

Quatro voltas do parafuso: romance epistolar, found footage e glitch gothic no ensino de cinema

Laura Cánepa

Docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembí Morumbi. Doutora em Mídias pela Unicamp. E-mail: llcanepa@anhembibr

Juliana Cristina Borges Monteiro

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE. Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembí Morumbi. E-mail: jullyc22@hotmail.com

Resumo: Neste trabalho, apresentaremos reflexões sobre os resultados da pesquisa teórico-prática desenvolvida em 2018, na qual uma turma de alunos de graduação do curso de Cinema e Audiovisual adaptou cenas da novela epistolar *A volta do parafuso* (1898), de Henry James, para a linguagem audiovisual, fazendo uso do recurso da câmera intradieética. Este trabalho analisa algumas características estilísticas dos trabalhos realizados, relacionando-as à literatura epistolar, ao *found footage* de horror, ao fenômeno do horror digital e ao chamado *glitch gothic*, com o objetivo de descrever e discutir implicações de uma atividade educativa desenvolvida em curso de Comunicação Social.

Palavras-chave: câmera intradieética; horror digital; glitch gothic; *found footage*; romance epistolar.

Abstract: In this work, we reflect on the results of a practical research developed in 2018, in which a group of undergraduate students of Cinema and Audiovisual adapted scenes from the epistolary novel *The Turn of the Screw* (1898), by Henry James, for audiovisual language, using intradiegetic cameras. This work analyzes stylistic choices of the films made by the students, relating them to the epistolary literature, to the found footage horror films, to the digital horror phenomenon and to the so-called glitch gothic, to describe and discuss some implications of an educational activity developed in a Social Communication course.

Keywords: intradiegetic camera; digital horror; glitch gothic; found footage; epistolary novel.

Recebido: 24/02/2021

Aprovado: 26/08/2021

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho dá continuidade a uma pesquisa de caráter teórico-prático: o projeto *Drácula Found Footage*, desenvolvido na Universidade Anhembi Morumbi, entre 2017 e 2018, junto aos discentes da disciplina de Linguagem Audiovisual do curso de graduação em Cinema e Audiovisual¹. Na primeira parte da pesquisa, solicitou-se aos estudantes que criassem adaptações audiovisuais de cenas do romance epistolar *Drácula* (1897), de Abraham Bram Stoker, adotando o estilo audiovisual que se convencionou chamar de *found footage* (filme encontrado), baseado no uso extensivo de equipamentos de captação intradieгéticos², isto é, incorporados à própria narrativa. No segundo semestre de 2018, o mesmo exercício foi aplicado a uma turma diferente, desta vez tomando por base a novela epistolar *A volta do parafuso* (1898), de Henry James.

O fato de a disciplina de Linguagem Audiovisual ser ofertada no primeiro ano do curso de Cinema e Audiovisual – portanto, quando os alunos ainda não cursaram a maior parte das disciplinas técnicas que vão prepará-los para dominar a linguagem convencional do cinema, baseada na câmara ubíqua (isto é, com possibilidade ilimitada de deslocamento) e na montagem em continuidade (que estabelece relações de causa e efeito e de consistência espaço-temporal entre os diferentes planos filmados) – foi o mote desta pesquisa, pois, a partir de nossa proposta, os estudantes foram levados a se perguntarem sobre algumas questões fundamentais da disciplina: Quais são as especificidades da mídia audiovisual? Como adequar desafios expressivos análogos (como o diário ou a carta) em mídias tão diferentes como o cinema e a literatura? Quais são as implicações de diferentes concepções de uso da câmara (ubíqua, subjetiva, intradieгética) nas atividades de roteirização, direção e montagem dos filmes?

Neste trabalho, apresentamos a análise dos resultados obtidos no exercício desenvolvido em 2018, levando em consideração os quatro curtas-metragens realizados pela turma tendo como base a novela *A volta do parafuso*. Ao observar os resultados, queremos compreender como determinadas escolhas estilísticas se relacionam com o repertório audiovisual trazido por jovens estudantes de cinema em início de formação, destacando principalmente a intimidade deles com os meios digitais e com equipamentos de captação como smartphones e webcams. Para embasar as análises dos curtas, buscamos referenciais em discussões contemporâneas sobre a produção digital relacionada à ficção de horror (gênero ao qual *Drácula* e *A volta do parafuso* estão vinculados) e sobre a natureza das instâncias narrativas na ficção literária e cinematográfica.

2. LITERATURA EPISTOLAR, DISPOSITIVOS INTRADIEGÉTICOS E O HORROR CONTEMPORÂNEO

Em anos recentes, tem havido crescente atenção acadêmica aos filmes de horror feitos com dispositivos intradieгéticos, isto é, filmes cujas imagens

1. A primeira publicação relativa a este estudo por ser encontrada em: CÁNEPA, Laura Loguercio; MONTEIRO, Juliana Cristina Borges. *Drácula found footage: reflexões sobre um exercício de realização audiovisual*. *Mediaciones Sociales*, Madrid, v. 17, p. 243-258, 2018.

2. Aqui, baseamo-nos no modelo narratológico no qual se distinguem os níveis *intradieгético* (que pertence ao mundo ficcional) e *extradieгético* (que não pertence ao mundo ficcional). BONICCI, Thomaz; ZOLIN, Lúcia Osana. *Teoria literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas*. Maringá: Eduem, 2009, p. 41.

são registradas por uma câmera reconhecida pelas personagens como parte da ação. Como destaca Peter Turner³, essa câmera é diferente daquilo que se compreende convencionalmente como *câmera subjetiva* devido à origem atribuída às imagens: na câmera subjetiva, a origem diegética das imagens equivale ao testemunho ocular de uma personagem, enquanto na câmera intradiegética a origem das imagens é a própria lente de uma câmera presente na diegese, não necessariamente manipulada ou observada por uma personagem.

