uma visão "háptica", "tátil" - segundo Aumont, o "tato visual", que lida com as "qualidades de superfície" do objeto - que perscruta, examina, revela pormenores. O espectador, no jogo de relações de distância e proximidade, é permitido a tocar com os olhos corpos impuros, destruídos, despedaçados; é convidado a estender as relações de proximidade sensorial.

### **1.5 Guerra, plano-sequência e morte.**

Os vídeos publicados nos sites de conteúdo gore são, de modo geral, vídeos de curta duração. Ainda que procedentes de múltiplos contextos, têm em comum o fato de que muito raramente ultrapassam os dez minutos de duração. Muitos deles, na verdade, são bem menores, não chegando aos cinco minutos. Essa predominância de vídeos que não excedem essa faixa de tempo pode ser explicada, em parte, pelas próprias condições em que foram produzidos. Num contexto de produção massiva de imagens, facilitada pelo crescimento das possibilidades de acesso a meios de captação audiovisual, a câmera torna-se ferramenta comum de registro do cotidiano, dispositivo que faz do "fluxo incessante de imagens (...) o nosso meio circundante" (SONTAG, 2011: 23).

O registro de situações imediatas - e muitas vezes captadas ao acaso - é facilitado. E é nesse quesito que se encaixam os vídeos que mostram pessoas feridas em acidentes. A



imprevisibilidade do acontecimento de um acidente não é um impedimento para seu registro em imagem, pois uma câmera de segurança ou um objeto como um aparelho celular já são o bastante para que se haja meios de se registrar aquela situação e se ter uma imagem que poderá ser compartilhada em larga escala na internet - uma cultura do registro visual que, como se vê, vai muito além do contexto das cenas gore do *IssoÉBizarro*.

Vídeos como os de decapitações no México, por sua vez, são exemplos de vídeos produzidos em condições diferentes das correspondentes, por exemplo, às de vídeos de acidente. No contexto do narcotráfico mexicano, há uma intenção na produção desses vídeos que envolve a ameaça e a chamada de atenção dos cartéis rivais para as ações que geram conflitos de interesses entre eles<sup>26</sup>. As execuções, enquanto ações retaliativas entre os cartéis, são registradas em vídeo a fim de que sejam vistas pelas partes envolvidas. Nesse sentido, o registro das execuções seria usado como uma arma pelos grupos conflitantes, assumindo funções semelhantes às que a fotografia e o cinema assumiram em diversas guerras.<sup>27</sup>

Segundo Sontag (2011: 58), há uma convergência entre a fotografia e a guerra: "guerrear e fotografar são atividades congruentes", diz a autora ao remeter-se à observação de Ernst Jünger de que "não existe guerra sem fotografia". Para Sontag, essa congruência começa pelo próprio desenvolvimento tecnológico que permite mapear o território inimigo e, por meio da precisão possibilitada pela imagem, atacá-lo. As relações, no entanto, se estendem aos usos "propagandísticos" da imagem, e nesse sentido se assemelham à produção mexicana.

Reciprocamente, as imagens são usadas como armas e as armas são usadas como imagem; uma relação que, segundo Virilio (1993), incide diretamente na manutenção de uma dimensão de espetáculo. O autor diz:

a guerra não pode jamais ser separada deste espetáculo mágico porque sua principal finalidade é justamente a produção deste espetáculo: abater o adversário é menos capturá-lo do que cativá-lo, é infligir, antes da morte, o pânico da morte. (...) Não existe, portanto, guerra sem representação ou arma sofisticada sem mistificação psicológica, pois, antes de serem instrumentos de destruição, as armas são instrumentos de percepção (...) (1993: 12)

---

<sup>26</sup> É o que indica o blog *MundoNarco*, principal fonte de imagens e textos sobre o contexto mexicano utilizado pelo *IssoÉBizarro*. Disponível em: <http://www.elblogdelnarco.info/>

<sup>27</sup> Para uma análise sobre os usos da imagem como propaganda ideológica - tanto pró como anti-belicista - em diversos momentos da história, ver Sontag (2011).

O cinema, segundo o autor, coloca-se como mais uma arma à disposição dos interesses bélicos, sendo potencialmente efetiva, já que, segundo Virilio (1993: 15), "a guerra consiste menos em obter vitórias materiais do que em apropriar-se da imaterialidade dos campos de percepção". Nesse sentido, as imagens mexicanas de decapitações são também armas visuais, sendo usadas como demonstrações de força em direção ao inimigo. Ao mesmo tempo em que, por si só, já podem ser encaradas como táticas de ataque, são também recados, mensagens visuais curtas e diretas, mostrando que a vítima (pessoa com algum nível de conexão com o cartel rival) foi capturada e será morta; e, em poucos minutos, é de fato morta, e fim semelhante terão muitos outros dali em diante. Em alguns minutos a mensagem é transmitida, da mesma forma que, dentro de algum tempo, o cartel rival se vingará, produzindo também um vídeo com conteúdo semelhante - e essa comunicação de vinganças funciona para usuários de imagens de horror real como um espetáculo, um espetáculo desejado, esperado.

Essa mensagem é produzida de maneira direta, praticamente sem edição e sem qualquer tipo de pós-produção. Quando a montagem se faz presente, na verdade, é por meio de uma edição simples, provavelmente feita na própria câmera,<sup>28</sup> e que corresponde a um único corte, realizado no momento posterior à decapitação: há um corte para a imagem do corpo com a cabeça decapitada depositada sobre ele, e é essa a cena final do vídeo.

Essa cena final destaca-se do plano-sequência que havia se desenrolado até então, pois conforma-se num outro tempo, numa outra forma de compor o quadro. Enquanto que no plano-sequência - que vai desde o início do vídeo até o exato instante anterior ao corte para a cena da cabeça sobre o corpo - predomina a ação, o movimento, a fala, na cena posterior predomina o silêncio, a imobilidade, o repouso. Antes, o desenrolar da ação; depois do corte, o resultado. A cabeça decapitada depositada sobre o corpo é uma espécie de imagem-síntese, que condensa as informações projetadas nos minutos anteriores do vídeo. O corpo morto e violado é o que apresenta na tela por alguns segundos. E, na ausência de ação e movimento, esses segundos finais do vídeo têm função semelhante à de uma fotografia, apresentando estaticamente uma segunda versão imagética da situação representada.

A maior parte dos vídeos de horror real, entretanto - e aqui falo não só dos vídeos mexicanos -, não possui cortes. São vídeos gravados em uma só tomada, ou seja, em plano-sequência. Uma situação é registrada pela câmera; para isso, ela recorta nessa situação os

---

<sup>28</sup> Por "edição feita na própria câmera" entendam-se os cortes realizados durante a própria gravação, distinta de uma edição realizada numa mesa de edição por meio de um programa a partir da totalidade de materiais registrados.

planos que vão dar forma a uma cena. O que é mostrado no quadro durante um registro em plano-sequência pode ser chamado, de acordo com a terminologia de Pasolini (1982), de "subjativa". Nesse sentido, a subjativa é o próprio olhar do "espectador-operador" - ou seja, daquele que, ao ter operado a câmera, realizou um registro "focando no plano o que o seu olhar via" (Pasolini, 1982: 193).

Pasolini aplica essa análise a um dos vídeos mais populares e amplamente divulgados contendo cena real de morte. É o registro do assassinato do ex-presidente americano John Kennedy, gravado em 1963 durante desfile presidencial. No vídeo, Kennedy está numa limusine aberta, tendo ao seu lado a então primeira-dama Jacqueline Kennedy e à sua frente o governador do Texas e sua esposa. Nos poucos segundos do vídeo, vê-se Kennedy acenando para as pessoas que acompanhavam o carro presidencial. Após levar o primeiro tiro, contrai o corpo e, logo em seguida, é atingido por outro tiro, que abre-lhe um grande rombo na lateral da cabeça, levando-lhe à morte.

Esse registro constitui-se, segundo Pasolini, como um plano-sequência típico, que mostra a subjativa do espectador-operador a partir do lugar onde se encontra; ou seja, o ângulo visual registrado é apenas um entre tantos outros possíveis caso cada pessoa presente no lugar onde se desenrolou aquela situação tivesse consigo uma câmera. Pasolini (1982: 193) diz:

A subjativa é, portanto, o limite realista máximo de qualquer técnica audiovisual. Não é concebível "ver e ouvir" a realidade no seu acontecer sucessivo senão de um único ângulo visual de cada vez: e este ângulo visual é sempre o de um sujeito que vê e ouve.

O plano-sequência, portanto, enquanto uma subjativa que corresponde a apenas um ângulo visual por vez, desenrola-se, segundo o autor, enquanto tempo presente. Em seu "acontecer sucessivo", o plano-sequência estaria numa condição anterior à da montagem. Pasolini imagina então um cenário em que cada pessoa presente durante a morte de Kennedy registrasse seu plano-sequência subjativo. Segundo ele, se compilássemos todos esses planos-sequência sucessivamente, teríamos em mãos uma forma elementar de montagem que, correspondendo a várias subjativas uma após a outra daquele mesmo momento, corresponderiam a uma "multiplicação de presentes". E, segundo Pasolini (1982: 194), "esta multiplicação de 'presentes' abole, na realidade, o presente, esvazia-o, postulando cada um dos presentes a relatividade do outro, o seu imprevisto, a sua imprecisão, a sua ambiguidade."

De acordo com o autor, cada plano-sequência, contendo em si a reprodução do presente, é uma reprodução da realidade, de forma que uma vida é um fluxo em plano-sequência até o momento de sua morte. Para Pasolini, semioticamente, a morte seria a interrupção do plano-sequência subjetivo. Portanto, corte, montagem, e passagem do presente para o passado. A montagem, para Pasolini, seria a sistematização linguística da realidade, a tirar-lhe do plano do possível e dar-lhe sentido enquanto coisa passada e já realizada. Para o autor, se dispuséssemos de todas as subjetivas da morte de Kennedy, mas, ao invés de apenas uni-las uma após a outra, realizássemos uma montagem mais complexa que as coordenasse, teríamos uma objetivação da morte de Kennedy, sistematizando-a e tornando-a "bem descritível linguisticamente".

Cabe-nos, no entanto, perguntar: ainda que o plano-sequência corresponda a um ângulo visual solitário que registra um tempo presente em seu "acontecimento sucessivo", até que ponto ele está realmente anterior a montagem? Afinal, o ângulo visual correspondente ao olhar subjetivo é incapaz de captar toda a informação que o rodeia e, nessa condição, procede a uma escolha do que se encontrará no seu próprio campo da visão. O percurso de um olhar - e aqui imaginemos que esse olhar seja registrado por uma câmera - enquadra; e enquadrar é também deixar algum tipo de informação de fora do quadro. Ainda que esse procedimento não equivalha ao conceito clássico de montagem no cinema<sup>29</sup>, pode-se dizer, num outro sentido, que mesmo num plano-sequência há montagem (o termo aqui é usado num sentido amplo) do quadro, onde certos elementos são mostrados e outros não, e que esse procedimento também é capaz de dar um sentido à realidade. O registro em vídeo de uma subjetiva, portanto, mostra o presente em seu desenrolar; porém, uma vez que o ato de registrar aquele momento acontece apenas uma vez - no presente -, após concluído o registro o material que se têm em mãos é um pedaço que mostra algo que se encontra no passado.

Essa condição de presente/passado do objeto audiovisual pode ser compreendida a partir da discussão de Roland Barthes (1984) sobre esse tema no campo da fotografia. Para o autor, a questão fundamental da fotografia é a presença inegável e necessária do referente, ou seja, da coisa real no quadro fotográfico.<sup>30</sup> Para o autor, a fotografia não deixa dúvidas de que

---

<sup>29</sup> Aumont e Marie (2003) trazem a definição técnica de montagem como "colar uns após os outros, em uma ordem determinada, fragmentos de filme, os planos, cujo comprimento foi igualmente determinado de antemão."

<sup>30</sup> Barthes (1984) demarca uma diferença entre a fotografia e o cinema pelo modo do referente colocar-se na imagem. No caso da fotografia, Barthes diz que algo "se pôs" diante à câmera; no caso do cinema, algo "passou" frente à câmera. Portanto, a diferença concentra-se na relação entre a imobilidade e o movimento, mantendo-se em comum entre ambas a condição de realidade do referente.

"a coisa esteve lá" e de que ela é real, fazendo-a dispor de uma dupla condição de passado e de realidade presente.

Segundo Barthes (1984: 118), o atestado de realidade da coisa fotografada confunde-se com a percepção da coisa fotografada como coisa viva. Essa confusão, segundo o autor, fica evidente no caso das fotografias de cadáveres, nas quais vê-se algo real, o cadáver, e que, na fotografia, "está vivo enquanto cadáver"; mas, na verdade, é real enquanto coisa situada no passado - portanto, "imagem viva de uma coisa morta". Segundo Barthes, é nessa relação entre Real, Vivo e Passado que se encontra o horror do ato de olhar fotografias de mortos.

Experiência semelhante tem o autor ao observar fotos que mostram pessoas que sabe-se que já faleceram. A presença do paradoxo faz-se presente ao contemplar a foto de um jovem condenado à morte numa cela à espera de sua execução por enforcamento. Barthes (1984: 142) vê ao mesmo tempo o instante fotografado e sua posição enquanto coisa que situa-se no passado, e constata: "ele está morto e vai morrer". O autor analisa:

A foto é bela, o jovem também. Trata-se do *studium*. Mas o *punctum* é: *ele vai morrer*. Leio ao mesmo tempo: *isso será* e *isso foi*; observo com horror um futuro anterior cuja aposta é a morte. Ao me dar o passado absoluto da pose (ariosto), a fotografia me diz a morte no futuro. O que me punge é a descoberta dessa equivalência. Diante da foto de minha mãe criança, eu me digo: ela vai morrer: estremeço (...) *por uma catástrofe que já ocorreu*. (Barthes, 1984: 142)

Ainda segundo Barthes, o próprio ato de ser fotografado conserva uma relação com a morte. A pessoa fotografada, na terminologia do autor, corresponde ao *Spectrum*.<sup>31</sup> Barthes (1984: 20) diz que o termo conserva uma relação com a noção de espetáculo e com uma noção de "retorno do morto". Para o autor, ao ser fotografado, o sujeito vivencia uma "microexperiência da morte", pois é objetificado na condição espectral de coisa fotografada.

Belting (2010) também constata uma relação entre morte e imagem - dessa vez no próprio processo de morrer -, na medida em que o próprio corpo, ao morrer, torna-se uma ausência, da mesma maneira como a imagem constitui-se pela exibição de algo que "não está ali". Nesse sentido, para Blanchot (citado por Belting, 2010: 179) "o cadáver é sua própria

---

<sup>31</sup> De acordo com Barthes (1984), as outras figuras relacionadas à produção da imagem fotográfica são, além do *Spectrum*: o *Operator* - o fotógrafo - e o *Spectator* - os espectadores da imagem.

imagem". Belting (2010: 180) identifica o que considera um dos fundamentos elementares do temor frente à morte:

O horror da morte reside em que, frente aos olhos de todos e de maneira impactante, converte em imagem muda o que apenas um instante atrás havia sido um corpo que falava e respirava. Além disso, o transforma em uma imagem pouco confiável, que logo começa a decompor-se.<sup>32</sup>

Segundo o autor, a operação de conversão do morto em uma outra imagem, distinta do próprio cadáver, faz-se presente em muitas sociedades, seja pela produção de estátuas, máscaras, urnas, tumbas ou fotografias e vídeos. Esta "transformação ontológica" (definição dada por Louis Marin, citado por Belting), segundo o autor, reincorpora o morto na comunidade, providenciando-lhe um "corpo imortal", um "corpo simbólico", que é o próprio memento. Portanto, nesse sentido, imagens que captam o instante da morte de uma pessoa contêm duplamente esses atributos de ausência e presença, pois não só criam o receptáculo imagético no qual se embalsamará o morto, como também registram o próprio processo de "transformação ontológica", potencializando uma dimensão da imagem como lugar da morte.

