



Drácula Found Footage: Reflexões sobre um exercício de realização audiovisual

Laura Loguercio Cánepa¹; Juliana Cristina Borges Monteiro²

Resumo. Filmes de ficção que partem da premissa de “registro encontrado” (*found footage*) são hoje um fenômeno massivo de produção e consumo audiovisual, sobretudo no campo dos gêneros de fantasia e horror. Característica fundamental desses filmes é o recurso da câmera intradieética - isto é, suas narrativas são construídas por aparelhos que pertencem à diegese. Neste trabalho, observaremos esse procedimento a partir daquilo que consideramos como uma de suas origens: a literatura de ficção epistolar, baseada em registros ficcionais de cartas, relatos, diários e outros documentos. Para isso, apresentaremos reflexões sobre os resultados de uma pesquisa prática desenvolvida em 2017, na qual uma turma de alunos de graduação da disciplina de Linguagem Audiovisual do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi adaptou, ao estilo *found footage* de ficção, cenas descritas por cinco diferentes personagens-narradoras do romance *Drácula* (1897), de Bram Stoker. Esta reflexão tem como objetivo a análise das características estilísticas das cenas realizadas pelos alunos, buscando, com isso, expandir a compreensão sobre os desafios criativos e as experiências proporcionadas pelo *found footage* de ficção.

Palavras-Chave: Cinema; Romance Epistolar; Found Footage; Drácula; Produção audiovisual.

[en] *Found Footage Dracula*:

Reflections on an audiovisual realization exercise

Abstract. Found footage fiction films are a massive phenomenon of audiovisual production and consumption, especially in fantasy and horror genres. A fundamental feature of these films is the intradiegetic camera - that is, their narratives are constructed through records made by devices that belongs to the diegese. In this paper, we observe this procedure from what we consider as one of its origins: the epistolary fiction, based on fictional records of letters, reports, journals and other documents. In this essay, we will present the results of a practical research developed in 2017, in which a class of undergraduate students of the Audiovisual Language of the Universidade Anhembi Morumbi adapted, in the found footage fiction style, scenes described by five different intradiegetic narrators of Bram Stoker's novel *Dracula* (1897). Our goal is to analyze the stylistic characteristics of the scenes performed by the students, in order to expand our understanding about the creative challenges and experiences provided by found footage fiction.

Keywords: Cinema; Epistolary Novel; Found Footage; Dracula; Film production.

Sumario. 1. Introdução. 2. Modos de ver e de dar a ver: o *found footage* de ficção. 3. O romance Drácula e o cinema: uma longa história em comum. 4. O projeto *Drácula* ao estilo *found footage*. 5. Breves conclusões. 6. Referências bibliográficas.

¹ Docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi. (Brasil)
laurapoa@hotmail.com.

² Mestranda do do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi. Bolsista FAPESP. (Brasil)
jullyc22@hotmail.com

Cómo citar: Loguercio Cánepa, Laura; Cristina Borges Monteiro, Juliana (2018). “*Drácula Found Footage*: Reflexões sobre um exercício de realização audiovisual”, em *Mediações Sociais*, 17, 243-258.

Breve nota biográfica: Laura Loguercio Cánepa é doutora em Multimeios pelo IAR-Unicamp (2008), Mestre em Ciências da Comunicação pela ECA-USP (2002) e graduada em Jornalismo pela FABICO-UFRGS (1996). Concluiu, em 2014, Pós-Doutorado no Departamento de Cinema, Televisão e Rádio da ECA-USP. É Docente e Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi.

Juliana Cristina Borges Monteiro é formada em Cinema e Audiovisual pela UFES (2016), atualmente mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi e bolsista na Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

1. Introdução

Uma das características comuns dos indivíduos nascidos a partir da década de 1990 em regiões industrializadas do planeta é a intimidade deles com dispositivos tecnológicos de captação de sons e imagens. Essa geração teria como singularidade o contato diário, desde os primeiros anos de vida, com a tecnologia digital difundida desde a última década do século XX. Para esses jovens, que hoje têm até mais ou menos trinta anos de idade, os jogos de computadores, os e-mails, a Internet, os telefones celulares e as mensagens instantâneas são parte integral de suas vidas, e isso, segundo pesquisadores como Marc Prensky (2001), que cunhou o termo “nativo digital”, confere a esses jovens uma particular facilidade para lidar com os novos *gadgets* que inundam o cotidiano dominado por tecnologias midiáticas complexas.