Na coletânea *Digital Horror*, publicada em 2016, Linnie Blake e Xavier Aldana Reyes situam o filme de horror feito com câmera intradiegética como uma das muitas técnicas utilizadas por cineastas para participar mais amplamente do fenômeno do horror digital – este, definido como qualquer tipo de narrativa de horror que explora o lado sombrio da vida contemporânea, governada por fluxos de informação, redes rizomáticas, simulação virtual e hiperestimulação visual⁴. Os filmes digitais feitos com câmera intradiegética já foram categorizados com inúmeros títulos, mas ficaram conhecidos popularmente como *found footages*, estando ligados a um ciclo de longas-metragens de horror muito populares, lançados a partir do sucesso mundial do falso documentário *A bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, 1999).

Os *found footages* de horror são filmes caracterizados por estratégias nas quais as câmeras gravam os acontecimentos violentos e extraordinários como se estivessem registrando eventos não-ficcionais dentro da diegese. As câmeras, quase sempre digitais e com resolução de imagem relativamente baixa, podem ser equipamentos profissionais manejados por equipes de TV, telefones celulares, instalações de vigilância etc. E, como observa Barry Keith Grant⁵, sua presença é geralmente reconhecida pelas personagens, que se exibem para elas em acontecimentos gravados, na maior parte das vezes, em *tempo real* – isto é, com sua temporalidade construída de forma a produzir uma coincidência entre o tempo transcorrido na diegese e o tempo vivido pelos espectadores diante do filme.

Destacamos que o termo “*found footage*”, aqui utilizado, não está livre de problemas. Como descreve Antonio Weinrichter⁶, o termo foi criado originalmente em referência a filmes documentais ou a ensaios audiovisuais realizados a partir do uso de imagens preexistentes criadas com outros fins, o que permite a sua reemolduração, com o objetivo de construir novos sentidos por meio da montagem, mas também da sonorização, da inclusão de legendas ou da intervenção na aparência original. Quando o mesmo termo é aplicado a filmes de ficção, o seu sentido muda significativamente. Em princípio, concordamos com Peter Turner⁷, para quem, nesses filmes de ficção chamados de *found footage*, costuma ser menos importante o fato de eles reunirem cenas “encontradas” do que o fato de serem filmados com uma câmera que pertence ao universo compartilhado pelas personagens. Mas, como observa Rodrigo Carreiro, o termo “*found footage*” foi o que se consagrou ao redor do mundo, usado por críticos de língua inglesa mesmo antes da explosão desse subgênero, a partir de 2007, ano-chave para o fenômeno⁸, que teve o lançamento de filmes como o espanhol *[REC]* (Jaume Balagueró e Paco Plaza, 2007) e os estadunidenses *Diário*

3. TURNER, Peter. **Found footage horror films: a cognitive approach**. New York: Routledge, 2020, p. vi.

4. BLAKE, Linnie; REYES, Xavier Aldana. **Digital horror: haunted technologies, network panic and the found footage phenomenon**. London: I. B. Tauris, 2016, p. ii.

5. GRANT, Barry Keith. Ansiedade digital e o novo cinema verité de horror e ficção científica. In: SUPPIA, Alfredo (org.). **Cartografias para a ficção científica mundial: cinema e literatura**. São Paulo: Alameda, 2015. p. 19-42, p. 19.

6. WEINRICHTER, Antonio. Stargazing: reescrituras de Hollywood en el ámbito experimental. In: BOWIE, José Antonio Pérez (org.). **Reescrituras filmicas: nuevos territorios de la adaptación**. Salamanca: Universidad Salamanca, 2010. p. 337-347.

7. TURNER, Peter. **Found...** Op. cit., p. vii.

8. CARREIRO, Rodrigo. **O found footage de horror**. São José dos Pinhais: Estronho, 2021.

dos mortos (*Diary of the Dead*, George Romero, 2007) e *As fitas de Poughkeepsie* (*The Poughkeepsie Tapes*, John Erick Dowdle, 2007).

E esses filmes de ficção *found footage* viabilizaram, do ponto de vista estilístico, um recurso muito frequente no romance literário desde o século XVIII: a ficção epistolar, isto é, um tipo de relato ficcional baseado inteiramente em documentos produzidos pelas próprias personagens, tais como a reprodução de cartas ou diários. Nesse sentido, vale destacar que o romance epistolar, o *found footage* de ficção e outras obras baseadas em relatos intradieгéticos consistem menos em subgêneros relacionados a determinadas temáticas e mais em um tipo de emolduração de quaisquer fatos narrados, sejam eles horríficos, como nas obras ficcionais até agora mencionadas; dramáticos, como em *Os sofrimentos do jovem Werther* (Johann Wolfgang von Goethe, 1774); apocalípticos, como na transmissão radiofônica de *Guerra dos mundos* (Orson Welles, 1938); investigativo-criminais, como na série exibida pela Netflix *American Vandal* (Tony Yacenda e Dan Perrault, 2017) etc.

No entanto, é notório que tanto o *found footage* de ficção quanto a ficção epistolar têm uma relação frequente com as histórias de horror, e isso parece ter uma razão: como mostra o texto clássico de Tzvetan Todorov (2007), o gênero fantástico, que está na origem da literatura de horror moderna, desenvolve, em sua estrutura, uma dúvida ontológica colocada pelas personagens quanto aos eventos incríveis com que se deparam – sejam eles aparições de fantasmas ou monstros, metamorfoses impossíveis, fenômenos celestes inexplicáveis etc. E, nesse gênero, a questão do testemunho dos acontecimentos é um elemento central para o relato. Conforme Todorov,

Num mundo que é bem o nosso, tal qual conhecemos, sem diabos, sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis desse mundo familiar. Aquele que vive o acontecimento deve hesitar, optando por uma das soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são. Ou então esse acontecimento se verificou realmente, é parte integrante da realidade; mas nesse caso ela é regida por leis desconhecidas para nós. [...]. Primeiro, [é necessário] que o texto obri-gue o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de pessoas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. Em seguida, essa hesitação deve ser sentida por uma personagem; desse modo, o papel do leitor é, por assim dizer, confiado a uma personagem e ao mesmo tempo a hesitação se acha representada e se torna um dos temas da obra⁹.

