

CINEMATECA PORTUGUESA-MUSEU DO CINEMA
A CINEMATECA COM O INDIELISBOA - ISTO NÃO É UM DOCUMENTÁRIO -
RETROSPETIVA MOCKUMENTARY
4 de maio de 2026

THE BLAIR WITCH PROJECT / 1999

(O Projecto Blair Witch)

Um filme de Daniel Myrick, Eduardo Sánchez

Realização, Argumento: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez / Produção: Robin Cowie, Gregg Hale / Coprodução: Michael Monello / Produção Executiva: Bob Eick, Kevin J. Foxe / Música: Tony Cora / Direção de Fotografia: Neal Fredericks / Montagem: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez / Design de Produção: Ben Rock / Direção Artística: Ricardo R. Moreno / Som: Jack Sherdel / Interpretações: Heather Donahue, Joshua Leonard, Michael C. Williams, Bob Griffin, Jim King, Sandra Sánchez, Ed Swanson, Patricia DeCou, Mark Mason, Susie Gooch / Cópia: 35 mm, falada em inglês com legendagem em português / Duração: 81 minutos / Estreia Mundial: 25 de janeiro de 1999, Sundance Film Festival / Estreia Nacional: 30 de outubro de 1999 / Primeira passagem na Cinemateca.

Antes de se olhar para **The Blair Witch Project** como “somente” um filme, será preciso puxar a história atrás, até ao ano da sua estreia, e olhar para “o fenómeno”, em primeiro lugar, de um ponto de vista sociológico. Houve um engenhoso projeto acalentado por dois jovens realizadores, Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, ambos amantes do cinema de estilo documental e de filmes de terror (uma boa e explosiva mistura). E houve o intuito de criar uma ficção totalmente improvisada, nascida “a partir de dentro”, em colaboração com um conjunto de atores sem currículo. Algo que se sentisse como sendo impossivelmente real (“só que não”), mesmo que o dispositivo acabasse desmascarado, nos créditos finais. Poder-se-ia dizer que o estrondoso sucesso comercial, que tornou **The Blair Witch Project** a obra mais lucrativa de sempre, na razão entre dinheiro gasto e dinheiro amealhado, nasceu deste projeto de se fazer um falso documentário capaz de prolongar a “suspensão da descrença” do espectador mesmo para lá das luzes do cinema se acenderem, perpetuando o mito sobre o que pode ser verdade; sobre a encenação da verdade da mentira ou da mentira da verdade; enfim, sobre o cinema na sua potência “máxima-mínima”.

Tudo isto será verdade, mas, no fundo, não foi isso que fez de **The Blair Witch Project** um dos títulos mais falados no final dos anos 90, pois o seu sucesso radicou não tanto no desejo de os realizadores nos enganarem a nós, espectadores, mas, antes, de sermos nós a nos querermos deixar enganar por eles. Permaneça sentado até ao final dos créditos e leia a claríssima mensagem dando conta de que tudo o que vimos pertence ao reino da ficção e que “qualquer coincidência com factos ou personagens reais será pura coincidência”. À época, não retirou força ao efeito de verdade desta experiência o ter-se dado a ler ao espectador esta mensagem a desmascarar o logro que foi montado pelos cineastas e por Louise Levison, célebre consultora do cinema independente que ajudou a olear toda uma sofisticadíssima campanha de *marketing*. Antes mesmo de o filme chegar ao cinema e “mostrar-se como tal”, isto é, como “objeto cinematográfico”, aparecia investido de uma poderosa carga mítica, conjurada sobretudo *online*. É aqui que a dimensão sociológica se mistura com o aspeto propriamente cinematográfico do projeto, pois este nasce de uma alegada investigação levada a cabo por três estudantes que é “documentada” no filme e que procura desvendar o mistério em torno da infame “bruxa Blair”, habitante dos bosques situados em Burkittsville, Maryland. Uma investigação embalada por um mito, por um “diz-que-disse” a precisar de ser provado, isto é, documentado e dado a experimentar.