Sontag (2011: 53), em experiência semelhante à de Barthes, ao observar fotografias de presos políticos cambojanos condenados à morte, reflete: "[as pessoas nessas fotos] estão para sempre (...) olhando para a morte, para sempre prestes a ser assassinados, para sempre injustiçados." A "transformação ontológica" aqui provê para essas vítimas um "corpo imortal" que imobiliza para sempre sua própria tragédia, seu próprio olhar para morte. E o espectador olha um outro que olha para a morte; e o outro torna-se objeto de exibição de sua própria tragédia.

Segundo Haraway (2011: 31), estamos enredados com seres que sofrem numa "tapeçaria de ser/devir compartilhada", "dentro de uma materialidade semiótica compartilhada, que inclui o sofrimento inerente em relacionamentos instrumentais ontologicamente múltiplos e desiguais." Portanto, ser espectador de uma imagem de horror real é estar em relação com signos de sofrimento. A partir disso, a atitude do espectador perante esses sofrimentos indicará suas formas de partilhar do sofrimento do outro nessas imagens. Como vimos, há atitudes de identificação com personagens em cena; há também, por outro lado, atitudes de despersonalização do outro na percepção da imagem gore - e esta

---

<sup>32</sup> Tradução livre do espanhol feita por mim: "El horror de la muerte radica en que, ante los ojos de todos y de manera impactante, convierte en imagen muda lo que apenas un instante atrás había sido un cuerpo que hablaba y respiraba. Además, lo transforma en una imagen poco fiable, que pronto comienza a descomponerse."

última estará mais próxima do que constituirá a subjetividade bizarreira. Portanto, as diferentes atitudes perante a imagem de horror real determinam diferentes usos dessas imagens, de forma que a transformação ontológica à qual é submetida o Outro que morre se completa na própria relação do espectador com aquele processo de objetificação. Se o vídeo de horror real "reincorpora o morto na comunidade", o lugar que esse corpo simbólico ocupará se constituirá a partir da própria localização dessa imagem no imaginário de seus espectadores.

## **2. LUGARES DAS IMAGENS DE HORROR REAL NA INTERNET**

Uma mulher está ajoelhada no chão e com os braços atados para trás. Atrás dela, um homem, que fala para a câmera enquanto levanta para o alto um facão. Sua outra mão está puxando os cabelos da mulher, que mira o olhar para baixo. Cinquenta e oito segundos depois, sua mão ainda segura os cabelos da mulher, mas dessa vez para suspender sua cabeça decapitada. Vê-se uma expressão de dor no rosto recém-decapitado. Nesse momento, é difícil definir se o movimento dos seus olhos corresponde a um último olhar daquela mulher ou se são apenas movimentos involuntários em uma cabeça que acabou de ser separada do seu corpo.

### **2.1 Percursos de um vídeo.**

Numa noite, ao acessar o site Facebook, me deparei com o compartilhamento de uma notícia, publicada naquele mesmo dia, sobre um vídeo que estaria causando indignação entre usuários dessa rede social. Acessando o link disponibilizado<sup>33</sup>, que me leva ao portal de notícias G1, leio a seguinte manchete: "Facebook mostra vídeo de mulher sendo decapitada e não o retira do ar". Na página da notícia, um frame do vídeo, mostrando apenas a mulher ajoelhada pouco antes de ser morta. Outros sites de notícia reportam o acontecido. Busco o vídeo no próprio Facebook, mas não consigo encontrar ninguém que o tenha compartilhado. Imagino que pesquisando os termos "vídeo mulher decapitada" no Google seria possível encontrá-lo. De fato, é logo ele o primeiro resultado da busca, correspondendo a um link que leva ao site YouTube. Tendo antes visto o frame do vídeo na notícia do G1, era possível ter a certeza de que essas se tratavam realmente das mesmas imagens que estavam movimentando discussões no Facebook e nas páginas de notícias. Observei logo abaixo do vídeo a quantidade de visualizações que este havia recebido até aquele momento: apenas pouco mais que quarenta. Atualizei a página pouquíssimos minutos depois e o número de visualizações já havia saltado para mais de trezentas, o que me fez imaginar que ele acabara de ser postado no

---

<sup>33</sup> Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/04/facebook-mostra-video-de-mulher-sendo-decapitada-e-nao-o-retira-do-ar.html>



site. Nos minutos seguintes, os números só aumentavam, a ponto da página do YouTube exibir uma mensagem informando que as estatísticas de visualização já não poderiam ser atualizadas instantaneamente devido ao grande tráfego.

Na manhã do dia seguinte, poucas horas depois de tê-lo acessado pela primeira vez, acessei novamente o link do vídeo no YouTube. Entretanto, o vídeo já não estava mais lá. Em seu lugar, apenas uma mensagem: "Este vídeo foi removido por violar a política do YouTube sobre conteúdo chocante e repugnante. Desculpe." Entrando novamente no G1 e no R7, uma nova notícia publicada naquela manhã informava que o vídeo havia sido também removido do Facebook. Ainda que nesses sites de grande circulação o vídeo já não estivesse mais disponível, ele não havia desaparecido da internet. Pelo contrário, já havia se multiplicado por diversos sites que compilam material imagético de horror real e afins - sites nos quais o vídeo mantém-se disponível até hoje. Um desses sites é o IssoÉBizarro, que, inclusive, já havia criado uma postagem para divulgar o vídeo no mesmo dia em que ele circulava pelo Facebook.

A trajetória trilhada pelo vídeo da mulher decapitada na internet indica que há demarcações semioticamente definidas entre diferentes espaços virtuais, onde permissões e interdições mostram as diferentes relações que sites de naturezas distintas mantêm com imagens reais de sofrimento e morte. Observando essas demarcações a partir das definições que usuários e autores do IÉB fazem sobre seu próprio território e sobre os territórios contra os quais se definem simbolicamente, veremos como se organiza a aceitação das imagens gore e de horror real nesses diferentes espaços.

### **2.1.1 Facebook.**

"Pô, o trabalho de vcs tá ficando cada vez mais difícil com esse pessoal do Facebook postando gore, velho, odeio quando eles fazem isso, pessoal que vive na Matrix fica chocado com apenas um vídeo, imagina se viessem aqui no nosso IeB..." Esse comentário, publicado por Rafael na postagem do IssoÉBizarro dedicada ao vídeo da mulher decapitada, sintetiza uma interpretação recorrente entre os usuários do site no que diz respeito a essa rede social. Compreendido como uma espécie de espaço asséptico, o Facebook é significado como o lugar

de um público pouco familiarizado com conteúdos gore, e, como pode-se constatar a partir do comentário acima, próximos a um estado de ingenuidade e de ignorância. A ausência de imagens gore circulando pelo Facebook, portanto, é compreendida com diretamente proporcional à incapacidade de seu público estar preparado para "enfrentar" esse tipo de conteúdo. E, ao passo que ocorrem casos como o do vídeo da mulher decapitada, essas imagens acabam, de qualquer modo, sendo eliminadas do território do Facebook.

No mesmo sentido de Rafael, Musgo diz: "As bibinhas do facebook acostumadas com fotos de gatos fofos estão todas aterrorizadas com esse vídeo." As propriedades de choque da imagem gore são aqui, mais uma vez, identificadas como reações próprias daqueles que são compreendidos como vivendo nas antípodas dos horrores reais: do "gatos fofos" à mulher decapitada, haveria uma distância entre uma realidade segura e uma realidade brutal insuportável. Portanto, se há uma política de exclusão de imagens gore do Facebook por parte da administração do próprio site a partir de exigências de parte dos usuários do site, prefere-se, por parte dos usuários do IssoÉBizarro, que isso permaneça dessa maneira e que as fronteiras entre esses territórios continuem demarcando onde devem e onde não devem habitar as imagens de horror real.

O vídeo da mulher decapitada permaneceu no Facebook por apenas dois dias. A princípio, a administração do site pronunciou-se contra a retirada do vídeo após as reclamações de seus usuários. O comunicado oficial inicial dizia que

As pessoas estão compartilhando este vídeo para condená-lo. Da mesma forma como programas jornalísticos na televisão usam imagens inquietantes mostrando atrocidades, as pessoas podem compartilhar vídeos inquietantes no Facebook com o objetivo de aumentar o conhecimento sobre ações ou causas. Embora o vídeo seja chocante, nossa postura está fundamentada na preservação dos direitos das pessoas de descrever, representar e comentar sobre o mundo em que vivem.<sup>34</sup>

Como resultado à repercussão negativa do vídeo entre os usuários do site, foi lançada, no dia seguinte à emissão do primeiro comunicado oficial, outra nota, dessa vez dizendo que o vídeo de fato violaria os padrões do site no que diz respeito ao conteúdo violento da imagem. A rápida mudança de postura do site frente ao caso do vídeo, bem como a repercussão gerada

---

34 Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/04/facebook-mostra-video-de-mulher-sendo-decapitada-e-nao-o-retira-do-ar.html>

em sites de notícias, indica o quanto um vídeo dessa natureza é contrastante com o que é definido como aceitável naquele espaço. A postura inicial dos administradores do Facebook revela uma interpretação do vídeo como uma espécie de "signo neutro", um significante sem significado, a ser definido pelos seus intérpretes - os usuários do site. Para parte dos usuários, no entanto, o vídeo tornou-se presença indesejável, na medida em que era compreendido como peça de uma experiência negativa. A trajetória problemática do vídeo no site revela o quanto as disputas situam-se em torno da definição do sentido do signo, com consequências "geográficas", demarcando a posição do signo naquele território ou extraditando-o para outros espaços da internet. Portanto, assim como as fronteiras são defendidas pelos usuários do IÉB, elas o são também pela rede de usuários do Facebook, definindo-se reciprocamente as distinções espaciais dos lugares das imagens da morte na web.

Apesar da compreensão do Facebook como espaço díspar ao IssoÉBizarro, o citado site gore mantém uma página na rede social - página que, inclusive, conta com grande quantidade de "seguidores", contabilizados em mais de 135 mil<sup>35</sup>. A página compartilha links de matérias publicadas no IÉB, de forma que, para se acessar o conteúdo gore disponibilizado na página, é necessário redirecionamento ao site. Portanto, tecnicamente, os vídeos ou fotografias de horror real não são incorporadas diretamente ao site, sendo na verdade disponibilizados links que direcionam o usuário do Facebook a outro site e, este sim, permite acesso direto às imagens; e, simbolicamente, poderia se dizer que esses vídeos não estão assentados diretamente sobre o território do site, não havendo sua contaminação simbólica.

### **2.1.2 Sites de notícias.**

No decorrer do caso do vídeo da mulher decapitada, alguns portais de notícias de grande popularidade tiveram o papel de propagadores da informação, ampliando a visibilidade do caso para um público que não necessariamente busca esse tipo de material ou que também não necessariamente utiliza o Facebook - e, na verdade, não apenas propagadores do caso, mas também o próprio papel de produtores do caso. Esses sites foram o R7.com e o

---

<sup>35</sup> Até a última contagem, em maio de 2014.

G1.com<sup>36</sup>. Cada um publicou duas notícias sobre o caso: a primeira, um relato do ocorrido, com a nota oficial da rede social sobre a não exclusão do vídeo e com depoimentos de usuários do Facebook indignados com as imagens; a segunda, publicada no dia seguinte, relatando que o vídeo havia sido removido do ar pelo Facebook. As páginas das duas notícias no G1 chegaram a contar com a produção de mais de 2000 comentários de leitores.<sup>37</sup>

A presença de uma notícia nos jornais online retratando um vídeo com conteúdo de horror real esteve ligada menos a qualquer fato relativo à sua produção enquanto vídeo e mais à própria possibilidade de acessá-lo em um território no qual sua presença é discutida e contestada. Portanto, trata-se de noticiar os impasses entre usuários do Facebook frente à questão da circulação de uma imagem real de morte e entre estes e os administradores do site - ou seja, a questão é a própria luta pela definição das permissões de um território no que diz respeito à presença de imagens de horror real.

Enquanto isso, no que diz respeito à relação dos jornais com as imagens da mulher decapitada, as informações sobre o vídeo são noticiadas sem que o vídeo de fato seja compartilhado na página. Ou seja, faz-se apenas menção a ele, descrevendo-o e citando-o, mas nunca disponibilizando o vídeo ou qualquer tipo de link para acessá-lo. O recurso da imagem chega a ser usado, no máximo, nas páginas do G1: um frame do vídeo, dentro da página do Facebook, mostrando a mulher ajoelhada e, atrás dela, o decapitador segurando seu cabelo. Nas notícias do R7, enquanto isso, não há nenhum tipo de imagem acompanhando o texto. A ausência da cena da decapitação nesses sites, entretanto, não foge das expectativas direcionadas a esses espaços. Compreendidos como *mídia convencional* pelos usuários do IÉB, entende-se que imagens de horror real não compõem o arsenal típico de imagens das notícias dos grandes veículos de comunicação, ainda que estas possam ser mencionadas e descritas - e ainda que, ocasionalmente, sejam vinculadas com alguma espécie de censura, seja borrando a imagem ou cortando-a no momento em que o corpo humano será ferido.

Sontag (2011) aponta que a veiculação das imagens de horror real pelos jornais, revistas e programas de televisão, mesmo que problemática, ainda está em processo de definição e de consenso no que tange a definir se devem ou não ser vistas. Para a autora, a grande amplitude do público - e aqui ela destaca a televisão, mas podemos estender para os

---

<sup>36</sup> O primeiro faz parte do conglomerado midiático da Rede Record; o segundo, daquele da Rede Globo.

<sup>37</sup> O site R7, por sua vez, não possui ferramenta de comentários acoplada à página.

sites de notícias aqui citados - são um fator de peso sobre a questão comercial, na medida em que as empresas de comunicação devem lidar com a pressão de anunciantes indispostos às possíveis rejeições do público a esse tipo de imagem. A censura e a autocensura dessas mídias<sup>38</sup>, ainda segundo a autora, submeteriam a regulação da exibição das imagens gore ao julgamento do "bom gosto", que poderia significar

um ocultamento de uma infinidade de preocupações e de anseios a respeito da ordem pública e da moral pública que não podem ser explicitados, e também como uma indicação da incapacidade de apresentar ou defender de outra maneira as convenções tradicionais relativas ao modo de prantear os mortos (SONTAG, 2011: 60).

O "bom gosto"<sup>39</sup> como premissa contra a exibição de cenas como a da mulher decapitada parece relacionar-se com o processo de recalcamento da morte na modernidade ressaltado por Elias (2001), segundo o qual a morte, sendo compreendida como "perigo biossocial", seria afastada "para os bastidores da vida social durante o impulso civilizador", tornando-se evento de competência de instituições e técnicos especializados. Para o autor, as "fantasias compensatórias de imortalidade", portanto, seriam potencialmente abaladas pelo contato com moribundos e cadáveres - portanto, com signos da morte. A imprensa, como aponta Weber (2002: 187, 193), exerce um poder de influência sobre a opinião pública no que diz respeito às questões escolhidas para serem tornadas públicas e aos próprios modos de interpretação dessas questões. Para usuários do IÉB, de fato, há aí uma questão de "bom gosto" e de um direcionamento que a *mídia convencional* exerce sobre questões relativas à morte e à crueldade em imagem, e é justamente sobre o que seria esses pontos que se buscam empreender esforços contrários.