Quando a *hesitação* diante da realidade, descrita por Todorov, precisa ser adaptada à mídia audiovisual, ela se reveste de um problema que diz respeito à posição da câmera diante dos fatos narrados, pois, em geral, a linguagem cinematográfica prevê que as personagens estejam objetivadas na ação, sendo raros os momentos em que a câmera assume o ponto de vista topográfico de uma personagem em particular (o que se convencionou chamar de câmera *subjetiva*, como expusemos anteriormente).

9. TODOROV, Tzvetan. A narrativa fantástica. In: TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004, p. 148, 151.

No cinema convencional, a câmera subjetiva é um recurso usado com parcimônia, pois historicamente privilegiou-se uma organização do espaço a partir do uso de uma câmera que assume um olhar ubíquo diante dos acontecimentos. Como descreve Arlindo Machado, “a câmera cinematográfica, tal como a fotográfica, incorpora o código da perspectiva central na sua própria constituição, mas, diferentemente desta última, ela pode inscrever o movimento e, por consequência, anotar os seus próprios deslocamentos”¹⁰. Por causa dessa capacidade de deslocamento e reposicionamento constantes da câmera, uma das mais importantes questões da teoria do cinema diz respeito ao testemunho dos planos – geralmente assumido por uma instância narradora extradiegética, como descreve Machado:

[...] o fato puro e simples da existência de um plano já pressupõe um trabalho de enunciação de um sujeito que primordialmente o olhou (e eventualmente também o ouviu) para que ele pudesse ser finalmente contemplado por nós, espectadores. [...] Ora, o que acontece com a narrativa cinematográfica é que ela devolve ponto de vista à sua origem óptica, recolocando a instância doadora [da narrativa] no centro topográfico da imagem, ou seja, na lente da câmera. O cinema – o cinema narrativo, é claro – esforça-se, portanto, para esboçar uma síntese do sujeito narrador (aquele que conta) com o sujeito enunciador da imagem (aquele que vê e, por extensão, ouve)¹¹.

A *instância doadora* da ficção no cinema convencional, referida e descrita por Machado, produz a experiência de uma visão em estado puro que se desloca em meio aos eventos como um corpo imaterial. Para o autor, a câmera do cinema narrativo convencional “é um olho que tudo preenche e povoa a todos os lugares, arrancando dos eventos, mesmo dos mais íntimos, mesmo dos mais clandestinos, a sua visualização ideal”¹². Essa discussão, que é essencial à teoria do cinema, recebeu nos anos 2000 novas questões, com a intensa popularização de obras audiovisuais que fazem uso extensivo da câmera subjetiva (como diversos jogos eletrônicos) e da câmera intradieética (como os filmes de ficção *found footage* de que tratamos neste trabalho). Nessas modalidades, o princípio da ubiquidade se encontra desafiado por um esforço para que a visualização dos eventos reproduza as limitações impostas, seja pelo ponto de vista topográfico das personagens em cena, seja pelo uso de dispositivos digitais como câmeras de telefones celulares ou instalações de vigilância, tão presentes na experiência cotidiana no século XXI.

E é nesse ponto de convergência entre a teoria do cinema, a linguagem do cinema narrativo de ficção e as tecnologias digitais de produção de imagens que se encontra a pesquisa aqui apresentada.

3. O PROJETO DRACULA FOUND FOOTAGE

Como já dissemos, os filmes *found footage* de ficção revelam um fenômeno particular em meio às variadas adaptações do cinema à paisagem midiática contemporânea. Esses filmes, realizados no mundo todo, às centenas, desde o começo dos anos 2000, trazem diferentes argumentos, equipamentos e orçamentos,

10. MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela*. São Paulo: Paulus, 2007, p. 24.

11. *Ibidem*, p. 11, 21.

12. *Ibidem*, p. 27-28.

mas demonstram clara preferência por um gênero narrativo em particular: o horror. Rodrigo Carreiro, em seu amplo estudo sobre esse fenômeno, aponta a existência de mais de mil filmes *found footage* de horror catalogados em países como Espanha, Austrália, Noruega, Dinamarca, EUA, Japão, Bélgica, França, Malásia, México e Brasil¹³.

Do ponto de vista do uso das técnicas cinematográficas, esses filmes apresentam características comuns facilmente observáveis: o uso extensivo da câmera intradieética, que é transformada em testemunha interna dos acontecimentos, e à qual as personagens se remetem constantemente; a baixa qualidade de definição das imagens, pelo uso de equipamentos quase sempre amadores e pelas gravações feitas com pouca (ou nenhuma) iluminação; a trepidação do equipamento, causada pela manipulação da câmera pelos próprios atores e atrizes; o áudio por vezes falho, por causa da constante movimentação e das limitações dos microfones das câmeras; a edição que articula os tempos mortos das câmeras de vigilância a lacunas narrativas causadas pela ausência de registro de momentos-chave das histórias. Sobretudo, destaca-se a expectativa de que os espectadores percebam os registros como emulações de situações que poderiam ter sido vividas por eles próprios – e, nesse sentido, as “falhas técnicas” em relação ao cinema convencional promoveriam marcas de autenticidade às experiências registradas no calor de acontecimentos excepcionais.

Nas duas turmas que fizeram os exercícios do projeto *Dracula Found Footage*, os curtas-metragens foram baseados na atualização para os dias de hoje de cenas narradas por personagens do romance *Drácula* (na turma de 2017) e da novela *A volta do parafuso* (na turma de 2018). Cada turma teve cerca de quatro meses para finalizar os trabalhos, o que incluiu os seguintes passos: (1) indicação da obra literária a ser lida por toda a turma; (2) palestra específica sobre a câmera intradieética, com exemplos de múltiplos usos desse recurso; (3) escolha livre da cena a ser adaptada por cada grupo; (4) escrita coletiva do roteiro por cada grupo; (5) realização da obra pelo grupo (escolha de elenco, locações e objetos; reserva de equipamentos; ensaios; gravações; edição de imagem e som; finalização); e (6) apresentação dos filmes em sala de aula, seguida de debate. Nesse processo, os grupos tiveram total liberdade para desenvolver os produtos finais, com a condição obrigatória de que estes fossem adaptações, ao estilo *found footage*, e em curta-metragem, da narrativa literária proposta. Foi sugerido ainda aos estudantes que estrelassem seus próprios vídeos, e isso ocorreu em quatro dos cinco trabalhos sobre *Drácula*, e em todos os trabalhos sobre *A volta do parafuso*.