Foi um grupo com esse perfil que reunimos para a pesquisa prática em comunicação descrita neste artigo: o projeto *Drácula Found Footage*, desenvolvido na Universidade Anhembi Morumbi, no segundo semestre de 2017, junto aos alunos da disciplina de Linguagem Audiovisual do Curso de Graduação em Cinema e Audiovisual. Com média de 19 anos de idade (ou seja, com nascimento em torno de 1998), esses alunos demonstraram grande facilidade intuitiva para compreender o funcionamento de dispositivos digitais de captação e edição de imagens e sons – e isso, em nossa opinião, fez com que se tornassem uma amostra privilegiada para o desenvolvimento de nossa reflexão sobre o *found footage* de ficção.

O *found footage* de ficção, também chamado de “cinema *verité* de horror e ficção científica” (GRANT, 2015), está ligado a um ciclo de filmes populares de longa-metragem lançados a partir do sucesso mundial de *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, Eduardo Sánchez; Daniel Myrick, EUA, 1999). Esses filmes, ligados quase sempre aos gêneros fantástico e de horror, são caracterizados por estratégias narrativas nas quais as câmeras que gravam os acontecimentos existem dentro da diegese – podendo ser chamadas de “intradiegéticas” (CÁNEPA; CARREIRO, 2014) – como se estivessem registrando eventos não-ficcionais. Essas 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, webcams etc, e sua presença é geralmente reconhecida pelas personagens, que se exibem para elas em acontecimentos gravados na maior parte das vezes em tempo real³ (GRANT, 2015:19).

³ Caracterizado pela coincidência entre o tempo transcorrido na diegese e no filme.

Como descreve Grant (2015:20), também é muito frequente que, nesses filmes, a narrativa seja enquadrada como se os registros filmados fossem, de alguma forma, descobertos por pessoas estranhas aos acontecimentos, e só então editados em forma de documentário – o que incitou realizadores, fãs, críticos e teóricos a adotarem o termo *found footage* [em tradução literal: *filme encontrado*] para identificá-los. Como descreve Rodrigo Carreiro, “de modo geral, os filmes chamados dessa forma possuem enredos ficcionais que utilizam deliberadamente procedimentos estilísticos e/ou narrativos normalmente associados ao documentário, muitas vezes com a intenção de enganar o espectador quanto ao caráter ontológico de suas imagens e sons” (CARREIRO, 2013: 227).

Destaque-se, no entanto, que o termo *found footage* se refere a filmes documentais ou a ensaios audiovisuais realizados a partir do uso de imagens de arquivo ou preexistentes, o que gera certa polêmica em torno da atribuição do mesmo termo para filmes de ficção (CANÉPA; FERRARAZ, 2013:80-81). A despeito desses debates terminológicos, o fato é que a popularidade do *found footage* de ficção – e particularmente dos filmes de horror feitos nesse estilo, como as franquias *Atividade Paranormal* (2007-2015)⁴ e *[REC]*⁵ (2007-2014) – é muito significativa, e isso levou a uma notável aceitação do exercício que propusemos ao grupo de vinte e dois alunos do curso de Cinema e Audiovisual, com média de 19 anos de idade (ou seja, nascidos entre 1998 e 1999).

Porém, para dar mais consistência ao exercício, solicitamos aos estudantes que criassem seus filmes como adaptações de cenas do romance *Drácula*, publicado pelo escritor irlandês Abraham “Bram” Stoker em 1897 – isto é, 120 anos antes da nossa atividade ter sido concebida. O famoso texto de Bram Stoker caracteriza-se por ter reunido um dos mais antigos mitos da Europa Central (o vampiro, já devidamente atualizado por diferentes escritores românticos ao longo do século XIX) ao que havia de mais moderno para os meios de comunicação na virada para o século XX. Escrito inteiramente na forma de romance epistolar, o texto de Stoker traz registros em primeira pessoa feitos por seis diferentes personagens-narradoras que se comunicam por cartas, telégrafos, gravações de áudio, telegramas, diários de bordo e reportagens de jornais impressos, fazendo uso de equipamentos como máquinas de escrever, câmeras fotográficas e fonógrafos. De certo modo, pode-se sugerir que o romance britânico sobre vampiros prenunciava possibilidades que seriam depois aproveitadas pelos filmes de horror feitos ao estilo *found footage* de ficção.