Na página do Facebook do IssoÉBizarro, há um espaço em que consta uma descrição resumida do conteúdo encontrado no site. Em um dos trechos do texto diz-se que muito dos materiais encontrados no site são "muito impressionantes ou até mesmo chocantes, por esse motivo, normalmente, a mídia convencional evita publicar." A existência da proibição e da autocensura na chamada "mídia convencional", portanto, seria a definição inversa das regras

---

<sup>38</sup> Vale lembrar, em contraste, a existência dos chamados jornais sensacionalistas, destacados pela própria Sontag como jornais que fogem a essa política de omissão das imagens gore. Na internet, há sites de notícias equivalentes a esses noticiários impressos, nos quais é possível encontrar notícias com material fotográfico e ou videográfico com cenas reais de morte e de violência explícita.

<sup>39</sup> Pode-se traçar também uma ponte entre o "bom gosto" e o "bom senso", sendo esta última noção designada por Barthes (1972: 83) como "misto de moral e de lógica, fundamento filosófico da sociedade burguesa".

que regem o território do IÉB. Pode-se dizer que a mídia convencional, com isso, validaria o grau de violência de uma imagem gore pela própria reprovação à sua publicação, fazendo dessa imagem rejeitada material com a qualidade necessária para que possa figurar nas páginas chocantes. Portanto, em certo sentido, o grau de violência explícita de uma imagem é medido pela sua "censurabilidade", se assim podemos dizer, nos meios de comunicação convencionais.

Em algumas postagens do IÉB, é possível encontrar comentários que criticam o conteúdo de um post como *leve* ou *light* afirmando que é um conteúdo típico de jornais convencionais, num grau de horror real baixo, desmerecendo sua presença no site. Em um desses comentários, um leitor do IÉB rebate uma crítica desse tipo desafiando aquele que faz a crítica a encontrar nos jornais convencionais imagens como aquelas presentes na postagem - discordando, portanto, que a imagem possa ser considerada leve. Em ambos os casos, não deixa de se recorrer a uma definição do que seria o conteúdo típico dos jornais convencionais, contra os quais se demarcaria o tipo de imagem presente no IÉB.

### **2.1.3 YouTube.**

O YouTube, site voltado para o compartilhamento de vídeos, agrega em suas páginas uma incontável quantidade de material audiovisual das mais diferentes espécies. Uma lista dos tipos de cenas passíveis de serem encontradas no site seria sempre incompleta, na medida em que, a princípio, o critério para que uma cena seja compartilhável é simplesmente sua possibilidade de ser registrada em imagem. Ainda que se possa fazer upload - ou seja, "subir" o vídeo para o site, armazená-lo em suas páginas - de quaisquer imagens para o YouTube, a permanência de um vídeo nos servidores do site dependerá de uma série de assentimentos às suas regras de compartilhamento.

Entre as diversas tipificações, que variam desde quando se infringe direitos autorais até as proibições de vídeos com assédio ou intimidação virtual, há uma relativa às imagens de violência explícita. Pouco tempo após ter se realizado o upload do vídeo da mulher decapitada para o YouTube, este foi excluído, ficando em seu lugar uma mensagem que dizia: "Este vídeo foi removido por violar a política do YouTube sobre conteúdo chocante e repugnante.

Desculpe." Acessando uma página disponibilizada como hiperlink nessa mesma mensagem, é possível ler um texto sobre a política do site no que diz respeito a esse tipo de cena:

O mundo é um lugar perigoso. Às vezes as pessoas se machucam e é inevitável que tais eventos sejam documentados no YouTube. No entanto, não é legal postar conteúdo violento ou sangrento com a intenção de ser chocante, sensacional ou desrespeitoso. Se um vídeo é particularmente perturbador, deve ser equilibrado com contexto e informações adicionais. Por exemplo, incluir um clip de um matadouro em um vídeo sobre agricultura pode ser apropriado. No entanto, compilar em um vídeo uma série de clips independentes e macabros de animais sendo abatidos pode ser considerado injustificado se sua finalidade é a de chocar ao invés de ilustrar.<sup>40</sup>

O texto acima traça uma linha demarcatória entre o "mundo" ("mundo como lugar perigoso", mundo com todo tipo de referentes) e as suas representações, distinguindo aquelas aceitáveis e aquelas com capacidade de afetar negativamente o espectador. Nesse sentido, as imagens classificadas nessa última categoria - que são aquelas que compõem maciçamente as páginas do IÉB - são compreendidas como signos alheios a um contexto que "neutralize-os" no que diz respeito à sua intensidade de choque. Portanto, estar associado a uma cadeia signíca mais ampla (conectado a outras imagens, narrações, textos etc.) é, para os padrões do YouTube, uma forma de eliminação do caráter macabro das cenas descontextualizadas, dos excertos injustificados de horror real, signos que reiterariam indefinidamente uma mesma mensagem, a mensagem do choque.

O choque, se compreendido como quebra da segurança ontológica<sup>41</sup> do espectador, pode estar relacionado a uma ameaça ao recalçamento da morte, sendo o YouTube um

---

40 À época da postagem do vídeo da mulher decapitada, era esse o texto que explicava a política do YouTube relativa a esse tipo de conteúdo. No entanto, o texto chegou a ser reformulado, e, até o início do ano 2014, a parte relativa a imagens reais de violência explícita dizia: "Cada vez mais, o YouTube está a tornar-se um portal para cidadãos jornalistas, documentaristas e outros utilizadores publicarem relatos sobre o que está a acontecer nas suas vidas diárias. É inevitável que alguns destes vídeos apresentem conteúdo violento ou gráfico. Se a violência apresentada no seu vídeo for particularmente gráfica, certifique-se de que publica a maior quantidade de informação possível no título e nos metadados, para que os visitantes compreendam o que estão a ver. Fornecer contexto documental ou educacional pode ajudar a que o visitante e os nossos revisores compreendam a razão pela qual estão a ver o conteúdo perturbador. Não é correto publicar conteúdos violentos ou sangrentos cujo objetivo principal esteja relacionado com choque, sensacionalismo ou falta de respeito. Se um vídeo for particularmente explícito ou perturbador, deverá ser equilibrado com contexto e informações adicionais. Por exemplo, se um cidadão jornalista captar filmagens de manifestantes a serem espancados e carregar o vídeo com informações relevantes (data, local, contexto, etc.) é provável que seja permitido. Porém, publicar a mesma filmagem sem informação contextual ou educacional pode ser considerado violência gratuita e o vídeo poderá ser removido do site."

41 Para Giddens (citado por Mattedi & Pereira, 2007), a segurança ontológica é o processo de consolidação de uma "estabilidade cotidiana", consequência de "uma exclusão institucional em relação à vida social de questões existenciais fundamentais que apresentam dilemas morais centrais para os homens". Sendo a morte uma dessas

território que, tal como os sites de notícias ou o Facebook, instaura-se nesse processo. Dessa forma, é muito pouco comum encontrar cenas reais sangrentas, de homicídios, mutilações e outras formas de destruição corporal nas páginas do site - não foi lá também que o vídeo da mulher decapitada pôde assentar-se. A ocultação da morte está presente mesmo no texto da diretriz relativa a imagens violentas: a escolha do exemplo que retrate o que seria uma imagem inaceitável de violência é buscado dentre casos de violência a animais, como se houvesse uma certa evitação em se tocar diretamente no fenômeno das imagens com cenas explicitamente violentas com seres humanos.

Ainda que o controle do site não dê conta da tarefa de excluir<sup>42</sup> cem por cento dos vídeos dessa categoria, há entre alguns dos usuários do IÉB uma significação do YouTube como espaço com conteúdo pouco atraente no que diz respeito a imagens violentas. As imagens de violência permitidas pelos padrões do site, portanto, são compreendidas como um conteúdo leve, já filtrado pelos obstáculos do site, de forma que, por vezes, quando uma postagem no IÉB contém um vídeo do YouTube, é possível encontrar comentários que categorizam aquele tipo de conteúdo como algo distinto frente às cenas de horror real mais costumeiramente compartilhadas no IÉB. É possível perceber, sob certos aspectos, uma hierarquização do material imagético violento, sendo o YouTube mais um dos territórios, junto à mídia convencional e ao Facebook, a situar-se num nível diferente de conteúdo violento - podendo ser o "leve", em alguns casos, um sinônimo de "desinteressante" -, em contraste ao que seria um conteúdo mais livre de censuras ao choque e ao horror de boa parte das páginas do IÉB.

## 2.2 IssoÉBizarro.

O site IssoÉBizarro foi criado em 2007 como um blog de compartilhamento de conteúdo categorizado como *bizarro*. No início, era direcionado aos usuários de uma

---

questões, Mattedi & Pereira (2007: 326) entendem o ocultamento da morte como uma forma de "segregação da experiência", através da qual se estabelece toda uma "rede de processamento da morte (...) organizada sociotecnicamente."

<sup>42</sup> Uma das ferramentas para maior controle do tipo de conteúdo do site é o estímulo à denúncia por parte dos usuários daqueles vídeos que infrinjam a política do site. Após a análise feita pelo YouTube do conteúdo denunciado, o vídeo poderá ser excluído ou ganhar um aviso de restrição de idade.



comunidade cujo conteúdo girava em torno dessa temática na rede social Orkut, tendo seu público expandido desde então. O pico de popularidade foi atingido em 2013, período em que a página do site no Facebook alcançou mais de 120 mil seguidores. Segundo estatísticas do próprio IssoÉBizarro, o site mantém uma média de mais de 4.500.000 visualizações por mês.

O gore, desde o início, fez-se presente no site como um de seus materiais imagéticos mais frequentes. No entanto, o site define seu conteúdo de forma mais ampla:

Nosso conteúdo gira em torno do bizarro. Para compreender nosso conteúdo, primeiro você tem que entender o que é bizarro. Algo bizarro é algo incomum, anormal, assustador, desconhecido, paranormal, insólito, inimaginável, irreal e surreal. Em nossas categorias, você encontrará mistérios da história humana, eventos sobrenaturais, eventos ufológicos, acidentes e tragédias, doenças e anomalias, dentre outras ações humanas que deixam até o mais cético homem impressionado. Muito desses fatos são muito impressionantes ou até mesmo chocantes, por esse motivo, normalmente, a mídia convencional evita publicar. É importante deixar claro que o IssoÉBizarro não apóia nem faz apologia a qualquer tipo de violência. Também não tem interesse algum à pornografia.<sup>43</sup>

Tais adjetivos levantados para definir o que viria a ser o *bizarro*, ao mesmo tempo em que guardam entre si semelhanças e possibilidades de cruzamentos, não chegam a ser sinônimos uns aos outros. Eles formam um universo conceitual que define um universo de imagens. E também esse universo de imagens, por sua vez, tanto é formado por relações de semelhança quanto pelas diferenças entre os conteúdos das cenas. Se buscarmos definir cada adjetivo e, após isso, os cruzarmos a fim de compreender se existe um ponto em que possam coincidir, talvez vejamos que eles se definem por negação a algo. "Incomum, anormal, assustador, desconhecido, paranormal, insólito, inimaginável, irreal e surreal": termos que falam de coisas que fogem do comum, do normal, do imaginável, do real; termos que definem o conteúdo do IssoÉBizarro como algo que não se vê, não imagina, não se encontra nas definições de realidade amplamente compartilhadas pela mídia convencional ("normalmente, a mídia convencional evita publicar"). Portanto, se as imagens bizarras são coisas que fogem, o IÉB é definido, ele mesmo, como o próprio fora, abrigo dessas imagens fugitivas e desviantes.

Como é comum em muitos sites, o conteúdo apresentado em suas páginas é organizado em algumas palavras-chaves, através das quais se acessa conteúdos mais específicos. Essas categorias, ao agruparem conteúdos considerados afins, traçam linhas de

---

<sup>43</sup> Texto da página do IssoÉBizarro no Facebook encontrado na opção "Descrição" contida no cabeçalho.

demarcação dentro do seu território, nomeando e generalizando grupos de conteúdos lá compartilhados. No caso do IÉB, a "bizarrice" está dividida em 21 categorias: "Acidentes/tragédias/assassinatos/suicídio"; "Brigas de rua/wrestling/& outros"; "Cassetadas"; "Descobrimo nosso passado"; "Desvendando a deep web"; "Doenças/anomalias"; "Filmes bizarros"; "Mensagens subliminares"; "Mitos e lendas"; "Mundo bizarro"; "Não vomite, se puder!"; "Perguntas bizarras"; "Podem acontecer em uma sexta-feira"; "Podre-cast"; "Relatos Bizarros"; "Serial Killers"; "Sobrenatural/mistérios"; "Teorias da conspiração"; "Torture-me, sim?"; "Ufologia/Et's/Ovnis"; e "Outros".

O conteúdo gore do site encontra-se predominantemente em "Acidentes/tragédias/assassinatos/suicídio", sendo também essa a categoria com maior número de postagens do site. Apesar do título, pode-se encontrar nelas imagens que fogem a essas quatro situações, contanto que contenham os componentes violência e corpos feridos. Além dessa categoria, há a "Podem acontecer em uma sexta-feira" corresponde a uma atração semanal do site: a cada sexta-feira é feito uma postagem contendo uma série de fotografias de corpos dilacerados - ou em outras condições alheias a uma definição de corpos saudáveis - acompanhadas de legendas que, na maior parte das vezes, ironizam a situação retratada. "Torture-me, sim?", por sua vez, como o título indica, apresenta imagens em que pessoas são torturadas, com presença ou não de morte ao fim do vídeo. Se a primeira categoria citada, categoria mais popular do site, é aquela que concentra a maior parte das imagens gore, as duas seguintes são complementares a ela no que diz respeito ao conteúdo gore (ainda que ele ultrapasse essas divisões e se faça presente também em outras categorias).

Enquanto que a doença é figura constantemente presente nas páginas do site, com imagens de deformidades físicas, infecções graves e outras imagens do gênero, a pornografia ganha um espaço menor, sendo encontrada entre posts em "Mundo bizarro" e "Não vomite, se puder!", onde são apresentadas imagens denominadas *sexo bizarro*.<sup>44</sup> As temáticas da ufologia, das teorias da conspiração, das lendas urbanas e das mensagens subliminares também fazem parte do arcabouço de referências do IÉB - formando posts com maior presença de textos mais extensos e com menor apelo imagístico -, bem como as cenas de

---

<sup>44</sup> Apesar disso, em vários outros sites e blogs a pornografia divide espaço com o gore numa mesma proporção. Um exemplo dessa proximidade é o fórum de compartilhamento de imagens "Gore2Gasm", cujo próprio nome é uma mistura de "gore" com "orgasm" (orgasmo), e cujo lema é "Where Guts Meet Sluts" (que pode ser traduzido como "Onde tripas encontram putas").

brigas e espancamentos entre não profissionais, de forma a ampliar o quadro das violências admiradas pela página.

### **2.2.1 O funcionamento de uma postagem.**

As postagens do IÉB giram, prioritariamente, em torno de imagens. Cada post é criado para abrigar uma nova imagem bizarra, de forma que a novidade de uma postagem é endereçada ao olhar: novos posts, novas imagens, sejam elas fotográficas ou videográficas. Ainda que existam postagens que fujam de um apelo visual (é o caso, de modo geral, do conteúdo encontrado em categorias tais como "Descobrimo nosso passado", "Mitos e lendas", "Relatos Bizarros" e "Teorias da conspiração"), estas são menos frequentes no site - são os chamados "posts informativos", desprezados por alguns usuários e respeitados por outros (o desprezo dá-se justamente pela ausência das imagens).

O site é diariamente provido de novos posts criados por sua equipe de autores. Porém, antes que se possa acessar o conteúdo do site, é necessário passar por uma tela inicial do IÉB, página para a qual se é encaminhado ao se acessar a url do site. Nela, além de um texto explicando o conteúdo encontrado no site, há um aviso indicando que o conteúdo é considerado impróprio para menores de 18 anos. Após isso, diz-se: "Declaro que li e entendi o texto acima. Assim, desejo:", e são dadas duas opções, para "Entrar" ou para "Sair" (esta última opção direciona o leitor à página do IssoÉBizarro no Facebook). Nesse momento, abre-se um campo decisional para o usuário da página. Suas opções, em outros termos, são de não adentrar no universo imagético do IÉB (portanto, desejar o convencional) ou de seguir em frente (portanto, desejar o indesejável).