De modo geral, observou-se que as escolhas dos grupos se dividiram entre as tipologias básicas do uso de dispositivos nos filmes *found footage* de horror, conforme descritas por Gabriela Almeida e Jessica Soares¹⁴: (1) a câmera na mão (em geral como ponto de vista subjetivo do operador intradieético); (2) as câmeras de vigilância; (3) a captura de tela de computadores e/ou telefones celulares. O resultado do exercício de 2017, como descrito em texto publicado em 2018¹⁵, revelou, por parte da turma: (1) variedade de escolhas formais; (2) espontaneidade nas interpretações; (3) capacidade de atualização

13. CARREIRO, Rodrigo. *O found...* Op. cit.

14. ALMEIDA, Gabriela Ramos de; SOARES, Jéssica Patrícia. Demônios virtuais, espíritos hackers, assassinos glitch. *Imagofagia*, Buenos Aires, n. 17, p. 251-259, 2018.

15. CÂNEPA, Laura Loguercio; MONTEIRO, Juliana Cristina Borges. *Drácula...* Op. cit.

temática e tecnológica da história de *Drácula*; (4) competência para trabalhar com diferentes tipos de registro ao mesmo tempo – misturando imagens de celulares, computadores e câmeras digitais (Figuras 1, 2 e 3).



Figura 1: Frames de *As caminhadas de Lucy* (2017), registrado com dois modos de usar a webcam: primeiro conduzida pelas personagens, depois abandonada no chão



Figura 2: Frames dos curtas *Jonathan Harker* (2017) e *@Lulylucy* (2017), respectivamente, que apresentaram diferentes usos da câmera do telefone celular pelas personagens

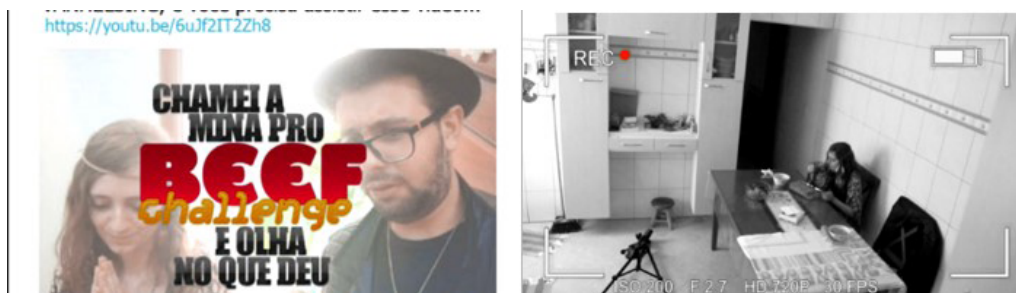


Figura 3: Frames *Veganpiros* (2017), que trabalha com registros semelhantes aos dos canais de YouTube, com webcams em posição de selfie ou articuladas às câmeras de vigilância

Já no exercício baseado em *A volta do parafuso*, em 2018, todos os grupos optaram por emular filmes domésticos feitos com câmeras caseiras. No entanto, a grande variedade dos resultados se repetiu, desta vez em função das diferentes texturas das imagens obtidas, pois houve tanto a emulação do estilo LoFi – que usa técnicas de gravação consideradas ultrapassadas e de baixa fidelidade, como VHS e Super-8 (Figura 4) – quanto filmes digitais em baixa resolução (Figura 5).

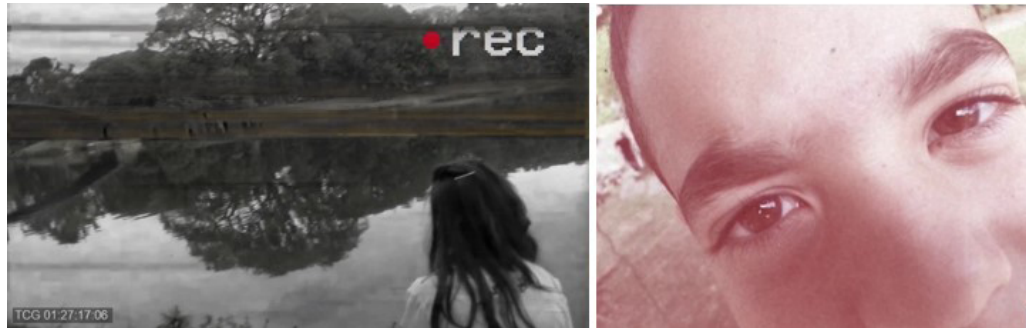


Figura 4: Registros que simulam VHS e Super-8

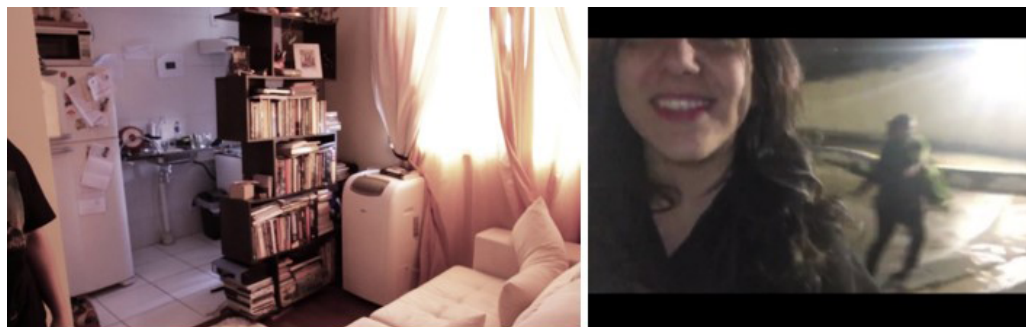


Figura 5: Registros caseiros em webcam e câmera de telefone celular

4. A EXPERIÊNCIA COM A VOLTA DO PARAFUSO

Mas há mais pontos a considerar nos conjuntos de filmes realizados em 2017 e 2018. Tanto o romance *Drácula* quanto a novela *A volta do parafuso* originaram inúmeras adaptações para o cinema. No exercício relacionado a *Drácula*, verificou-se grande independência, por parte dos alunos, em relação a essas adaptações, mas, no caso de *A volta do parafuso*, percebe-se que a clássica adaptação do livro, *Os inocentes* (Jack Clayton, 1961), acabou sendo usada como referência por todos os grupos que fizeram o exercício. O interesse dos estudantes pelo filme de Clayton se justifica, pois o filme de 1961 é referência universal para o gênero dos filmes de fantasmas, conforme exposto por autores como Mark Jancovich¹⁶ e Christopher Frayling¹⁷.