O fato da disciplina de Linguagem Audiovisual ser ofertada no primeiro ano do curso – portanto, quando os alunos ainda não cursaram a maior parte das disciplinas técnicas que vão prepará-los para dominar a linguagem convencional do cinema,

⁴ Franquia estadunidense de seis filmes oficiais lançados mundialmente entre 2009 e 2015 pela Paramount Pictures, a partir do longa-metragem *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*, Oren Pelly, 2007, EUA). Essa franquia é considerada a mais lucrativa da história do cinema, em função do baixíssimo orçamento de produção de cada um dos filmes (que não ultrapassa os 200 mil dólares, tendo sido de apenas 15 mil dólares no primeiro filme) e do rendimento médio de bilheteria de quase de 100 milhões de dólares por longa relacionado à franquia.

⁵ Franquia espanhola de quatro longas-metragens dirigidos desde 2007 por Jaume Balagueró e Paco Plaza. Em 2011, a produtora estadunidense Fox Searchlight Pictures comprou os direitos internacionais da série. O primeiro filme também inspirou um *remake* (*Quarentene*, John Erick Dowdle, 2008, EUA), e um videogame (*REC Video Game*, 2012).

baseada na câmera ubíqua⁶ e na montagem em continuidade⁷ - reforça o interesse da presente pesquisa. Pois, a partir de nossa proposta, os estudantes foram levados a se perguntar sobre questões que também nos interessavam: *Como adequar desafios expressivos análogos em mídias diferentes? Como conceber variações no found footage de ficção?*

A metodologia que adotamos para esta pesquisa consistiu em quatro etapas: 1) revisão bibliográfica sobre o ambiente midiático contemporâneo e sobre as relações do *found footage* de ficção com o romance epistolar, em particular com o *Drácula* de Bram Stoker; 2) debate constante com os 22 alunos, complementado por indicações de leituras e filmes, e também pela realização de palestra específica sobre o tema, com três horas de duração; 3) desenvolvimento de um processo livre para a realização do exercício, o que permitiu grande autonomia criativa aos alunos, que tiveram à sua disposição os equipamentos e locações da Universidade, mas sem a obrigatoriedade de usá-los; 4) análise estilística dos vídeos que resultaram do exercício, observando-se como cada grupo solucionou o desafio da adaptação e atualização de cenas do romance ao recurso da câmera intradieética.

Nos próximos segmentos deste artigo, relataremos os resultados preliminares da pesquisa, que terá continuidade com a realização de novos exercícios, com outras turmas e outros textos literários, a partir de 2018.

2. Modos de ver e de dar a ver: o *found footage* de ficção

Desde o século XVI, quando o dispositivo óptico da *câmara escura*⁸ estabeleceu-se como modelo dominante de observação e reprodução de imagens, foram muitas as transformações ocorridas nos modos de olhar dos sujeitos humanos. Como relata Jonathan Crary (2012: 46; 72), num primeiro momento, a câmara escura foi decisiva para um processo de “descorporificação” da visão, ou seja, de separação objetiva do ato de ver dos corpos dos observadores. No entanto, como observa o autor, a partir do começo do século XIX, reflexões como as de Goethe (em *A doutrina das cores*, 1810) alteraram a noção predominante de visão, devolvendo ao corpo humano o papel de produtor ativo da experiência óptica (CRARY, 2012: 46; 72).

Ao longo do século XIX, os sujeitos precisaram atuar cada vez mais em espaços urbanos até então desconhecidos e sempre fragmentados, vivendo deslocamentos perceptivos e temporais em viagens de trens, mensagens enviadas via telégrafo, con-

⁶ O princípio da câmera ubíqua é fundamental para o cinema convencional, e consiste na possibilidade ilimitada de deslocamento da câmera, sem que sua existência faça parte da diegese.