Uma campanha discreta, também ela *low budget*, foi iniciada *online*, com um *website* que mudou irreversivelmente a maneira como os filmes são distribuídos e vendidos no mercado global. Quando

Hollywood não sabia ainda o que fazer com o espaço aberto pela Internet, este filme independente, com um orçamento estimado de cerca de 60 000 dólares (a maior parte do dinheiro foi mesmo para a campanha de divulgação), mostrava o caminho, tornando-se o primeiro filme “a viralizar” no ciberespaço. O *hoax* era disseminado no *website* a partir de uma série de *postagens* que davam conta do carácter verídico das imagens capturadas e dadas a ver no filme; eram lançados ainda apelos à comunidade de usuários para que se envolvesse no esforço de localização do paradeiro dos três estudantes que ousaram penetrar no bosque assombrado. A resposta foi imediata bem antes da distribuição alargada do filme. O mais impressionante aconteceu depois de **The Blair Witch Project** virar sensação do *box-office*. Por muito que a própria campanha de *marketing* tivesse sido também ela desmascarada, por muito que o próprio filme alerte para a dimensão factícia e encenada de tudo aquilo que dá a ver, a dúvida – e o *entusiasmo quase febril* que esta espoletou – persistiu e adensou-se, levando milhares a acorrerem à região, reproduzindo os passos dos estudantes “desaparecidos”. (Em jeito de nota de rodapé, convém dar conta de que a fracassada sequela do filme, lançada em 2000, assinada pelo documentarista Joe Berlinger, tinha como premissa precisamente esse fluxo turístico rumo a Burkittsville, tentando refazer os passos dados pelos três amigos no filme original. Se o espectador quiser localizar os principais sucedâneos do gesto cinematográfico de Myrick e Sánchez, aconselha-se a saga **Paranormal Activity**, iniciada em 2007 por Oren Peli, ou aliança conseguida entre o *found footage horror* e o cinema de catástrofe, **Cloverfield** de Matt Reeves, título lançado um ano depois, em 2008.)

Esta excitante nuvem de dúvidas foi potenciada de maneira engenhosa pela equipa de produção e *marketing* do filme, mas a verdade é que – e é importante sairmos do espectro da sociologia e regressarmos, enfim, ao “cinema do filme” – toda esta fantasia (este desejo de acreditar e ser enganado) e todo esta histeria coletiva (a emoção cega e o desnorte geral que atinge, como um vírus, uma imensa comunidade de espectadores) são o *assunto* do próprio filme. E sempre o foram. Dito de outro modo, o fenómeno comercial, sociológico e psicológico chamado **The Blair Witch Project** é parte do filme – não seria possível nem teria “pernas para andar” se o filme tivesse sido conceptualizado de outro modo. Começamos pelo nome da produtora que junta os dois realizadores debutantes: Haxan Films. Uma homenagem muito explícita àquele que podemos considerar ser o primeiro dos “falsos documentários” sobre bruxaria, o terrífico filme do cinema mudo de Benjamin Christensen, acerca da evolução de rituais mágicos pagãos, normalmente satânicos e envolvendo bruxas, ao longo dos tempos. Um célebre dito em castelhano parece ligar os dois filmes entre si, elidindo os 77 anos que os separam: “No creo en brujas, pero que las hay, las hay”. Fazendo crer no impossível, é curioso que o filme de Christensen seja contemporâneo de um filme que marca o começo da história do cinema de estilo documental: **Nanook of the North**, de Robert Flaherty. Nesse mesmo ano, saiu **Nosferatu** de F. W. Murnau, célebre também por toda a especulação mitificante em torno de o seu ator principal, Max Schreck, ser ou não um vampiro de verdade (“... que las hay, las hay”).

Ora bem, e desenhando um círculo perfeito (eventualmente como aquele que vai cercando a tenda onde passam a noite os estudantes-documentaristas à mercê das forças malignas do bosque), o filme da dupla americana é um regresso às origens e é sobre a força do mito (e da fantasia) contra a dureza e falta de imaginação que nos assola a todos, prontos que estamos a descredibilizar qualquer indício relativo à existência de um “outro” mundo habitado por fantasmas, anjos e demónios. Além de toda esta mitologia, o conflito que Myrick e Sánchez encena no tecido deste seu filme – um “stroke of genius” numa carreira sem, até ver, outro motivo de interesse ou sucesso minimamente equiparáveis – tem também muito que ver com a evolução do cinema como técnica e como linguagem. Um regresso a esse momento original e originário – situemo-lo, por exemplo, no tal ano de **Haxan**, **Nanook** e **Nosferatu** – em que as noções de verdade e fantasia estavam ainda em processo de cristalização e que os filmes encontravam uma plateia ainda aberta a um certo “enfeitamento” comum gerado na sala escura, esse lugar de culto (pagão) aos nossos sonhos e pesadelos – é como quem diz, a magia negra é dele, do cinema, e visa-nos a nós, espectadores dispostos a tudo para materializar os medos mais íntimos e inconfessáveis.