16. JANCOVICH, Mark. Antique chiller: quality, pre-
tention, and history in the
critical reception of *The In-*
nocents and *The Haunting*.
In: LEEDER, Murray (ed.).
Cinematic ghosts: haun-
ting and spectrality from
silent cinema to the digital
era. New York: Bloomsbury.
p. 115-128.

17. FRAYLING, Christopher.
The innocents. London:
Bloomsbury; The British
Film Institute – BFI Film
Classics, 2013.

Os inocentes, que teve roteiro de Truman Capote e direção de fotografia de Fred Francis, foi baseado na versão teatral da novela de Henry James feita nos anos 1950 por William Archibald, que acrescentou à história novas camadas de compreensão, sob influência principalmente de interpretações psicanalíticas do texto original. Já a novela, publicada em 1898 (apenas um ano após *Drácula*), segue o estilo literário epistolar. No entanto, diferentemente de *Drácula*, tem-se apenas uma narradora em primeira pessoa, e somente um documento consultado: a carta deixada por uma governanta responsável pela administração da vida de duas crianças órfãs.

Na história contada pela governanta ao herdeiro da carta, ela relata que, muitos anos antes, fora contratada por um homem riquíssimo para cuidar de seus sobrinhos órfãos (Flora e Miles) que viviam isolados em um solar chamado Bly, no sul da Inglaterra. Pouco depois de chegar à imensa propriedade, ela começa a perceber estranhos eventos na casa, e os atribui à possessão das crianças pelos espíritos de um casal de empregados recentemente falecidos: a governanta Miss Jessel e o capataz Peter Quint. O livro – assim como o filme de Clayton – não confirma e nem desfaz das suspeitas da narradora, deixando a resposta para o leitor/espectador, que acompanha a tragédia provocada pela busca fanática da protagonista para libertar as duas crianças do suposto domínio de fantasmas.

Se em um primeiro momento o fato de a história original ter apenas uma narradora pode ser visto como um elemento que reduz a complexidade da adaptação em relação à estrutura mais fragmentada de *Drácula*¹⁸, o que se dá, na verdade, é o contrário: a novela de Henry James é conhecida pela forma como sustenta a ambiguidade em relação aos eventos sobrenaturais narrados. Sabe-se que a narradora acredita neles piamente, mas sua própria narrativa tem lacunas e problemas que podem colocar os leitores em dúvida – e essa dúvida é motivo de ampla polêmica literária que acompanhou a novela *A volta do parafuso* desde o seu lançamento¹⁹. Conforme aponta Todorov, em *A volta do parafuso* “a atenção está tão fortemente concentrada no ato de percepção [da governanta] que ignoraremos definitivamente a natureza do percebido”²⁰.

Tal ambiguidade apresenta às adaptações cinematográficas um desafio: como mostrar objetivamente, por meio da câmera ubíqua, eventos que podem não ter acontecido fora da mente da governanta? E, ao mesmo tempo, ao mostrá-los, como sustentar a dúvida? O filme de Jack Clayton resolveu isso de forma insuperável, por meio de uma proposital ambiguidade na decupagem²¹, que pode ser exemplificada nas Figuras 6, 7, 8, 9 e 10, reproduzidas a seguir. Trata-se da sequência mais conhecida de *Os inocentes*, na qual a governanta interpretada por Debora Kerr vê o fantasma de Miss Jessel e acredita que a menina Flora não apenas também o viu, mas está de alguma forma se comunicando secretamente com o espírito.

Para a sustentar a ambiguidade, os realizadores de *Os inocentes* optaram por um trabalho de decupagem que objetiva o fantasma em cena apenas quando a câmera parece assumir o ponto de vista subjetivo de alguma

18. Sobre *Dracula*, ver KITLER, Friederich. *Dracula's legacy*. In: JOHNSTON, John (ed.). *Friedrich Kitler essays: literature, media, information systems*. New York: Routledge, 2012. p. 50-84.

19. FELMAN, Shoshana. *Turning the screw of interpretation. Literature and Psychoanalysis*, New Haven, n. 55/56, p. 94-207, 1977.

20. TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1981, p. 56.

21. Na linguagem audiovisual, diz respeito ao processo de dividir as cenas de um roteiro em planos.

personagem – mas sem necessariamente confirmar tratar-se de câmera subjetiva. Essa hesitação em torno de “quem viu o quê?” promovida pelo filme tem tamanho grau de coerência que parece ter obcecado os estudantes que fizeram o exercício, de tal modo que todos os grupos escolheram adaptar essa mesma cena – e, por isso, optamos por examiná-la aqui.



Figura 6: A governanta e Flora conversam à beira do lago. Ambas se vestem de modo semelhante e olham na mesma direção. A menina cantarola uma música que a governanta reconhece



Figura 7: Em seguida, a câmera se fixa isoladamente no olhar de Flora, mas não há contracampo para o que ela vê. O plano seguinte passa para o olhar da governanta, que parece olhar na direção de Flora



Figura 8: No plano seguinte, vemos o fantasma de Rebecca Jessel à distância do olhar de Flora, mas não há contracampo para a menina, e sim para a governanta



Figura 9: A tomada seguinte assume o ponto de vista da governanta, e novamente coloca o fantasma em cena. A governanta pergunta à menina se ela vê alguma coisa



Figura 10: Flora vira-se de costas e olha diretamente para a governanta, alegando não saber do que ela está falando. Quando voltamos ao ponto de vista subjetivo da governanta, o fantasma desapareceu

Como se observa exemplarmente na sequência do lago, o verdadeiro tema do filme de Clayton (e da novela de James) não é a possessão das crianças pelos fantasmas, mas a ambiguidade do testemunho da governanta – ambiguidade que não deve ser tratada como indecisão ou de falta de clareza do autor da história, mas como construção de uma dúvida insolúvel. Essa dúvida, porém, é enfrentada de modo um pouco diferente nos trabalhos apresentados pelos grupos de estudantes de cinema que buscaram atualizar a cena do lago de *Os inocentes* com o uso de dispositivos intradieéticos.