Na *Home* (a página principal do site, acessível após a confirmação de idade na tela inicial), vê-se a sequência de postagens, das mais recentes às mais antigas, dispostas uma abaixo da outra, contendo apenas um título, um banner com uma imagem e um pequeno texto seguido por um link que diz "Ver post completo". Ao clicá-lo, acessa-se a página individual de uma postagem. Nela, após o título, há um pequeno texto no qual o autor explica algo sobre as imagens ali compartilhadas. Contendo a opinião do autor sobre as imagens vistas ali, esse texto contém também, por vezes, algum tipo de contextualização das imagens, variando muito, a cada postagem, o seu grau de profundidade. A quantidade de informações, portanto,

depende das fontes das imagens. Vídeos mexicanos de decapitação, por exemplo, geralmente contém um maior grau informativo, na medida em que boa parte desse material é obtido através de um blog mexicano especializado em notícias e imagens relativas ao narcotráfico no México, o BlogDelNarco, também conhecido como MundoNarco. Postagens com cenas de vítimas de acidentes de trânsito, com certa recorrência, vêm também acompanhadas de algumas informações sobre o lugar do ocorrido, a data e sobre a própria vítima - contém inclusive, muitas vezes, trechos de notícias de jornais referentes ao acidente. Já outros posts - e esses formam uma maioria - são carentes de informações adicionais, limitando-se a tentativas dos autores dos posts em inferir, a partir das próprias imagens, informações contextuais mínimas (através da língua ouvida no áudio, de roupas, cenários, tipos físicos etc.)

Abaixo da postagem encontra-se o espaço de comentários do site. Lá, através de uma ferramenta disponibilizada na página, os usuários do site - bem como seus autores - podem, anonimamente ou através de nicknames<sup>45</sup>, produzir comentários acerca das postagens. Uma grande quantidade de comentários é produzida a cada post<sup>46</sup>, fazendo desse espaço um ambiente movimentado de produção discursiva entre usuários e abrigando múltiplas formas de interpretar as imagens, as postagens e os próprios comentários - ainda que certos discursos repitam-se com maior frequência.

Partindo da perspectiva de Becker (2010), tanto os autores do IÉB quanto seus leitores/comentadores podem ser visualizados como *usuários* de um tipo de representação: certas formas de se registrar em imagem eventos reais com conteúdo violento e definido como bizarro. Portanto, esses *usuários* formam uma *comunidade interpretativa*, na medida em que está se define como "a rede de pessoas que faz uso de uma forma particular de representação" (Becker, 2010: 76). Dentre esses *usuários*, no entanto, há pessoas que, além de usuárias das imagens gore, violentas e bizarras, *selecionam e arranjam* essas representações de uma maneira específica: as postagens, espaço onde esses procedimentos se efetuam - selecionando-se título, elaborando um texto precedente à imagem e outro posterior a ela e acrescentados outros elementos em torno da imagem - são o espaço de atuação de *produtores*. Dessa maneira, autores - com dupla função de usuários e produtores - e leitores e comentadores - os usuários por excelência - participam ambos do processo *construal*, por

---

<sup>45</sup> Nickname é um "apelido" criado pelo próprio produtor de um comentário.

<sup>46</sup> Os posts com menor quantidade de comentários têm em média 50 comentários. Aqueles com maior quantidade podem ir de 100 a 300 comentários, alcançando até mesmo 700 ou 800 comentários aquelas postagens de maior sucesso.

meio do qual mantém uma relação com a imagem através da qual "a compreendem, a interpretam, atribuem-lhe ou extraem dela algum sentido." (Becker, 2010: 62).

### 2.2.2 De onde vêm os vídeos?

Os vídeos postados no IssoÉBizarro advém de outras páginas com temáticas semelhantes às aquelas de interesse do site. Como já citado anteriormente, o BlogDelNarco é fonte de boa parte das postagens relativas a decapitações e execuções em geral ocorridas no México. Outros sites semelhantes ao IÉB, da mesma maneira, servem de fonte para postagens do IÉB e para as postagens uns dos outros, de forma que entre essas páginas há um constante processo de troca de imagens, onde um site alimenta as páginas do outro.

Navegando no Google, é possível encontrar outros sites<sup>47</sup> em formato de blog, tal como o IÉB, voltados para a temática da morte e horror real. Essas páginas, no entanto, não contam com a mesma popularidade do IÉB em termos de quantidade de comentários e nem com a mesma frequência de atualizações. Alguns blogs gore criados no domínio blogspot, da plataforma Blogger, de propriedade do Google, por sua vez, costumam ser excluídos.<sup>48</sup> As páginas que se mantêm como provedoras mais frequentes de conteúdo são, no entanto, aqueles sites que não apenas compartilham as imagens, mas que mantêm, também, servidores nos quais são armazenados os vídeos - tipos de site com funcionamento semelhante, por exemplo, a um site como o YouTube.

Logo, assim como o YouTube é um site de armazenamento de vídeos, existem outros sites que têm função e funcionamento semelhantes a ele, mas que, no entanto, contém conteúdo composto prioritariamente por imagens reais chocantes, macabras e sangrentas, justamente aquelas inaceitáveis para os padrões do popular site de vídeos supracitado. Esse é o caso de sites como o TheYNC<sup>49</sup> e o Ogrish<sup>50</sup>. São nos servidores de sites tais como esses

---

<sup>47</sup> Pode-se citar, por exemplo, o Tragédias e Mortes (<http://www.tragediasemortes.com/>), o Sangrento (<http://www.sangrento.com/>) e o Assustador (<http://www.assustador.com.br/>). Este último é citado por muitos usuários de imagens gore, em tom de saudosismo, como um site *clássico*, um dos primeiros sites voltados para a temática, e a partir do qual muitos viram pela primeira vez vídeos e fotografias gore.

<sup>48</sup> Entre alguns desses blogs deletados estão o Diabólico e Macabro, o Realidade Brutal, e o Universo da Morte.

<sup>49</sup> Disponível em: <http://theync.com/>

que vídeos como o da mulher decapitada encontram-se armazenados. O conteúdo de ambos, em permanente atualização, abarca imagens violentas e chocantes no geral, bem como suas intercessões com o gore e com o pornô. No TheYNC, por exemplo, alguns de seus vídeos mais acessados são aqueles contendo cenas reais de estupro. O Ogrish, por sua vez, tem como subtítulo “A world full of reality” (“Um mundo cheio de realidade”) e mantém, além do conteúdo gore e chocante, uma seção dedicada apenas a vídeos pornô.

Além das páginas citadas, o próprio YouTube é, em algumas postagens, o site através do qual vídeos são compartilhados no IÉB. No entanto, como citado anteriormente, os vídeos oriundos desse site são, em geral, considerados de teor mais leve. Por vezes, chega a gerar surpresa em alguns usuários quando um vídeo mais sangrento é postado por meio do YouTube, visto que, no geral, se compartilha uma baixa expectativa - em termos de gore - frente ao conteúdo que possa advir do site.

O SAPO Vídeos, atualmente o site de armazenamento mais incorporado pelo IÉB, é um dos serviços de um portal de comunicação de ampla gama de serviços (upload de fotos, mapas, jogos, publicidade etc.). Os vídeos armazenados no site são de uma variedade tão ampla quanto a do YouTube - ainda que numa proporção menor de alcance e popularidade. Portanto, o site não tem conteúdo voltado especificamente para o gore. Ainda que a presença de imagens de horror real não seja o foco do site, ela é consentida, sendo seu acesso precedido apenas por uma tela de confirmação de idade. Dentro do IÉB, o SAPO se faz presente quase de maneira silenciosa, sendo usado apenas como uma ferramenta por meio da qual os autores das postagens do IÉB armazenam vídeos coletados na web a fim de que possam ser divulgados no IssoÉBizarro.

### **2.3 A Deep Web.**

Há outro território da web que é também fonte fotográfica e videográfica para algumas imagens que circulam no IssoÉBizarro. A chamada Deep Web, objeto de tanto interesse de boa parte dos usuários do IÉB, é um espaço sobre o qual se produzem significações muito particulares, e com o qual o IÉB se relaciona de maneira distinta se comparado aos outros

---

<sup>50</sup> Disponível em: <http://www.ogrish.tv/>

territórios da internet aqui citados. Em uma postagem de Danibrowser no IÉB, ele explica o que é a Deep Web:

Pode parecer brincadeira, mas do que estamos falando agora é um desafio para a polícia de todo mundo, a Deep Web. Conhecida também como Deepnet, Web Invisível, Undernet ou Web oculta, este mistério que provavelmente poucas pessoas ouviram falar é algo para deixar todos de olhos bem abertos, isso porque a Deep trata-se de um lado da internet que você não tem acesso, pois quem a criou fez com que seus sistemas trabalhassem no anonimato, uma vez que, nem com um Google da vida você consegue acessá-la. Já o lado acessível da internet é chamado de Surface Web, pois a palavra "Surface" significa "superfície", ou seja, não fazemos nada mais que ver a superfície da internet, o que representa aproximadamente 10% de toda a web global segundo um estudo realizado pela Universidade da Califórnia em Berkeley nos EUA.

Ele explica ainda que esse "lado oculto" da internet é acessível apenas por meio de softwares distintos daqueles comumente utilizados para se navegar na internet. Compreende-se então que há uma macrodivisão entre duas camadas da web. A camada à qual se refere como a *surface* é aquela da qual o próprio IÉB faz parte, tanto quanto qualquer outro site acessível por meio de buscadores como o Google e por navegadores comumente usados (Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari etc.). Abaixo dessa superfície encontra-se a "web profunda": o território "oculto", "misterioso", "inacessível" - ou, pelo menos, acessível para poucos. Se até agora os sites aqui discutidos - Facebook, YouTube e os sites de notícias da chamada mídia convencional - encontravam-se em pontos distintos de um mesmo mapa, afastados do IÉB apenas por distância, mais ainda assim num mesmo plano, a Deep Web, por sua vez, é compreendida como situando-se num estrato abaixo de todos esses territórios - como se a Surface estivesse num nível "geográfico" e a Deep Web num nível "geológico".

O post do qual retirei o excerto há pouco citado chama-se "Desvendando a Deep Web" (mesmo nome da categoria do site endereçada às imagens lá coletadas). Por que a Deep Web é objeto de desvendamento? O ato de desvendá-la não está relacionado unicamente às particularidades tecnológicas de seu acesso. O que se encontra na Deep Web - mais precisamente, o que os usuários da Deep Web definem como o tipo de conteúdo lá encontrado - é também fator determinante para se compreender os significados desse espaço. Ainda segundo Danibrowser, lá encontram-se "fóruns, sites de compartilhamento e portais" contendo "pedofilia, assassinatos, necrofilia, esquartejamento, mutilação, satanismo, sequestro, prostituição infantil, tráfico humano, [tráfico de] órgãos, drogas entorpecentes, armamentos, dados bancários e muito além do que a imaginação puder levar". Para boa parte dos usuários do IÉB, esses temas, ainda que enquadrados como bizarros e aparentados ao

gore, extrapolam suas definições de normalidade e do aceitável. No entanto, não deixam de lhes atizar interesse e curiosidade. Comenta-se reiteradamente que a Deep Web abriga uma quantidade de material gore inimaginável, material este também de qualidade - e aqui qualidade num sentido de potencial de choque - inconcebível frente ao que se vê normalmente pela surface. A surface, como dizem, é apenas a ponta do iceberg.

Repetem-se relatos - tanto entre os que dizem ter acessado a Deep Web quanto entre aqueles que dizem nunca o ter feito - de que lá se encontra "o que há de pior". Diz-se que lá encontra-se "visível o lado podre da humanidade", ou que é "o inferno da internet, a parte mais sombria". Repetem-se também as recomendações para que nunca se entre na Deep Web, na mesma proporção em que se pergunta como acessá-la e que se explica os procedimentos "mais seguros" para lá navegar. Em post do IÉB sobre a Deep Web, um usuário do site comenta algo relativo às screenshots<sup>51</sup> de páginas da Deep Web divulgadas na postagem: "vocês estão divulgando o que não deveriam... prestem atenção ao tipo de conteúdo que estão colocando na surface, isso nunca deveria sair de lá." Comentários com esse teor, prezando pelas fronteiras que dividem a Deep Web e a Surface, dividem espaço com comentários que pedem para que aqueles que heroicamente se aventuram nesse *submundo* voltem para a superfície munidos de imagens e informações.

A visão do território da Deep Web como lugar acessível através da submersão é reiterada pela concepção desse espaço como que formado por camadas, sendo as mais profundas aquelas de mais difícil acesso. As camadas são significadas também como marcas gradativas do tipo de conteúdo encontrado, tornando-se mais chocante na medida em que se chega nos estratos mais fundos: o *pior* aumenta exponencialmente. A figura do *inimaginável* é sempre projetada mais à frente (ou, melhor, mais a fundo) como se, à medida que se adentra nas camadas, percebe-se que o limite do pior é sempre passível de ser superado e extrapolado, alcançando as dimensões do inconcebível.

E, na medida em que o pior ganha versões que o superam, aumentam também os níveis de percepção do perigo. "Com certeza eu sairia com a mente destruída", diz um comentário; em outro, recomenda-se: "Não entrem se vocês são pessoas do bem para não se corromperem com tanta coisa negativa divulgada lá". Termos como horrendo, obscuro, misterioso, terrível, macabro e maligno são alguns dentre aqueles comumente utilizados para

---

<sup>51</sup> "Fotografias" do que se encontra na tela do computador. No caso, alguém que acessou a Deep Web disponibilizou algumas "fotografias" tiradas da sua tela enquanto acessava Deep Web.



descrever a DeepWeb. Fala-se aí não só do tipo de imagens lá encontradas, mas também de tipos de atividades realizadas através desse espaço, atividades definidas como criminosas. Um usuário do IÉB descreve sua experiência ao entrar na DeepWeb:

Minha experiência foi sinistra, o primeiro contato é surpreendente. vídeos e fóruns que nunca poderia imaginar que pudesse existir. pedofilia com crianças recém-nascidas e de todas as idades. necrofilia, pessoas fazendo sexo com defuntos dentro de hospitais. pessoas que fazem sexo com animais mortos. fora os vídeos de canibalismo com animais e pessoas. suicídios bizarros, pessoas que entram em jaulas como gladiadores para matar ou morrer, existe uma espécie de auditório que paga para assistir isso ao vivo. é realmente chocante. quando você desce o nível de camadas o bicho pega mais. sites secretos do governo, máfias... nasa, assuntos secretos e vídeos reais de et's. satanismo, pessoa fazendo rituais com outras, matando e comendo durante rituais satânicos. ensinam como a dar golpes e ser ricos com muita porcaria. gente, entro lá sempre mas nunca conseguiram me rastrear, recomendo a você que não tenha muito conhecimento a não entrar lá, é perigoso mesmo. um amigo meu foi aventurar-se e quase se fodeu todooo...