Um exorcismo de câmara é levado a cabo pelos cineastas e os seus três atores, que ora filmam em vídeo, ora em 16 mm, a sua investida no bosque, fazendo do novo e do antigo um corpo comum absolutamente violento e primitivo, quer dizer, violento *porque* primitivo. O mais bem sucedido filme-produto do final dos anos 90 (assente numa “ideia para um filme” maximamente fiel à matéria de que é feito) teve como

mais majestoso efeito especial um movimento de retorno, um regresso, estilo *back to basics*, à “iconomia” expurgada permitida pelos seus suportes (uma estética *camcorder* vinda do VHS e da Betacam e o 16 mm vindo do *underground cinema*, com as texturas do cinema diarístico e de contemplação devocional e poética da natureza) e a um exercício narrativo de facto reduzido ao osso (labiríntico, circular, “preso em si mesmo”, sem pingo de sangue ou “monstro” visível, com quase todas as cenas de terror mais explícito originadas na banda sonora ou naquilo que é sugerido em *off*, num decantamento radical das velhas e moderníssimas lições de Jacques Tourneur).

Não precisamos de ir mais longe do que o magnífico grande plano de Heather, verdadeiro ícone dos anos 90 produzido (reza a lenda) de maneira espontânea pela própria atriz, com a câmara de vídeo apontada ao rosto, “demasiado próxima” dos olhos, da boca e das narinas. Revisitando este grande plano “confessional” em sala, para quem como eu pertence a uma geração marcada pela aterragem deste *ovni* na psique coletiva, no distante ano de 1999, é como constatar que foi preciso um filme-*hoax* como este para, à época, redescobrirmos o rosto humano como um ou enquanto “o” grande *happening* cinematográfico. Heather foi uma espécie de Maria Falconetti da minha geração. É do seu rosto que nos lembramos – e é ele que nos faz regressar e continuar a acreditar neste espetáculo horrífico “que é só câmara” – quando tentamos agarrar o cinema que, precariamente, lateja por detrás da cortina de fumo mediática e comercial levantada em torno de **The Blair Witch Project**.

Obra lançada num período já remoto, de viragem para o novo milénio, na antecâmara da vindoura era da desmaterialização, do pós-humano e da realidade artificial, rever **The Blair Witch Project** em 2026 é concluir que nunca nele tudo nos (a)pareceu tão verdadeiro. Ou que finalmente a sua verdade essencial se tornou maximamente visível e legível, até por este filme se ter entretanto convertido num *autêntico* artefacto histórico e estético. Dar a rever este filme em sala poderá, por isso, ter a força de um resgate, potencial ingresso num tempo ou numa temporalidade – associada a essa espécie de “pureza de meios” – que nunca nos pareceu tão humana. Tudo nos reenvia para a violenta crueza daquilo que nos é dado a ver e a experimentar, um espetáculo rude e rugoso que foi capaz de suscitar o interesse algo histórico das massas. Uma força e uma violência – a das bruxas? Não, a do cinema! – que nos parecem hoje estar irremediavelmente perdidas. Afinal, nunca vimos tão bem o cinema de **The Blair Witch Project**. E nunca este nos encontrou, a nós, espectadores pós-cinemáticos, tão deslaçados e perdidos na inqualificável manta de retalhos que insistimos, ao dia de hoje, em apelidar de realidade. Em 1999, a cine-verdade definitivamente morrera, mas o cinema ainda lá estava, qual espetáculo do concreto que nunca mais foi, pelo menos nesta escala e nestes termos tão (des)comuns.

Luís Mendonça