No primeiro curta-metragem (Figura 11), intitulado *A volta do parafuso*, a incerteza da presença sobrenatural é posta à prova por uma interferência na imagem, conhecida pelo termo em inglês *glitch* (falha). No caso, a personagem em primeiro plano é uma babá que está cuidando da menina Flora à beira de um lago (ao fundo), e, ao usar a câmera de telefone celular em posição de selfie para narrar o cotidiano de seu trabalho, avista alguma coisa estranha, mas uma falha na imagem a impede de registrar o que viu, deixando-nos em dúvida sobre a origem do defeito, já que a menina alega não estar vendo nada de estranho atrás da babá. Podemos afirmar que filme busca gerar alguma dúvida sobre o que realmente foi visto pela babá, mas o comportamento de Flora reforça, de certo modo, a interpretação de que a menina compreende o que está acontecendo, e também que está se divertindo ao assistir à confusão perceptiva de sua cuidadora.

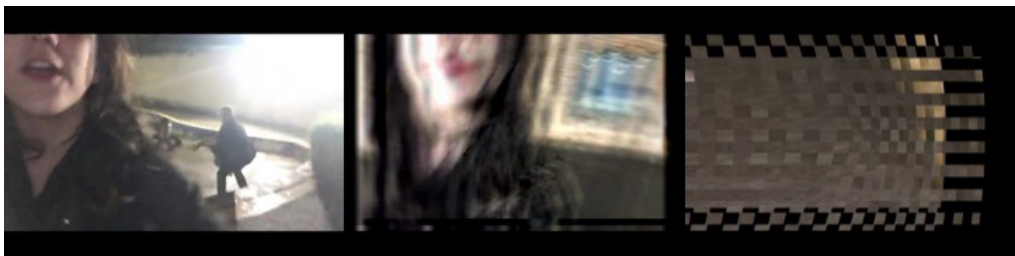


Figura 11: *A volta do parafuso*

Já no segundo trabalho, *Do outro lado do lago* (Figura 12), o grupo optou pela estética LoFi do formato VHS com aspecto envelhecido e em preto e branco, lembrando uma fita antiga deixada como testemunho – mais ou

menos como a carta da novela de Henry James. Em frente a um lago estão as personagens da babá (de quem só escutamos a voz) que aponta a câmera em direção à menina Flora, que está de costas para ela. Exatamente como no filme, elas conversam sobre a caixinha de música. A diferença em relação à cena de Clayton é, mais uma vez, o fato de a câmera ser manuseada pela própria babá. A câmera permite que ela registre a presença de uma mulher vestida de preto do outro lado do lago. O dispositivo ainda aumenta os detalhes do fantasma quando aplica a função *zoom in*, aproximando o espectador (e a babá) do objeto distante e misterioso.



Figura 12: *Do outro lado do lago*

Aqui não há dúvida sobre o ponto de vista a partir do qual o fantasma está sendo registrado (o da babá, que segura e manipula a câmera), nem sobre a presença da figura do outro lado do lago, ainda que a menina negue estar vendo alguma coisa. No entanto, no momento em que o fantasma entra em foco, um “defeito” pisca na imagem, como uma nova informação captada que afeta o dispositivo. A câmera ainda explora o espaço do lago enquanto as duas personagens conversam sobre a figura estranha, quando esta desaparece nos arbustos. Em seguida, porém, a câmera cai na grama e para de gravar, dando a impressão de que algo interrompeu a captação. Este filme, assim como o anterior, sugere a presença efetiva de uma manifestação misteriosa ou sobrenatural.

A proposta LoFi do terceiro filme, intitulado *Volta do parafuso* (Figuras 13), é próxima à do trabalho anterior, mas aqui o grupo optou por imagens coloridas. Desta vez, o formato Super-8 é evocado digitalmente para contar a história a partir do olhar de um voyeur: o menino Miles, que no filme *Os inocentes* não está presente na cena.



Figura 13: *Volta do parafuso*

Nos exercícios anteriores, a história vinha sendo contada pelo ponto de vista da babá, e ela mesma registrava a imagem assombrosa. Neste terceiro projeto, a babá é o objeto principal da filmagem, sob o olhar de Miles, que a surpreende enquanto lê em frente ao lago. Flora não está presente. Quando a caixinha de música começa a tocar, a babá avista um vulto que Miles alega não conseguir ver – mas a câmera, sim. O aparato registra a figura sinistra que aparece por um breve momento e logo a perde de vista, em função de uma falha na imagem. A seguir, Miles direciona a câmera para outro ponto, movimentando-se para buscar um cartão que a babá deixou cair na beira do lago. Quando a câmera aponta novamente para ela, o dispositivo também grava a figura anteriormente vista pela cuidadora, mas agora parada ao lado dela. Mais uma vez, o defeito atua como um indicativo de estranhamento tanto na imagem quanto para o cinegrafista, que afirma nada enxergar.

O último trabalho desse exercício, *A volta do parafuso: um plano-sequência baseado na ficção* (Figura 14), renova e atualiza a proposta da cena de Clayton, mas agora bem longe de um lago. O filme se passa dentro de um pequeno apartamento, desenvolvendo uma narrativa na qual o fantasma é a própria mídia, pois é a partir do ponto de vista do próprio ser sobrenatural que a história é contada em um plano-sequência de 1 minuto e 46 segundos de duração. No começo do filme, temos o que parece ser uma câmera subjetiva entrando em um apartamento, mas seu olhar revela uma falha técnica típica das câmeras

digitais. Vemos, então, uma mão masculina fechar a porta de entrada de uma residência estudantil, e acompanhamos o pequeno percurso até o encontro com a personagem Isabela, no corredor. Ela, assustada, corre ao quarto mais próximo, chamando ajuda, e encontra um colega para contar-lhe da presença de um fantasma na sala coberto com um lençol. Acompanhamos, então, Isabela verificar que a casa está vazia, e que tudo o que restou foi o lençol que ela arrancou da figura estranha. Isabela, agora sozinha, no meio do apartamento, vê-se como a próxima vítima. Nessa proposta, aparentemente, o filme retrata o pior medo da babá: a possessão de Miles pelo senhorio Quint.