Relatos como esse geram interesse e atiçam a curiosidade visual de outros usuários do IÉB, que muitas vezes pedem que se divulguem imagens sem que precisem eles mesmos acessar a Deep Web. Afinal, as definições desse território como submundo estão atrelados a uma noção de perigo, sendo projetado também sobre ele uma série de medos: medo de ser rastreado ao se acessar a Deep Web (relata-se que diversas policiais internacionais rastreiam anonimamente usuários da Deep Web a fim de encontrar aqueles que realizam atividades ilícitas e criminosas), medo de como se lidará com o tipo de informação lá encontrada (informação visual, mas também a própria experiência de adentrar um espaço sobre o qual se constroem representações de perigo), medo de que o computador seja infestado por vírus (diz-se que na Deep Web encontram-se os melhores hackers do mundo e os piores vírus imagináveis). Relatos como o acima citado, bem como as diversas recomendações de que nunca se entre na Deep Web, compõem uma visão de que esse é um território ao qual se deve saber entrar e saber sair. Se é dito que são necessários para se entrar na Deep Web conhecimentos que envolvem desde habilidades técnicas de informática até uma preparação pessoal para saber como tatear sobre um território de conteúdo perigoso, seria necessário também saber voltar à Surface sem ser contaminado pelo conteúdo lá experimentado. "Lá não é lugar para pessoas irresponsáveis", diz um comentário. Saber lidar com o grau de choque ao qual se submete ao se adentrar no *submundo*, onde se encontrará *o que há de pior*, é condição que faz com que se defina a Deep Web como lugar para poucos.

O relato daquele que submergiu na Deep Web e retornou à Surface para compartilhar com a comunidade de usuários do IÉB aquilo que seus olhos puderam ver no submundo tem um papel central no estabelecimento das representações daquele território. Da mesma maneira

que alguns lêem esses relatos dessas experiências como algo que reitera a imagem da Deep Web como lugar do terrível e do maligno, outros zombam dessas experiências, produzindo relatos que apontam outras visões daquele território. Dessa forma, há também relatos que descrevem a Deep Web de outras maneiras, seja dizendo que o que se encontra lá não é muito diferente do que se encontra na Surface ou mesmo fora do espaço virtual, seja dizendo que há um lado bom da Deep Web, no qual se encontrariam as melhores páginas para download de músicas, filmes, livros, além de sites de universidades e fóruns de discussão avançada sobre informática. Dessa forma, alguns dos relatos daqueles que heroicamente resistiram à profundidade do submundo e voltaram à superfície para incitar o medo e curiosidade daqueles que nunca tiveram coragem para tanto são vistos como relatos delirantes, produtores de uma imagem não só parcial e incompleta da Deep Web, como também auto-celebratória.

As representações da Deep Web como espaço macabro estão intimamente relacionadas com os relatos sobre a existência de divisões de camadas. Explica-se que a passagem de uma camada para a outra envolve a aplicação de habilidades técnicas de criptografia e descriptografia de dados, de forma que conhecimentos avançados de informática seriam necessários para tal feito. A figura do mistério coloca-se nas afirmações de que não se sabe quantas camadas de fato compõem a Deep Web. Os relatos daqueles que acessaram camadas mais profundas são aqueles que geram maiores discussões, pois há uma relação estabelecida entre a profundidade da camada e o grau de malignidade e horror das imagens e das atividades lá realizadas. "Adentrando cada vez mais por dentro desta rede, cada vez mais torna-se visível o lado podre da humanidade", diz um usuário do IÉB. Um relato de um outro usuário do site que afirma ter entrado na Deep Web diz:

O que vi na 6ª fase me fez parar, não estou brincando ao mencionar isto, existe toda uma realidade que 99,8% das pessoas desconhecem, tive certeza ao ingressar lá, pobres pessoas entram no mundo ignorantes e morrem da mesma forma, saibam que da 4ª fase em diante jamais vou ensinar a entrarem, por motivos que não poderei mencionar, porém, vocês mesmos se querem compreender a vida em si podem fazê-lo com as dicas que dei.

Vê-se que o desconhecido que é a Deep Web revela-se para aquele que nela penetra e mostra não apenas aquilo que ela é, mas abre também um novo conhecimento sobre o homem e sobre o mundo. É interessante perceber que aquilo que os usuários do IÉB dizem sobre a Deep Web é, em alguns momentos, semelhante ao que se fala sobre o conteúdo presente no próprio IÉB. A Deep Web coloca-se simbolicamente para muitos dos usuários de imagens de horror real como um espaço no qual se inscreve o fora do fora. Ou seja, se o IÉB e as outras páginas da superfície da web que compartilham imagens desse tipo são um fora em relação à

chamada mídia convencional e ao universo de imagens comumente por ela compartilhadas, a Deep Web é, para essas próprias páginas, um fora, um outro. Ela é o espaço simbólico no qual habita o inimaginável - e que, definindo-se como inimaginável, é justamente aquilo que se quer imaginar (FREUD, 2011a). E, como espaço que incita a imaginação, a Deep Web permite forçar os limites do pior, do terrível, do macabro, do maligno, pondo sempre mais à frente, numa camada ainda mais profunda, cuja existência nem ao menos é certa, aquilo que aprofunda o horror e mostra o ainda pior, o ainda mais terrível, ainda mais macabro, ainda mais maligno.

### 3. COM AS IMAGENS E PARA ALÉM DAS IMAGENS

Como vimos até agora, as imagens de horror real aqui estudadas são visualizadas em um contexto, a internet, e as concepções acerca dos sites nos quais elas se encontram falam muito sobre os modos como se produzem compartimentalizações semióticas que definem os espaços simbólicos de pertencimento e não pertencimento dessas imagens. Esses modos de localizar as imagens revelam as próprias concepções do que sejam e do que representem para alguns de seus usuários. No entanto, os comentários produzidos no IÉB evocam não apenas definições acerca do que sejam essas imagens; eles trazem, mais que isso, concepções sobre o humano, o animal, a realidade, e outras noções gerais que vão além da imagem em si. E, além disso, trazem também concepções sobre seus usos e seus efeitos sobre aquele que as experimenta.

#### 3.1 A educação pelas imagens e o *bizarreiro*.

"Este é o IssoÉBizarro, um site criado (...) com o objetivo de preservar a vida. Mas nem toda terapia funciona, então, escolhemos a que parece ser mais eficiente para o ser humano: a de choque." É dessa forma que os autores do IÉB definem os objetivos do site por eles construído em 2007. Algumas questões colocam-se aí: preservação da vida, terapia e sua eficiência, choque. Que processo é esse através do qual uma imagem chocante produz no espectador algum tipo de mudança pedagogicamente positiva em relação à vida?

O discurso que reconhece-se como significado primeiro dos usos das imagens no IÉB presume que a relação estabelecida entre espectador e imagem não seja gratuita, mas que, a partir dela, seja gerado algo novo no espectador; no caso, um tipo de preparação para a vida - o aprender a "preservar a vida" - que até antes não se vislumbraria. A experiência do olhar, portanto, é compreendida como experiência pedagógica, de forma que o olhar é defendido

como atitude não meramente passiva e distante, mas atividade que engendra processos de assimilação por parte do espectador.<sup>52</sup>

As definições acerca das propriedades pedagógicas das imagens no IÉB baseiam-se em algo muito particular: é o choque o meio através do qual abre-se a possibilidade de um novo conhecimento. Se o choque é definido no IÉB como "a terapia mais eficiente para o ser humano", é porque compreende-se que é a própria qualidade chocante das imagens - imagens que mostram o desagradável - aquilo que forjaria no espectador atitudes e conhecimentos opostos às tais qualidades do horrível retratadas em imagem. Sontag (2011: 69) identifica o choque como uma função moderna das imagens, por meio do qual o processo de "enfear, mostrar algo no que tem de pior" enseja um didatismo e "solicita uma reação enérgica" do espectador, sendo o choque uma forma de "apresentar uma denúncia, e talvez modificar um comportamento".<sup>53</sup> A autora compreende que o tornar-feio é um processo semelhante ao tornar-belo: tanto o enfeamento quanto o embelezamento são formas de aperfeiçoamento da aparência normal das coisas (SONTAG, 2011: 69). Isso ressalta a particularidade da imagem no papel de incitar novas perspectivas da realidade, pondo o espectador em movimento. Para Benjamin (1982: 235), a obra que choca é aquela que é dotada de um poder traumático sobre o espectador, projetando-se contra ele.

O aprendizado propiciado pela imagem chocante, deve-se destacar, é compreendido entre usuários do IssoÉBizarro como algo que realiza-se não apenas a partir do que a imagem mostra, mas também no próprio ato de olhar. Ao se falar de imagem como "terapia de

---

<sup>52</sup> Nunca é demais ressaltar que essa idealização do processo comunicativo, que vê nas imagens chocantes um caráter pedagógico, não deixa de encontrar atritos entre os usuários do site (sejam autores ou leitores das postagens); afinal, tanto não são todos que expressam essa concepção em relação às imagens, quanto não é essa a única forma de apropriação desse tipo de imagem. Ao aprendizado com a imagem juntam-se prazeres, repúdios e outras formas ambivalentes de relação.

<sup>53</sup> Um exemplo citado pela autora dessa utilização didática da imagem chocante é o das imagens de advertência presentes em maços de cigarro, desaconselhando o ato de fumar. Sontag refere-se a pesquisa que afirma que as imagens em maços de cigarro eram sessenta vezes mais eficazes que simplesmente uma advertência verbal. Também nesse sentido, Sontag afirma que é em torno de imagens - no caso, a autora fala de fotos -, mais do que de "lemas verbais", que mais provavelmente se "cristalizam sentimentos": "as fotos traçam rotas de referência e servem como totens de causa. (...) E as fotos ajudam a construir - e a revisar - nossa noção de um passado mais distante, graças aos choques póstumos produzidos pela circulação daquelas até então desconhecidas." (SONTAG, 2011: 72, 73). Dessa forma, as fotografias, e as imagens no geral, teriam uma função central na produção de uma memória coletivamente compartilhada, memória essa que, segundo a autora, é uma ficção: "O que se chama de memória coletiva não é uma rememoração, mas algo estipulado: *isto* é importante, e esta é a história de como aconteceu, com as fotos que aprisionam a história em nossa mente. As ideologias criam arquivos de imagens comprobatórias, imagens representativas, que englobam ideias comuns de relevância e desencadeiam pensamentos e sentimentos previsíveis. Fotos transformadas em pôster (...) são um equivalente visual das frases de efeitos ditas por políticos que costumam ser inseridas em noticiários do rádio e da tevê." (SONTAG, 2011: 73).

choque", portanto, está se falando também de um aprendizado de um novo olhar. E esse novo olhar é, precisamente, aquele que é educado para ser capaz de retirar de uma imagem chocante sua própria qualidade de choque; aprender a olhar a imagem chocante é aprender a não mais chocar-se com ela. É, portanto, tautologicamente, um olhar que realmente *olha* a imagem, olhar que não procura desviar-se, que mira o horrível e resiste à possibilidade de não olhar.

É ponto comum entre usuários do IÉB a compreensão de que quanto mais se olha uma imagem chocante, mais se acostuma com aquele tipo de cena. A produção do olhar que aprende com o choque é, portanto, também a produção de um olhar que, na medida em que está acostumado com aquele tipo de horror, incorpora cenas daquele tipo aos repertórios de imagens possíveis de se olhar, e que num certo sentido valham a pena ser olhadas. A produção desse olhar acostumado ao horror é o próprio processo de produção de um sujeito - e esse sujeito tem um nome, utilizado entre muitos usuários do IÉB: é o *bizarreiro*. O reconhecimento da produção de um sujeito bizarreiro, frequentemente compartilhado entre usuários do IÉB, é definido pelos autores do site em uma seção do site intitulada "Entenda o Isso É Bizarro (Os 4 estágios de um bizarreiro)". Lá, um texto explica, entre outras coisas, ao quê corresponderiam os quatro estágios pelos quais passa aquele que vê imagens de horror real:

Esse conteúdo pode causar efeitos específicos, que dividimos em quatro estágios:

1º Estágio: Repulsa, enjôo, aflição;

2º Estágio: Pesadelos;

3º Estágio: Medo, maior atenção ao realizar atos que ofereçam algum perigo (dirigir, atravessar rua, abrir embalagens cortantes, etc.);

4º Estágio: Frieza (perda dos 2 primeiros estágios). O que o possibilitara agir com maior tranquilidade e raciocínio nos momentos de perigo, ou em que precisar utilizar dos primeiros socorros.

Obviamente, nem sempre reagimos da mesma forma, portanto, é tudo aconselhável apenas para maiores de 18 anos

Percebe-se que o bizarreiro não é apenas a definição de um grupo de pessoas com interesses em comum. Trata-se aqui muito mais, como já foi bastante ressaltado, da definição de um processo de formação de uma subjetividade. Os contatos iniciais do espectador com a imagem chocante são compreendidos como o primeiro estágio da subjetividade bizarreira. Os sentimentos associados a esse momento seriam aqueles desenvolvidos imediatamente no ato

de visualização das imagens. Tanto a "repulsa" quanto o "nojo" e a "aflição" são sentimentos de inconveniência trazidos pela própria imagem - nesse sentido, é o próprio choque em sua projeção contra o espectador. O estágio seguinte, por sua vez, já não se passa na relação direta entre o espectador e uma imagem externa, mas sim nas próprias imagens mentais do espectador: o pesadelo seria já um momento em que as fotografias e vídeos convertem-se em imagens mentais que amplificam a vivência da experiência do choque, agora num momento de fruição de projeções inconscientes. A partir do terceiro estágio, o bizarreiro já viveria efeitos das imagens chocantes em suas atividades cotidianas conscientes. Esse seria o momento, no entanto, em que uma outra sensação oriunda do choque - o medo - já produziria mudanças nas percepções habituais - a "maior atenção" aos possíveis perigos. O último estágio, por fim, é definido pela própria superação e neutralização dos sentimentos: é a frieza que impera e mune o bizarreiro de meios de vivenciar o perigo sem ser assombrado pelos sentimentos que viveu nos seus momentos iniciais com as imagens de horror. Dessa maneira, conclui-se o processo de definição desse modelo de sujeito.

Como destacado anteriormente, quando se fala de uma mudança na relação do bizarreiro com as experiências cotidianas, fala-se também de uma mudança em sua percepção das imagens chocantes. Se os estágios do bizarreiro descrevem mudanças nas formas de se vivenciar situações de perigo, é também nos atos de visualização das imagens que a noção de estágios do bizarreiro vem à tona. Vejamos o seguinte comentário, publicado por Gustawo em postagem no IÉB: “Eu tenho medo de eu esta virando um psicopata sei lá, eu não sinto mais nada quando vejo nenhum tipo de vídeo nem de tortura nem nada, não sinto mais aquilo de querer tirar logo nos primeiros 10 segundos do vídeo que eu sentia quando comecei a entrar aqui, parece que é uma coisa natural agora, eu assisto esse tipo de coisa ate comendo pão”. Um outro usuário do site, Heisenberg, responde: “cara isso também aconteceu comigo, nos primeiros [anos] que eu acessava o 'IEB' eu não conseguia nem ver umas imagens de acidente, hoje em dia eu vejo esse vídeos de decapitação ouvindo musica". Paulo também responde a Gustawo: “tu não é um psicopata, tu tá no 4º estágio do Bizarreiro”. Nilton também diz: "Cara uma coisa digo a todos, quanto mais vc vai vendo esses tipos de vídeos mais insensível vc vai ficando. Parece que vai se criando uma película em volta de vc não deixando sequer um resquício de nojo, repulsa, dó ou piedade, e ai vc vai querendo mais e mais. E não me venham dizer que estou errado pois é a mais pura verdade, pois se fosse o contrário todos vcs não passariam por aqui para ver se tem um post novo." O que se vê aqui é um tipo de avaliação muito comumente expressa no espaço de comentários do IÉB pelos seus usuários. A questão

da mudança de percepção durante a visualização de imagens chocantes é recorrentemente levantada, indicando o desenvolvimento de uma visão que acostuma-se com o choque e que incorpora as imagens de horror às formas espectáveis rotineiras, produzindo um novo sujeito. Se antes eram imagens evitadas, hoje são imagens que não suscitam incômodo.

A reivindicação da frieza adquirida ao acostumar-se com essas imagens é também muitas vezes tratada como característica distintiva na socialidade bizarreira. A resistência ao choque, auto-saudada em comentários que dizem coisas como "esse vídeo eu assisti almoçando", ou "vejo esse vídeo ouvindo música", torna-se assim um valor disputado entre usuários do site. As descrições mais frequentes de como se está enquanto se assiste um vídeo referem-se ao ato de comer. A referência à comida indica não só que o espectador não é afetado pelo nojo ou por outros tipos de reações opostas às formas comumente aceitas de realização de rituais de comensalidade, mas também que ele coloca o vídeo chocante no campo das atividades cotidianas e banais - ou seja, aquelas que não suscitam sentimentos de aflição extrema, justamente aquilo que se faz presente nas cenas de horror real. Em ambos os casos, trata-se de uma valorização de um tipo de relação fria com a imagem. Na mesma proporção, comentários desse tipo são rebatidos com ironia por outros usuários, que vêm no discursos distintivos uma forma de auto-valorização ingênua, como se, ao se anunciar publicamente que adquiriu o estágio da frieza, a pessoa estaria desnecessariamente alardeando uma imagem de si falsa. Vemos aqui a existência de um modelo sequencial de uma carreira desviante (BECKER, 2008), que envolve não só os quatro estágios do bizarreiro, mas também as disputas em torno do que se considera como um comportamento verdadeiramente bizarro (uma relação "realmente fria" com o bizarro). Portanto, na medida em que o IÉB representa-se como um fora em relação às outras páginas da Surface, concebe-se como lugar desviante, habitado por imagens desviantes e por sujeitos que aprendem modos de se relacionar com essas imagens desviantes. Relacionar-se com o bizarro, portanto, é também ser bizarro; em outras palavras, desejar entrar em contato com as imagens bizarras é também desejar ser o próprio bizarro.

De toda forma, o choque, em sua ausência ou presença, em sua superação ou valorização, em sua potência ou em sua banalidade, é o fator em torno do qual giram as definições das formas de se por frente à imagem e de compreender seus usos e seus efeitos. Mas uma pergunta permanece: por quê é através de imagens de horror real que se almeja



alcançar um outro tipo de percepção da vida? Onde reside essa particularidade das imagens chocantes de horror real? Nos deteremos nessas questões no tópico seguinte.

### 3.2 O *fake*.

"Tudo é muito falso, cadê o sangue... É fake!!!". O que assegura que uma imagem possa ser definida como "real"? Onde se encontra seu estatuto de realidade? Se uma imagem é apresentada como o registro de uma cena que se passou tal como é mostrada, uma expectativa de realidade é criada em torno dessa imagem. No IÉB, se um vídeo (ou fotografia) é divulgado como um registro real, espera-se que não seja quebrada a condição de que tais imagens apresentam horrores reais; afinal, entre a cena real e a não-real há uma distinção fundante de sua própria condição.

Entre os usuários do IÉB, é através da categoria do *fake* que são levantados questionamentos sobre as condições de realidade das imagens. A utilização do termo *fake*, que em inglês significa "falso", "forjado", pode ser compreendida como uma operação de um corte sobre o real que define aquilo que não se encontra nesse campo, mas sim no da ficção, da ilusão e da falsificação. Ao se dizer que determinado vídeo é *fake*, diz-se que ele não atende às condições de realidade esperadas, o que também significa uma forma de rebaixamento da imagem. Portanto, enunciar que é um vídeo é *fake* é também denunciar que algo está errado: esse vídeo é falso e é questionável sua presença aqui. Sontag (2011: 42) compreende a decepção com a imagem fraudada como uma quebra da expectativa de literalidade da imagem realista, de forma que, perante ela, se espera não que algo seja meramente "evocado", mas sim "mostrado"<sup>54</sup>.

Na frase que inicia esse tópico, pronunciada por um usuário do IÉB, pergunta-se pelo sangue, elemento que, ao ser percebido naquela imagem com ausente, não condiz com o que se compreende que seja uma situação real. Indícios de falsificação como esse são o recurso explicativo através do qual se estabelece que uma imagem é *fake*. No entanto, na maioria dos

---

<sup>54</sup> No caso da imagem de horror real, a autora diz: "As fotos que mais nos decepcionam ao se revelarem montagens e encenações são aquelas que parecem registrar momentos de clímax íntimos, sobretudo de amor e de morte" (SONTAG, 2011: 48)

casos, esse tipo de afirmação é contestada, gerando discussões que vão além da definição do que é ou não uma imagem real.<sup>55</sup>

Em postagem no IÉB com o já aqui citado vídeo da mulher decapitada, Santini manifesta-se com segurança quanto à condição de fake do vídeo: “MORRI DE DAR RISADA. A mulher em nenhum momento geme ou grita, mesmo quando começa cortar de leve o pescoço, depois quando arranca a cabeça com uma faca de cozinha os olhos dela continuam girando, mais fake que nota de 3 reais.” Esse comentário é rebatido por Alex: “morri de rir com o seu comentário, Santini, prova que não conhece nada do assunto e quer pagar de sabichão, tem que parar de assistir esses filminhos de terror mela cueca dos dias de hoje, ta achando que a vida real é igual esse filminhos? kkkkkkkkkkkkkkkkkkk”. Também sobre esse vídeo, Telo comenta: “Esse video é fake da pra ver pow, eu vi um filme que dava mais medo que esse videozinho fake. Nem tem sangue quase e ela nem grita, entao é fake”. Heisenberg responde a Telo: “Show, agora vai lá tomar um todyinho e assistir um pouco de Bob Esponja ^^”. Fabiano também responde a ele: “Não fala merda, seu noob. Veja, quando corta a cabeça de trás pra frente, o jorro de sangue quando chega na carótida. Não tem sangue na cena, porque tem outro manolo jogando terra em cima.”

As críticas aos comentários de Santini e de Telo, ao defenderem o vídeo como material verídico, põem-se contra o que é percebido como uma tentativa de negação do real que transitaria entre a ignorância e a ingenuidade. A *vida real* é aquilo que Santini é acusado de não compreender, e a ele se reservariam os “*filminhos de terror mela cueca*”. Há aí uma divisão qualitativa entre as cenas de horror real e os filminhos de terror ficcionais. Essa é uma separação comumente reproduzida nas páginas do IÉB quando surgem acusações de que um vídeo seja fake. Nos discursos que põe-se contra o argumento do fake, o caráter ficcional do filme de terror é associado a esse desconhecimento da *vida real*, assim como outros repertórios de imagens ficcionais: primeiro, as imagens que mostram cenas não-reais de violência (os já citados filmes de terror, os jogos de videogame graficamente violentos etc.); segundo, imagens e ícones associados ao imaginário infantil (citam-se desenhos animados, o todyinho, Xuxa etc.). O discurso do fake é compreendido como algo associado a pessoas que, por serem compreendidas incapazes de perceber o real mesmo quando ele se apresenta em toda sua crueza à sua frente, só poderiam estar embebidas em repertórios de pastiches do real

---

<sup>55</sup> É importante ressaltar novamente que não cabe ao fins desse trabalho averiguar se os vídeos que recebem acusações de *fake* de fato o são ou não. O que posso dizer é que, nas postagens das quais os comentários aqui citados foram extraídos, as acusações de *fake* se davam em menor número, praticamente isoladas em meio a comentários que rebatiam a denúncia de falsificação ou que nem mesmo levantavam questão desse tipo.

(o filme ficcional, os desenhos etc.), e, portanto, alienadas da realidade, ingenuamente situadas em uma condição infantil. Essa pessoa, o mero *noob* - tal como categorizada no comentário de Fabiano - , é um ignorante que "quer falar daquilo que não sabe" e "pagar de sabichão", mas que, ao apresentar sua acusação de fake, soa ridículo para aqueles que supostamente compreendem a vida real e sabem reconhecê-la quando apresentada em imagem.

As imagens de horror real são compreendidas como lugar onde pode-se encontrar "uma verdade". Elas não são representações do real: a imagem real é a própria vida real, de forma que o próprio processo de conhecimento possibilitado pelas imagens é compreendido como uma vivência - e daí sua possibilidade educativa. Pode-se conhecer a vida real a partir das imagens de horror reais. E elas são efetivas como mostras da realidade não apenas porque são imagens realistas, mas exatamente porque apresentam a violência, e é essa conexão entre violência, verdade e realidade que põe-se em oposição ao que se percebe como sendo visões alienadas e ficcionalizantes do mundo, que se recusariam a compreender a vida real. Segundo comentário de outro usuário do site, "algumas pessoas querem acreditar que é fake para amenizar o medo de uma cena forte como essa". Diz-se que a mídia convencional compartilha uma visão do *mundo* como algo *perfeito*, sendo contra essa tipo de visão - compreendida por usuários do IÉB como uma mentira - que se espera que as imagens de horror real façam efeito e mostrem a *verdade*. Dessa maneira, uma imagem de horror real seria não apenas uma cena onde o horror observado é real, mas também uma imagem que mostra que o real é o próprio horror.

O que está em jogo nesses discursos são definições de realidade e a colocação do real em disputa. As imagens chocantes são constantemente definidas como cenas de crueldade, onde se revela sem pudores aquilo que não se vê cotidianamente na chamada imprensa tradicional, mas que, no entanto, seria a própria substância da vida real. As figuras do cruel e do brutal são adjetivações das cenas dos vídeos do IÉB, e não só definem aquelas imagens, mas o próprio núcleo da vida real; afinal, as imagens de horror real não são percebidas como metáforas da vida real, mas mantêm com ela muito mais uma relação metonímica.

As demarcações diferenciais entre, de um lado, a *vida real*, a *realidade*, e do outro a ilusão, a *fantasia*, esboçados nos discursos reproduzidos no IÉB, remetem ainda a uma antinomia entre natureza/cultura. Partindo da condição do corpo nessas imagens, este é submetido à deterioração, à degradação e à mutilação, torna-se elemento despido do aparente

(o corpo saudável, fenotípico, epidérmico), pondo-se simbolicamente em condição de "natureza". Natureza que, na medida em que coloca-se como a própria condição do cru, opõe-se ao ilusório da cultura. A cultura seria aquilo que esconderia a natureza: a verdade, a verdadeira natureza humana - a saber, a violência e a crueldade. Esboça-se nesse discurso, portanto, uma relação de contraste entre o que seria um corpo natural (o corpo violentado) e um corpo cultural (o corpo aparente e, por extensão, ilusório), e, paralelamente, entre um conhecimento apreendido junto ao natural (e por isso verdadeiro) e um conhecimento apreendido junto ao cultural (o ilusório, decalque da realidade). O cruel, portanto, torna-se importante na medida em que seria compreendido como o cru, não polido pela ilusão maquiadora do real.

A imagem do corpo mutilado expositor de uma verdade - a verdade da violência - está implicada numa relação de tortura do corpo do outro. Não falamos aqui de uma tortura literal (ainda que cenas de tortura física sejam encontradas no IÉB), mas de uma tortura simbólica. Avelar (2011), a partir de pesquisa de Page DuBois, aponta a relação entre tortura (*basanos*) e verdade (*alethéia*) no pensamento grego: a própria origem do conceito de verdade estaria contida na concepção de que havia um corpo passível de ser torturado, sendo esse o corpo do escravo. Segundo Avelar (2011: 57), "DuBois sugere que se poderia mapear, no pensamento grego, uma concepção antidemocrática de verdade como aquilo que se desvela através do corpo do outro." Essa hipótese, segundo Avelar, é trabalhada também por Foucault, para quem esta era uma das duas concepções de verdade presentes no pensamento grego, sendo uma "concepção da verdade como essência enterrada e escondida, esperando para ser desvelada e trazida à luz, extraída de uma interioridade desconhecida (...)". Num processo semelhante, nas páginas do IÉB o corpo do outro, submetido a uma violência, é percebido como o acesso à verdade que, extraída nos atos de mutilação e sofrimento aos quais é submetido, expõe a vida real, oculta nos corpos saudáveis e ou ficcionalizados da vida cotidiana.

O "preservar a vida", citado como objetivo do site, é a própria formação de algo como um "saber bizarreiro", que encara a vida real sem aquilo que comporia fantasias e ilusões sobre o real: *vai direto ao ponto*, e vê nas páginas do IÉB um meio no qual "são realistas com os fatos, não são baratos muito menos sensacionalistas como os jornais de quinta da TV, que induzem massa a se esconder atrás da realidade para viver na fantasia" (comentário de Igor). Em uma postagem, um autor do site inicia dizendo: "Mais uma vez aqui estou, esfregando a

realidade em suas caras." A *real natureza humana* torna-se passível de observação e o realismo das imagens é saudado por sua possibilidade de exposição de verdade. O que se revela como sendo verdade é a violência em toda sua crueldade. E, se a violência é uma verdade, a verdade é também uma violência: ela choca, de forma que para apreendê-la é necessário um processo de formação do sujeito bizarreiro, que, atingindo o estado da frieza, fortifica-se com uma nova forma de lidar com a vida real.

Como vimos, faz-se presente nesses discursos uma valorização da noção de realidade (juntamente a todo o universo de termos que, longe de serem sinônimos, aparecem relacionados num mesmo plano - a saber: realidade, vida real, verdade, natureza), em detrimento do que se avalia como sendo o ilusório, o fantasioso e o mentiroso, estando essa fetichização do real está intimamente ligada a uma noção da violência como dado natural e componente constitucional da vida real e do humano.

### **3.3 Merecimentos e desmerecimentos do sofrimento e da morte.**

Dentro do universo de cenas de horror real do IÉB, há uma figura que ordinariamente surge e suscita reações de ira e de prazer. Com alguma frequência, imagens de bandidos mortos são postadas no site. De uns meses para cá, essas postagens passaram a apresentar elementos estéticos recorrentes: antes de se acessar a postagem, o banner da "manchete" apresenta, para esse tipo de imagem, um desenho de um garoto acompanhado de frase que diz: "para nossa alegria". A ilustração faz referência a vídeo popular no YouTube no qual um garoto canta uma música religiosa de louvor e, num dado momento, gritando, canta o verso da música que contém a supracitada frase. Acessando essas postagens, invariavelmente se encontrará, junto às imagens postadas, um texto que, quase que num mesmo tom de louvor, saúda a morte do *bandido*. Ver e compartilhar cenas de morte de bandidos são de fato, para autores e boa parte dos usuários do site, motivos de alegria.

Entre todas as cenas compartilhadas no site, é em torno das imagens de *bandidos* que mais se concentram comentários que apontam esse personagem como aquele que merece o sofrimento e a morte. "Bandido bom é bandido morto" é uma das frases mais recorrentemente escritas nos espaços de comentários e nos textos das postagens. A *chinelagem* (categoria

nativa sinônima à de bandido, e que torna ainda mais explícito o racismo e o classismo presentes na expressão) é simbolicamente delimitada como material humano destinado ao extermínio. Ou, para ser mais preciso, nem sempre material "humano", na medida em que esses discursos flertam com representações inumanas do bandido, classificando-o como "verme", "lixo" e "bolo de bosta".

Sobre um vídeo que mostra o cometimento de um latrocínio, Carlos diz: "Esse segundo vídeo me provocou uma revolta tão grande, que não tem como explicar. Eu tou saturado de ver esse tipo de coisa. E é por isso que eu tenho orgasmos múltiplos toda vez que vejo um bandido morrendo, de preferência com bastante sofrimento." Trata-se aqui de uma relação entre ódio do outro e prazer sádico em que a satisfação se realiza num próprio desejo de eliminação radical do outro. O bandido, como figura de ódio, movimenta sentimentos de frustração e de prazer em usuários de imagens reais de sofrimento alheio. A figura do gozo é recorrentemente descrita como associada aos sentimentos relativos às imagens com sofrimento e morte de bandidos. Um dos autores do site, por exemplo, define um vídeo desse tipo como um *deleite*. Noutro post, Oliveira diz: "Cheguei a ter um orgasmo vendo o vídeo. adoro ver bandido sofrer. Bandido bom é bandido morto!!!!!! Tá com pena dele? Adote-o. Leve-o para a sua casa!"