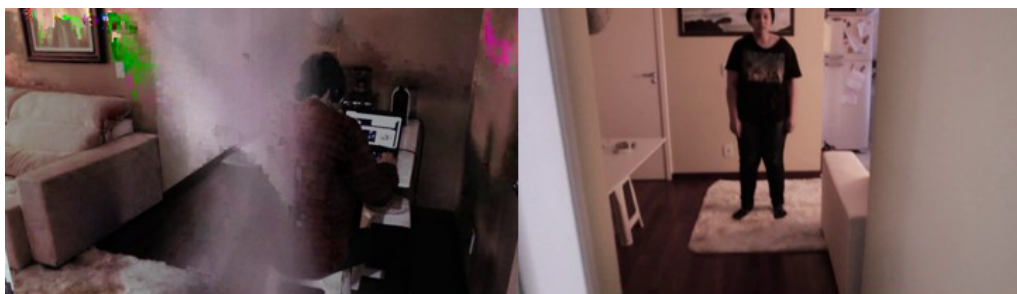


Figura 14: *A volta do parafuso: um plano sequência baseado na ficção*

Observando-se o conjunto dos filmes realizados pelos alunos, percebe-se que, se na novela de James (e no longa-metragem de Clayton) a dúvida é parte crucial do desenvolvimento da narrativa, o exercício feito com o uso da câmera intradieética promoveu quase o oposto: a câmera, como um olho que registra o real, escolhe um “lado” da disputa sobre essa narrativa, certificando uma realidade segundo a qual existe, sim, um fantasma, e ele pode ser registrados pelos dispositivos midiáticos.

5. REFLEXÕES SOBRE A EXPERIÊNCIA DO HORROR DIGITAL

Buscando descrever a especificidade dos filmes de ficção *found footage*, Alexandra Heller-Nicholas²² afirma que “o paradoxo – e o poder – do horror *found footage* é que seu tipo particular de realismo depende explicitamente de se expor como um artefato midiático”. A partir dessa perspectiva, a autora utiliza a noção de *hipermediação*²³, tendência que implica um reforço da presença do próprio meio em produtos midiáticos. Para ela, o prazer do tipo particular de realismo fornecido pelos filmes *found footage* estaria “em sua adaptação de um conjunto de tropos significantes do real em um contexto ficcional, mas ele também fala de maneira mais ampla sobre nossa relação com as próprias tecnologias da mídia”²⁴.

A hipermediação nos filmes de horror *found footage*, dada pelo recurso narrativo e estilístico dos dispositivos intradieéticos, tem seu poder reflexivo reiterado pelo conceito discutido por Mark Oliver de *glitch gothic* – traduzido

22. HELLER-NICHOLAS, Alexandra. **Found footage horror films: fear and the appearance of reality**. London: McFarland & Company, 2014, p. 7, tradução nossa.

23. BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**. Understanding new media. Cambridge: The MIT Press, 2000.

24. HELLER-NICHOLAS, Alexandra. **Found...** Op. cit., p. 5, tradução nossa.

literalmente como “gótico da falha técnica”. Segundo Olivier²⁵, nos filmes de *found footage*, “aparições fantasmagóricas coincidem com, e são cada vez mais incidentais à apresentação de violentas interrupções na mídia digital”. Ele descreve essas violentas interrupções como pixelações inesperadas, mudanças cromáticas, ruídos indecifráveis e outras distorções baseadas em defeitos da transmissão digital. O reconhecimento da falha como elemento do sobrenatural na imagem corresponde a uma característica fundamental do *found footage* pois prioriza uma estética da imperfeição em prol da experiência documental²⁶. Para esta geração de alunos, acostumada a consumir vídeos caseiros nas redes sociais e plataformas de vídeo, o *glitch* reforça o caráter não profissional das imagens e atua como um indício do real “em busca de uma aura de autenticidade e verossimilhança”²⁷.

Olivier destaca que, após anos de sucessos de filmes desse tipo, essas falhas agora constituem tropos essenciais na linguagem das histórias de fantasmas cinematográficos²⁸. Por outro lado, elas também funcionam, segundo o autor, como fenômenos que favorecem uma postura de “caça-fantasmas” dos espectadores, uma vez que interrompem, em vez de facilitar, a transparência do fluxo da mídia. Para Olivier:

O espetáculo chocante de ruínas de dados está se tornando para o século XXI o que a mansão em ruínas foi para a literatura gótica do século XIX: o espaço privilegiado para confrontos com sistemas incompatíveis, resquícios nostálgicos e *revenants* inquietos. Recontextualizado dentro das tecnologias de mídia atuais, o retorno do reprimido depende não apenas da psicologia humana, mas também da lógica oculta da materialidade digital, já que os filmes de terror *found footage* dos anos 2010 adotam o que pode ser mais bem descrito como uma abordagem *glitch gothic* do fantasma²⁹.

O processo de incorporação da falha técnica como uma espécie de atestado da presença do sobrenatural, descrito por Olivier, pode ser identificado na totalidade das quatro adaptações de *A volta do parafuso*, as quais remetem sempre a uma presença não humana, que transcende o corpo, mas que é capaz de se materializar em frente ao aparato técnico.