O que essas imagens mostram, no entanto, nem sempre contém em si mesma as condições de realização dos desejos de extermínio do bandido. Elas são muitas vezes a propulsão para exercícios de imaginação desses usuários, de forma que as imagens audiovisuais não realizam totalmente o desejo de destruição total dos corpos julgados merecedores de sofrimento. No campo imaginativo alimentado pelas cenas registradas, outras cenas possíveis são mentalmente criadas e desejadas. O que se seguem são alguns comentários que narram essas imagens possíveis: "uma boa tortura é arrancar metade dos dedos dele a cada dia sem anestesia ate ele não ter mais nenhum, logo após, arrancar os dentes dele com alicate, e sessão de tortura com cabos de aço quente no corpo dele inteiro, deixá-lo paraplégico e vegetativo. Desculpem a frieza mas esse merece mais q pior do q falei, isso foi só um pouquinho"; "Seria legal dar uns choques nos mamilos dele, quebrar o joelho dele com uma chave-inglesa, bater um prego no saco dele com ele sentado em uma cadeira de madeira, colocar uma arma na cabeça dele e mandar ele levantar uaeuaheuhaeuaheuh"; "Caralho! Esse vídeo realmente da vontade de matar esse lixo na porra jogar o que sobra num tonel de ácido, pra não sobrar mais nada e não ocupar espaço no planeta com sua presença pútrida e fétida."

As fantasias de tortura, extermínio e destruição compartilhadas nesses discursos de ódio trazem à vista a própria relação de uso de uma imagem como campo de realização visual: o *sofrer* do outro é desejado na medida em que seja também um *ver sofrer* esse outro indesejado. Dessa forma, há aí um desejo para que essas cenas tornem-se reais, na medida em que deseja-se que se realizem enquanto fato e enquanto imagem - um desejo de ver o sofrimento do outro que é também um desejo de ser o próprio torturador. Logo, o tornar real está imbricado no tornar imagem, na medida em que ambos estão ligados a uma percepção do sofrimento punitivo como um evento que deve necessariamente manifestar-se publicamente, sendo a imagem a própria efetivação do público.

Postagens que apresentam a figura do bandido costumam apresentar conflitos no espaço de comentários. Os discursos predominantes de merecimento da morte do bandido não deixam de ser contrabalanceados com alguns comentários que questionam tal posição. A pergunta "e se fossem inocentes?" é lançada, acompanhada de grande quantidade de respostas reafirmando o merecimento do sofrimento. O que se coloca em muitos casos é que o sofrimento imposto àquelas pessoas em cena pode ter sido infligido sobre a figura errada: os *inocentes*, como definição negativa, seriam não-bandidos; "e se fossem inocentes?" é uma pergunta que busca não definir se o bandido é ou não merecedor do sofrimento, mas sim se o sofrimento foi imposto justamente sobre a figura que conceitualmente seria a própria antítese daquele que merece sofrer. Dessa forma, a própria noção de bandido já o definiria como a figura por excelência merecedora da morte e do sofrimento.

Juntamente à pergunta "e se fossem inocentes?", questionamentos sobre o nível de crueldade aplicada na execução de um bandido são em alguns momentos levantados. Com isso, produzem-se comentários que questionam a correspondência entre *bandido* e *merecimento de sofrimento*, tal como em comentário que diz: "Não defendo bandido... Mas achei desnecessário queimar o maldito. Se queriam matar, por que não fazê-lo de maneira rápida? Torturá-lo não trará de volta o que ele tomou. Eu creio que se for o caso de matar, que seja na intenção de ter a certeza de que mais pessoas não serão prejudicadas por este criminoso." Em casos como esse, o merecimento do sofrimento - sofrimento aqui compreendido como o torturar, ou a "morte lenta" - é posto como algo desnecessário e evitável, mantendo-se, no entanto, a correspondência entre a figura do bandido e o merecimento da morte. Se a tortura (no caso do comentário citado, os homens no vídeo foram queimados vivos) é vista como excesso, o extermínio permanece como fim natural, ainda que

feito de forma "rápida" e "direta" ("somente uns tirinhos já está de bom tamanho", diz outro comentário).

Apesar de ser na figura do bandido que se concentram mais explicitamente discursos de desprezo e de ódio, existe também uma outra tendência, que é a de se desprezar tudo aquilo que é da ordem do humano. Sobre isso, Dani diz:

Não é só vc que não sente nada vendo isso. Eu também sou assim. Vejo, vejo, vejo e nada de sentimento algum, nem dó, nem empatia pelo ocorrido com as pessoas. A única coisa que eu não vejo, são vídeos com animais. Daí meu coração para, eu fico péssima. Maltratar bicho não pode. O Ser humano que se foda.

A frieza aqui constatada parece diferir de certa forma do quadro explicativo dos estágios do bizarreiro - ou, no mínimo, acrescentar nele um outro elemento. Se esse comentário se enquadra nos estágios citados, só o pode ser significando que o aprendizado sobre a vida real, imunizando o bizarreiro dos choques e das reações emocionalmente despreparadas frente às imagens do horror real, culminaria com o desprezo pelo humano. Nesse sentido, a verdade que a vida real revelaria seria a natureza cruel do *ser humano* - e, como vimos, por meio de uma relação entre verdade, natureza e violência. Se ao humano cabe o desprezo ("os humanos deviam ser exterminados da face da terra, ô raça desgraçada!", diz um entre tantos outros comentários do gênero), é com o animal que se reserva empatia e se nutrem sentimentos distintos à frieza.

As postagens que mostram imagens de animais em sofrimento por conta de maus-tratos ou ações do tipo evidenciam a operação de uma separação, nesses discursos, entre o humano e o animal. J Spagnuolo comenta: "Ser humano TEM que se foder sempre! Animais não tem maldade, não fodem com a vida dos outros semelhantes por puro prazer, não roubam, não matam...o ser humano é um lixo!". O humano seria o domínio das escolhas e culpas, e por isso para eles o sofrimento e a morte seriam justificáveis. O animal, por outro lado, não seria responsável pelo cometimento de nenhuma ação cruel, e, por isso, seria a priori desmerecedor de sofrimento. Essa concepção de humano se estabeleceria numa naturalização da relação entre o humano e a crueldade; essa naturalização, ao mesmo tempo, seria fundada na percepção do humano como "único ser racional", responsável por suas escolhas - tornando ambíguo, portanto, o próprio posicionamento do humano num pólo de natureza.

Dessa forma, posts com animais são os que mais concentram comentários como "consigo ver de tudo, menos vídeos com bichos", "olha, eu já vi muito vídeo PAULEIRA de



gente morrendo, de esquartejamento e o escambal, mas esse vídeo excepcionalmente por se tratar de um animal, indefeso, não vou ver" ou "consigo ver gente sendo morta, torturada, genocídios e massacres... mas não consigo ver animais sendo mortos. É perversidade sem limites". Multiplicam-se comentários apontando os vídeos com ações violenta contra animais como o limite da crueldade humana e o limite da resistência de cada um como usuário de imagens de sofrimento. Aos humanos, definidos como "nojentos, perversos, cruéis", a *maldade* e a *covardia* seriam inerentes, estando eles numa condição oposta à dos animais, para os quais a possibilidade desse tipo de atitude inexistente. Com isso, acentua-se nesses discursos a afirmação de que é aceitável ver imagens de sofrimento e morte humanas - o que reverbera também uma idéia muito compartilhada de que, se num vídeo uma pessoa está sendo de alguma forma violentada, e não se sabendo o motivo disso, é porque é muito provável que aquela pessoa merecia aquilo<sup>56</sup>. A indiferença e o desprezo pelo humano complementam-se com o desejo de punição da ordem do *humano*, metonimizada no executor dos atos de violência contra os animais, o qual é visado como potencial objeto de prazer, na medida em que se deseja ver o causador do sofrimento como próprio objeto de sofrimento, sujeitado a todo tipo de castigo. Sobre isso, muitos comentários sugerem: "espero que quem fez isso a esses bichinhos caia nas mãos de algum cartel mexicano para a gente ver o vídeo deles sendo mortos."

### 3.4 O riso.

Presença constante nas páginas do IÉB, o riso não necessariamente é consensualmente compartilhado entre seus usuários. É, no entanto, uma figura que se manifesta a cada nova postagem. A piada elaborada a partir das imagens de sofrimento é uma das formas discursivas suscitadas por essas cenas. A aparente incompatibilidade entre a manifestação do riso e a temática predominante nessas imagens nos faz perguntar em que medida, e em que pontos, crueldade, morte e riso compõem um mesmo sistema discursivo.

De forma geral, o tom que predomina nos textos que acompanham as imagens postadas é o da ironia e do humor, ainda que na maior parte de vezes de forma bastante sutil.

---

<sup>56</sup> Frase que pode ser posta em paralelo com uma outra, específica aos vídeos de *chinagem*, sobre a qual se diz que, independente de se saber que tipo de crime o *bandido* cometeu, ele só pode ter feito "algo muito ruim", sendo portanto merecedor do sofrimento e da morte.

Um tom pesaroso, de revolta ou de seriedade é pouco manifestado nos textos das postagens, ainda que se apresente com um pouco mais de recorrência no espaço de comentários. O espanto e o choque, no entanto, aparecem muitas vezes juntos à comicidade. Segundo Cabral e Paiva (2002), a copresença do espanto e do riso, do horror e do ridículo, do repulsivo e do atrativo é uma manifestação da figura do rebaixamento (*bathos*), que une, ainda que não concilie, manifestações heterogêneas e deslocadas. Forma-se aí, segundo os autores, uma estética do grotesco; e, nesse sentido, podemos dizer o grotesco é uma definição possível para as imagens aqui estudadas. Ou melhor seria dizer *uma das* definições possíveis, pois, se para alguns dos usuários essas imagens possibilitam espanto e riso, para outros o riso é inimaginável, inaceitável e reprovável. Nesse último caso, a relação estética passa muito mais por uma relação entre o feio e o moralmente inaceitável - ou mesmo o exclusivamente chocante - enquanto que, como ressaltam os autores, feio e grotesco, ainda que se cruzem, não são sinônimos, mas formas estéticas distintas. Tomadas essas diferentes maneiras de se perceber essas cenas, poderíamos dizer que o grotesco é muito mais um tipo de relação com as imagens do que algum tipo de atributo ou característica intrínseca a elas.

Mas resta a pergunta: de quê de fato riem os usuários do IÉB? Clastres (2012) aponta que, no pensamento indígena, os mitos podem situar-se ao mesmo tempo no espaço do solene e do cômico, podendo inclusive oferecer uma função catártica, por meio da qual se ri das próprias coisas das quais se tem medo. Dessa maneira, de acordo com as palavras do autor, os mitos podem ser formas de desdramatização da existência. Podemos dizer que, para alguns dos usuários dos vídeos do IÉB, esses vídeos possuem papel semelhante.

Em postagem que mostra imagens do corpo morto de uma vítima de atropelamento, um leitor comenta: “Que ele descanse em paz”. Após esse comentário, seguem-se outros dois: “Descanse em partes”; “o que sobrou que descanse”. Comentários desse tipo são uma das formas de chiste presentes no site. Nesse caso, o objeto de humor é o próprio corpo morto. O contexto no qual aquela cena foi produzida (no caso, tratava-se de um idoso não identificado morto por atropelamento em Fortaleza) ou a identidade social da vítima não são colocadas em questão. Trata-se, portanto, de uma comicidade produzida a partir das condições do corpo em cena, gerando brincadeiras e trocadilhos que põem a destruição do corpo como alvo. Da mesma maneira, sobre vídeo que mostra um acidente de trânsito no qual um motoqueiro foi partido ao meio, comenta-se ironicamente as condições absurdas nas quais se encontrava o corpo (no caso, o corpo foi partido exatamente na parte abaixo do abdômen, preservando cada

metade do corpo praticamente intacta) e ri-se abertamente da posição em que se encontrava a parte de baixo do corpo (as pernas abertas, na mesma posição que estariam se ainda tivessem na moto, e as nádegas voltadas para cima). Em sentido semelhante, há o riso produzido pela identificação dos corpos humanos a traços de animalidade. Sobre uma decapitação, um comentário diz: “kkkkkkk...véio (...) eu ri demais...pareceu pescoço de galinha sendo cortado.” Noutra postagem, um acidente de caminhão deixa duas vítimas; uma delas está morta, e a outra, sobrevivente, está atordoada e demonstra imensa dificuldade de se por de pé. Sobre essa segunda pessoa, um comentário diz: “sei que vai ser um comentário idiota, mas essa cena do carinha vivo (ainda) lembra um filhote de algum quadrúpede, recém-nascido, ligado pelo cordão umbilical tentando se adaptar”. Nesses dois casos, o humor é suscitado por percepção de ridículo do humano a partir de uma associação com características animais - o que, segundo Cabral e Paiva (2002: 62), seria uma das características do grotesco, a saber, "a tensão do limite (ou da reversibilidade) entre o homem e o animal".

Uma outra forma de manifestação do chiste dá-se pela minimização explícita do sofrimento e dos estragos registrados em cena. Um post que mostra a imagem de um homem com a perna rasgada, com seus músculos totalmente expostos, é intitulada como "Só um raspão!". Nessa mesma postagem, um comentário diz: "nada que um band-aid não resolva rsrs". Noutro post, que mostra um homem com uma perna dilacerada devido à explosão de uma mina, um comentário diz: “como dizia minha querida avó como tbm minha mãe..... ‘não é nada de mais, só passar um Merthiolate e um 'beijinho' no machucado que em 3 dias já estará bom de novo’.” Nesses casos, a figura da ironia faz-se presente acentuadamente. Cria-se um contraste entre, de um lado, o impacto das cenas e o nível de dano e de sofrimento aos quais as pessoas são submetidas, e, do outro, os termos amenizantes trazidos nos comentários. O humor é criado a partir desse próprio contraste entre o que se vê (a obviedade da gravidade das imagens) e o que se diz (a obviedade dos efeitos de minoração da gravidade trazidos pelos comentários).

O humor nem sempre gira em torno do sofrimento da vítima. Outros elementos que compõem o cenário onde a cena se desenrola são também motivadores do chiste. Por exemplo, sobre uma imagem que mostra um jovem dando seus últimos suspiros após ser baleado no pescoço, alguns comentários destacam a presença de um som: um toque de celular Nokia, quase no fim do vídeo, torna-se motivo de riso entre esses comentários. Sobre uma outra imagem, na qual uma mulher se suicida jogando-se em uma catarata, vários comentários

debocham do próprio elemento "catarata". Em casos como esses, a comicidade situa-se numa descontextualização de significantes que, para outros usuários, seriam periféricos (na medida em que, para muitos, o elemento central da cena são os próprios corpos em sofrimento). No caso do celular Nokia, (que, diga-se de passagem, nem mesmo aparece visualmente em cena), a identificação de seu índice (o toque do celular) é a motivadora de um deslocamento, gerando um choque entre significados associados ao significante "celular Nokia" e a sua presença num contexto de sofrimento e morte. No caso das cataratas, os significados associados a esse significante em outros contextos são trazidos a uma cena de dor e morte. A partir do elemento "cataratas" como significante associado a esportes radicais opera-se uma conexão com o significante "cataratas" como elemento de morte, gerando brincadeiras que giram em torno da definição dessa situação como um "suicídio radical", ou com a comparação do corpo da mulher com um tobogã, brinquedo comum em parques aquáticos. O humor encontrado nessa forma de chiste forma-se pelo entrecruzamento de sentidos inesperados para os significados associados aos significantes em cena.

Uma outra manifestação do chiste é aquela expressa em imagens com a presença da figura do *bandido*. Como já citado anteriormente, a observação dessas imagens por alguns de seus usuários está associada a prazeres, no que diz respeito a cenas de sofrimento e de morte de um *bandido*, e a frustrações, no que tange às cenas em que um *bandido* mata *inocentes*. A linguagem debochada utilizada ao se referir às situações de sofrimento e morte de bandidos está ligada ao que Nietzsche (2009) chamaria de uma "satisfação íntima" através do "prazer de ultrajar" ou de simplesmente ver ser ultrajado aquele que, num sistema de recompensas, seria considerado devedor - prazer esse "tanto mais estimado quanto mais baixa for a posição do credor na ordem social" (NIETZSCHE, 2009: 50). Esse exercício de poder, no caso das imagens aqui trabalhadas, envolve uma percepção de merecimento de morte de uma figura indesejada - nesse caso, poderíamos dizer que o bandido, nesses discursos, ocuparia de antemão o espaço simbólico do devedor, num "sistema de recompensas" sem credor. A manifestação do riso no caso da imagem do bandido, muito mais do que nos casos anteriores, parece estar intimamente ligada a comemoração. Uma postagem mostrando o resultado de confrontos num presídio no Maranhão (as imagens mostravam pessoas mortas por decapitação e com outros tipos de danos corporais), e publicada num dia de Natal, tem como título: "Rebelião penal é um presente de Natal". No espaço de comentários, muitos reiteram o prazer de ver essa postagem como sendo de fato um presente. Noutra postagem, um comentário diz: "vagabundo é pra ser abatido da forma mais cruel imaginável assim que for

possível e depois ser comemorado o ato com uma boa festa regada a cerveja, churrasco e música boa!". Esse comentário parece ser a ilustração mais clara do que Nietzsche (2009: 51) afirma a partir de uma análise da história dos castigos e punições: "sem crueldade não há festa".

Hikiji (2012) assinala em sua pesquisa sobre filmes ficcionais com cenas de violência explícita que a presença do riso entre seus espectadores funciona tal como na lógica apontada por Clastres: ri-se do que se teme, desmistificando aquilo que causa medo. Hikiji (2012: 130) diz:

O corpo - e a defesa de sua integridade - tem um lugar central nas sociedades ocidentais. Na realidade cotidiana são poucos os momentos em que uma agressão física é admissível, e ainda menos numerosos aqueles em que ela seria risível (...) Mas, nos filmes apresentados, rimos da mutilação de uma orelha, da explosão de um cérebro e da trituração de uma perna. Estamos, também, no plano da linguagem, rindo do que tememos.

Logo há pouco, também aponte que há no riso frente aos vídeos de horror real uma lógica semelhante à do riso desmistificador sobre aquilo que se tem medo. No entanto, ainda que essa seja uma conceituação possível, ela não revela ainda toda a particularidade do fenômeno do, podemos dizer assim, *riso bizarreiro*. As quatro formas gerais de riso aqui assinaladas foram as seguintes: o riso sobre o corpo desmontado, o riso da minimização irônica, o riso sobre elementos periféricos ao sofrimento, o riso festivo pelo merecimento da morte. O elemento em comum mais básico entre todas essas formas de riso é o fato de que todos esses risos são anúncios públicos de riso. Não esqueçamos que analisamos aqui a produção de comentários em um site. Há aí um controle expressivo sobre os comentários produzidos e um desejo de explicitar a manifestação do riso; afinal, entre a manifestação do riso do usuário do vídeo e a produção de um comentário em que se diz que se riu há um agenciamento desejante de uma anúncio pública do riso. Isso não está desconectado das reivindicações de frieza daqueles que afirmam ter passado pelos quatro estágios do bizarreiro - e, tal como nas reivindicações de frieza, não está isento de disputas e conflitos em torno do que seria uma demonstração excessiva ou ingênua da capacidade de rir. De todo modo, a expressão do riso bizarreiro, ainda que não conste nos quatro estágios do bizarreiro, é também característico da subjetividade bizarreira, e apresenta também uma forma de relação com a imagem de horror real resultante de um processo de ressignificação do choque. Portanto, além de rir do que se teme, o riso bizarreiro ri daquilo que deseja, na medida em que deseja o

bizarro, se modela como bizarreiro e se anuncia como sujeito capacitado para relações distintas com o choque que lhe atrai e em torno do qual constrói fantasias e modelações conceituais de uma nova subjetividade. Nessa identificação entre aquilo que vê (o bizarro) e aquilo que se é (o bizarreiro), por fim, o riso sobre o bizarro acaba por parecer guardar também não só uma espécie de desprezo pelo Outro envolvido numa situação de horror e sofrimento, mas também um profundo desprezo de si.

## 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao iniciar essa pesquisa, me deparei com algo que me parecia um grande problema e me forçava a longos exercícios reflexivos. Eu não sabia de que maneira poderia definir as imagens aqui estudadas. Imagens de horror real, imagens do sofrimento, imagens de violência explícita, imagens da morte, imagens graficamente chocantes e imagens gore são alguns dos nomes que utilizei ao longo desse trabalho para me referir a essas cenas. E, dentre eles, não sabia qual seria o mais adequado para traduzir de maneira mais apropriada essas imagens. Cada um parece acentuar um traço diferente dessas imagens e deixar de lado outros que, no entanto, são também relevantes.

Concluído este trabalho, continuo sem saber qual seria a melhor definição, mas agora compreendendo que esse tipo de esforço, que traduza, objetive e sintetize esse conjunto de imagens numa tipologia única e autoexplicativa, faz-se, pelo menos para os fins desse trabalho, desnecessário. Afinal, a heterogeneidade das cenas aqui trabalhadas é também uma heterogeneidade de sentidos, sentidos esses que se realizam nas formas de uso dessas imagens. Mais importante, portanto, foi buscar compreender alguns caminhos discursivos possíveis e, a partir disso, como estes significam essas imagens, sem, no entanto, dar a essas figuras de discurso uma "cara", uma identidade, uma correspondência a um grupo. Afinal, o presente trabalho não se fundamentou numa busca de compreensão de um grupo, de uma comunidade, de uma pessoa e nem da identidade de um site ou de uma imagem. Buscou-se aqui analisar outros modos de individuação, mais próximos das *hecceidades* (DELEUZE & GUATTARI, 2008), ou seja, de uma individualidade sem coisa e sem sujeito.

Dessa maneira, os discursos aqui apresentados não compõem um sistema fechado, mas apenas um esboço, não isento de contradições e de tensões que a toda hora podem colocá-lo em cheque. Assim sendo, a noção de um sujeito bizarreiro, por exemplo, não encerra outras questões relativas à relação do usuário com a imagem. É um conceito que fala em graus variáveis por alguns dos usuários da página, e que não necessariamente deve dialogar, por exemplo, com questões relativas ao discurso de defesa da vida real como objeto de conhecimento, ainda que o cruzamento entre essas figuras possa ser visualizado. Da mesma forma, definições sobre o que seria um vídeo light ou um vídeo terrível não podem ser explicadas, por exemplo, por meio de uma definição do que é o bizarro expressa nas páginas

do IÉB, ainda que, ao mesmo tempo, uma vinculação como essa não deixe de ser um caminho possível e aqui demonstrado.

Tomada a multiplicidade discursiva presente nas páginas do site, aberta pela própria condição da imagem como complexo polissêmico e como mensagem aberta (CANEVACCI, 2009; SANTAELLA & NÖTH, 2008), busquei me deter na análise das figuras do discurso que se impõem pela recorrência, pela repetição, nas solidificações da palavra formadoras de estereótipos (BARTHES, 2006) e que apresentam modos de uso, de significação e de interpretação de imagens que contem o Outro em condição de dor, sofrimento e morte, e sobre as quais se mantém expectativas de que correspondam a registros reais e dotados de verdade.

Busquei também compreender de que maneiras definições semióticas da imagem podem revelar particularidades da relação entre espectador e imagem de horror real. As questões do sofrimento e da morte foram colocadas como possíveis chaves de leitura desse tipo de imagem, revelando os jogos de ausência e presença a partir da indexicalidade das imagens de horror real. Junto a essas questões, a figura do gore serviu de guia para se compreender de que maneira o corpo se situa nas imagens de horror real. A partir daí, busquei pensar as definições dos limites simbólicos atribuídos aos espaços merecedores e desmerecedores dessas imagens. O IÉB, espaço do bizarro e autodefinido como um fora, seria um dos espaços possíveis para a oferta do horror real, assim como outras páginas dessa rede voltada para o consumo desse tipo de imagem. Procurei também apresentar o processo de formação de uma subjetividade bizarreira, concebida a partir de uma compreensão da imagem chocante como propulsora de um processo educativo e formativo. A subjetividade bizarreira, portanto, reformaria as maneiras de se relacionar com as imagens chocantes, mas não só isso: elas também engajariam o sujeito bizarreiro em outras percepções de realidade. As concepções nativas de realidade, real, verdade, crueldade, fake e ilusão compõem um cenário discursivo que interpreta o mundo (ou a *vida real*) como espaço por excelência da violência e da crueldade, num processo de naturalização da violência que passa por distinções entre merecedores e desmerecedores da morte que, em determinados momentos, funde-se ao ódio generalizado à ordem do humano (e, portanto, ódio de si) e à identificação sentimentalista com a ordem do animal.

Dentre algumas das questões que permanecem em aberto e que posso retomar em desenvolvimentos posteriores da pesquisa, poderia destacar, primeiramente, um aprofundamento no recorte efetuado por alguns dos usuários dessas imagens ao se referirem à



categoria de *realidade* (*realidade* como *vida real*) como espaço da verdade, espaço que se distinguiria do que se considera um espaço de vidas *alienadas*, que negariam a centralidade da crueldade, da violência, do risco e do sofrimento na existência cotidiana. Conjugado a isso, caberia também uma investigação mais aprofundada das fantasias de grupo na socialidade bizarreira em sua relação com os fascismos e desejos de ordem e de eliminação tanto da figura do indesejado - o *bandido* - quanto a do *humano* como categoria geral. Outra possibilidade seria analisar os cruzamentos possíveis entre esses discursos e relações de gênero. Me parece haver associações possíveis entre noções de crueldade, de brutalidade e de vida real e concepções do masculino nesses discursos, partindo de uma análise das condenações à figura do *moralista* e do *alienado*, sobre as quais as significações de covardia, fraqueza e desconhecimento da vida real parecem sugerir uma desidentificação no que diz respeito a traços associados e valorizados de força e masculinidade. Uma outra questão a ser aprofundada em trabalhos futuros é a tríade categorial, trabalhada por Lévi-Strauss (2011) em suas *Mitológicas*, do cru, cozido e podre. Na hipótese aqui trabalhada, o "cozido" se apresentaria como parte do pólo cultural (cozimento como ficcionalização), enquanto o natural seria o cru + podre. Para desenvolver isso, pretenderia explorar as noções de crueldade apresentadas entre os comentários do site a partir das imagens como matéria indexical do cru e a figura da podridão do corpo como o terceiro termo da tríade.

## REFERÊNCIAS

ABREU, Nuno Cesar. **O olhar pornô**. Campinas: Mercado de Letras, 1996.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 3. ed. Campinas: Papirus, 1999.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

AVELAR, Idelber. **Figuras da violência**. Ensaios sobre narrativa, ética e música popular. Belo Horizonte: UFMG, 2011.

BARTHES, Roland. **A câmara clara**: nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

\_\_\_\_\_. **Fragmentos de um discurso amoroso**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

\_\_\_\_\_. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 1971.

\_\_\_\_\_. **Mitologias**. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1972.

\_\_\_\_\_. **O prazer do texto**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

BECKER, Howard S. **Falando de sociedade**. Ensaios sobre as diferentes maneiras de representar o social. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

\_\_\_\_\_. **Outsiders**: Estudos de sociologia do desvio. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

BELTING, Hans. Imagen y muerte. La representación corporal en culturas tempranas (con un epílogo sobre fotografía). In: **Antropologia de la imagen**. Buenos Aires: Katz Editores, 2010.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: **Teoria da cultura de massa**. LIMA, Luiz Costa. (org.) 3. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

\_\_\_\_\_. Para a crítica da violência. In: **Escritos sobre mito e linguagem**. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2013.

CABRAL, Muniz Sodré A.; SOARES, Raquel Paiva de A. **O Império do Grotesco**. Mauad, 2002.

CANEVACCI, Massimo. **Comunicação visual**: olhares fetichistas, polifônicos, sincréticos sobre corpos. São Paulo: Brasiliense, 2009.

CASTELLANO, Mayka. **Reciclando o “lixo cultural”**: uma análise sobre o consumo trash entre os jovens. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – ECO, UFRJ, Rio de Janeiro, 2009.

CLASTRES, Pierre. De que riem os índios?. In: **A sociedade contra o Estado**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CONTER, Marcelo Bergamin. **Texturas em mutação**: a baixa definição dos vídeos para web. In: XXXIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO - INTERCOM, 33, 2010, Caxias do Sul. *Anais...* São Paulo: Intercom, 2010.

COSTA, Antonio. **Comprender o cinema**. São Paulo: Globo, 1989.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**, volume 4. São Paulo: Ed. 34, 2008.

\_\_\_\_\_. **Mil Platôs**, volume 5. São Paulo: Ed. 34, 2008.

DOUGLAS, Mary. **Pureza e perigo**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

DUBOIS, Jean et al. **Dicionário de linguística**. São Paulo: Cultrix, 1973.

ELIAS, Norbert. **A solidão dos moribundos**: seguido de envelhecer e morrer. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

FREUD, Sigmund. A negação. In: **Obras completas, volume 16**: O eu e o id, "autobiografia" e outros textos (1923-1925). São Paulo: Companhia das Letras, 2011a.

\_\_\_\_\_. O eu e o id. In: **Obras completas, volume 16**: O eu e o id, "autobiografia" e outros textos (1923-1925). São Paulo: Companhia das Letras, 2011b.

GOFFMAN, Erving. **Ritual de interação**. Ensaios sobre o comportamento face a face. Petrópolis: Vozes, 2011.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTES, Joseph. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.

- HARAWAY, Donna. **A partilha do sofrimento**: relações instrumentais entre animais de laboratório e sua gente. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 17, n. 35, p. 27-64, jan./jun. 2011
- HIKIJ, Rose Satiko Gitirana. **Imagem-violência**. Etnografia de um cinema provocador. São Paulo: Terceiro Nome, 2012.
- KIM, Joon Ho. **Exposição de corpos humanos**: cadáveres como entretenimento e mercadoria. *Mana*, Rio de Janeiro, v. 18, n. 2, p. 309-348, 2012.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **O homem nu**. (Mitológicas v. 4). São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- MATTEDI, Marcos Antônio e PEREIRA, Ana Paula. **Vivendo com a morte**: o processo do morrer na sociedade moderna. *Cadernos CRH*, Salvador, v. 20, n. 50, p.319-330, 2007.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da moral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- PASOLINI, Pier Paolo. Observações sobre o plano-sequência. In: **Empirismo Hereje**. Lisboa: Garzanti Editore, 1982.
- PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- PEREIRA, Paulo Antônio. **Imagens do movimento**. Introduzindo ao cinema. Petrópolis: Vozes, 1981.
- SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfred. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia . São Paulo: Iluminuras, 2008.
- SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. São Paulo: Cia das Letras, 2011.
- \_\_\_\_\_. Notas sobre o camp. In: **Contra a interpretação**. Porto Alegre: L&PM, 1987.
- VIRILIO, Paul. **Guerra e cinema**. São Paulo: Página Aberta, 1993.
- VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **A inconstância da alma selvagem**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- WEBER, Max. **A sociologia da imprensa**. Lua Nova. *Revista de Cultura e Política*. São Paulo, n.55-56, p.185-194, 2002.