Assim, seja para indicar algum perigo iminente, seja para alertar sobre a natureza do que se vê, o *glitch* tem a função de reforçar o estranhamento necessário para a narrativa desses filmes. Tecnicamente aplicado no trabalho dos alunos, o *glitch* acompanha as figuras enigmáticas, e a indefinição por ele produzida, em vez de nos fazer duvidar, reforça a impressão de que os fenômenos sobrenaturais estão presentes.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A adesão dos alunos de Linguagem Audiovisual ao exercício sobre *A volta do parafuso* incluiu um fascínio pelo filme de Jack Clayton. Esse fascínio nos lembra da afirmação de Laura Mulvey³⁰ de que o vídeo e a mídia digital promoveram o surgimento de novas maneiras de se ver filmes antigos. Segundo Mulvey, “a busca de um retorno ao passado através do cinema é paradoxalmente facilitada

25. OLIVIER, Mark. Glitch gothic. In: LEEDER, Murray (ed.). *Cinematic ghosts: haunting and spectrality from silent cinema to the digital era*. New York: Bloomsbury. p. 253-270, p. 253, tradução nossa.

26. CARREIRO, Rodrigo. *O found...* Op. cit., p. 35.

27. *Ibidem*, p. 85-87.

28. OLIVIER, Mark. Glitch... Op. cit.

29. *Ibidem*, p. 253, tradução nossa.

30. MULVEY, Laura. *Death 24x a second: stillness and the moving image*. London: Reaktion, 2006.

pelo tipo de espectador que se desenvolveu com o uso das novas tecnologias, com a possibilidade de retornar e repetir um determinado fragmento de filme”³¹. Por meio das releituras da cena do filme de Clayton, a turma exercitou tanto seu amplo repertório sobre vídeos domésticos, reality-shows, jogos eletrônicos e filmes de horror, como também explorou as possibilidades da decupagem convencional, observada milimetricamente no filme de Clayton.

A adesão das turmas aos exercícios aqui descritos foi uma grata surpresa, especialmente se considerarmos as limitações técnicas com que os grupos se depararam em um de seus primeiros exercícios acadêmicos dedicados à prática de realização de filmes. O que se percebeu, tanto na turma de 2017 quanto na de 2018, foi a capacidade dos estudantes de encontrar modos de sofisticar o uso da câmera intradiegetica, seja por meio da manipulação direta dos equipamentos, seja pelo tipo de encenação produzida. No caso do exercício *A volta do parafuso*, no qual todos os grupos escolheram adaptar a mesma cena, as variações se tornam ainda mais destacadas, pois o que se viu não foram imitações puras e simples da cena do lago filmada por Jack Clayton e Fred Francis, mas problematizações de uma cena clássica do cinema fantástico por meio de diferentes tipos de testemunhos, e também de diferentes texturas e efeitos *glitch* capazes de fazer que a história escrita por Henry James em 1898 dialogue com nosso momento histórico e tecnológico.

Assim, o projeto ora encerrado reafirma sua viabilidade pedagógica como exercício de percepção e de criação por meio da linguagem audiovisual, ao mesmo tempo que se mostra viável do ponto de vista dos recursos técnicos disponíveis, podendo ser desenvolvido com câmeras de smartphones e outros recursos facilmente acessíveis. O exercício também reafirma o interesse inesgotável dos desafios criativos oferecidos pelo gênero epistolar, pelos filmes *found footage* de ficção e pela experiência contemporânea da disseminação e onipresença de imagens digitalizadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Gabriela Ramos de; SOARES, Jéssica Patrícia. Demônios virtuais, espíritos hackers, assassinos glitch. *Imagofagia*, Buenos Aires, n. 17, p. 251-259, 2018.
- BLAKE, Linnie; REYES, Xavier Aldana. **Digital horror**: haunted technologies, network panic and the found footage phenomenon. London: I. B. Tauris, 2016.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**. Understanding new media. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- BONICCI, Thomaz; ZOLIN, Lúcia Osana. **Teoria literária**: abordagens históricas e tendências contemporâneas. Maringá: Eduem, 2009.
- CÁNEPA, Laura Loguercio; MONTEIRO, Juliana Cristina Borges. Drácula found footage: reflexões sobre um exercício de realização audiovisual. *Mediaciones Sociales*, Madrid, v. 17, p. 243-258, 2018.

31. Ibidem, p. 1, tradução nossa.

CARREIRO, Rodrigo. **O found footage de horror**. São José dos Pinhais: Estronho, 2021.

FELMAN, Shoshana. Turning the screw of interpretation. **Literature and Psychoanalysis**, New Haven, n. 55/56, p. 94-207, 1977.

FRAYLING, Christopher. **The innocents**. London: Bloomsbury; The British Film Institute – BFI Film Classics, 2013.

GRANT, Barry Keith. Ansiedade digital e o novo cinema verité de horror e ficção científica. *In*: SUPPIA, Alfredo (org). **Cartografias para a ficção científica mundial: cinema e literatura**. São Paulo: Alameda, 2015. p. 19-42.

HELLER-NICHOLAS, Alexandra. **Found footage horror films: fear and the appearance of reality**. London: McFarland & Company, 2014.

JANCOVICH, Mark. Antique chiller: quality, pretention, and history in the critical reception of *The Innocents* and *The Haunting*. *In*: LEEDER, Murray (ed.). **Cinematic ghosts: haunting and spectrality from silent cinema to the digital era**. New York: Bloomsbury, 2015. p. 115-128.

KITLER, Friederich. Dracula's legacy. *In*: JOHNSTON, John (ed.). **Friedrich Kítlér essays: literature, media, information systems**. New York: Routledge, 2012. p. 50-84.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**. São Paulo: Paulus, 2007.

MULVEY, Laura. **Death 24x a second: stillness and the moving image**. London: Reaktion, 2006.

OLIVIER, Mark. Glitch gothic. *In*: LEEDER, Murray (ed.) **Cinematic ghosts: haunting and spectrality from silent cinema to the digital era**. New York: Bloomsbury, 2015. p. 253-270.

THE INNOCENTS (Os inocentes). Direção de Jack Clayton. London: 20th Century Fox, 1961. 1 DVD (110 minutos).

TODOROV, Tzvetan. A narrativa fantástica. *In*: TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004. p. 130-147.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1981.

TURNER, Peter. **Found footage horror films: a cognitive approach**. New York: Routledge, 2020.

WEINRICHTER, Antonio. Stargazing: reescrituras de Hollywood en el ambito experimental. *In*: BOWIE, José Antonio Pérez (org.). **Reescrituras filmicas: nuevos territorios de la adaptación**. Salamanca: Universidad Salamanca, 2010. p. 337-347.