⁷ A montagem em continuidade pressupõe uma relação de causa e efeito entre os diferentes planos, e também a consistência espaço-temporal que garante fluidez e compreensibilidade à narrativa.

⁸ Este dispositivo, que consiste em uma caixa escura com um pequeno orifício por onde passa a luz, reproduz, em seu fundo, a imagem invertida do mundo exterior para onde aponta o mesmo orifício. Trata-se de um dispositivo usado por pintores desde o renascimento, e que está na base do desenvolvimento das câmeras fotográficas analógicas. A *câmara escura* revela fisicamente os mesmos princípios que dão origem à técnica da *perspectiva*, que tem início no Renascimento. Para Arlindo Machado (2007, p. 22), o que caracteriza a técnica da pintura a partir do “Quattrocento” é a técnica da perspectiva, isto é, “é a convergência para um ponto de fuga único de todas as linhas que representam os planos perpendiculares à tela”. Segundo o autor, “esse ponto, metáfora óptica do infinito, situa-se na ponta de uma reta cujo oposto diametral é um outro ponto, fora do quadro, onde está o olho doador da cena, numa palavra: o ponto de vista do sujeito da figuração” (Ibidem). Como explica Machado, “com a sistematização do código perspectivo reanascimentista nas câmeras fotográfica e cinematográfica, ele passa a coincidir com a posição da câmera em relação ao objeto focalizado.” (Ibidem).

tato com linhas de produção industriais etc. Assim dispositivos ópticos como o zoo-praxinoscópio⁹ e o folioscópio¹⁰ foram sendo desenvolvidos com o objetivo de potencializar a capacidade perceptiva dos observadores, que passavam a lidar com uma gama constantemente renovada de impulsos sensoriais. A emergência do cinema contribuiu para mais uma transformação dos modos de ver, pois o dispositivo cinematográfico se destacou ao proporcionar, ao mesmo tempo, uma experiência coletiva massificada e uma imersão perceptiva visual individual.

Em meio a outras formas de atrações visuais populares na virada do século XIX para o XX, como os dioramas¹¹ e os panoramas¹², o cinema desenvolveu um código próprio para se consolidar como entretenimento dominante. Pouco a pouco, os filmes aperfeiçoaram os princípios de sua linguagem, ligados ao manejo da montagem como elemento fundamental da narrativa, e, gradualmente, “passaram a se estruturar dentro de quebra-cabeças narrativos” (COSTA, 2006: 22; 26) a serem montados por espectadores cada vez mais íntimos das suas convenções representativas como um mundo integrado e fechado em si mesmo.

Hoje, mais de um século depois, os olhares dos sujeitos continuam em transformação. A multiplicação e a variedade dos dispositivos audiovisuais, assim como o rápido desenvolvimento de uma extensa variedade de técnicas de computação gráfica, favorecem a reconfiguração das relações entre observadores e os modos de representação, com a predominância das *imagens de síntese*¹³ e com o incremento da *interatividade*¹⁴. Desse modo, dispositivos como o cinema analógico e a câmara escura gradualmente perderam a hegemonia que tiveram durante grande parte do século passado, sendo obrigados a cambiar suas técnicas expressivas. Como descreve Carol Vernalis (2013, p. 04), a midiaticização do cotidiano molda nossas experiências e, com isso, também as obras audiovisuais que consumimos, produzindo expectativas para os formatos expressados nessas mídias, que se intercambiam do ponto de vista expressivo. Para a autora, “as relações de mídia de hoje se tornam maleáveis e voláteis, em uma espécie de ‘quadro de mixagens estético’” (VERNALIS, 2013: p. 04)¹⁵.

O caso dos filmes *found footage* de ficção se refere a um fenômeno particular em meio às variadas adaptações do cinema à paisagem midiática contemporânea. Esses filmes, realizados no mundo todo, às centenas¹⁶, desde o começo dos anos 2000, trazem diferentes argumentos, equipamentos e orçamentos. Porém, do ponto de vista do uso das técnicas cinematográficas, apresentam características comuns facilmente observáveis: 1) o uso extensivo da câmara intradiegetica, que é transformada em testemunha interna dos acontecimentos, e à qual as personagens se remetem constan-

⁹ Dispositivo circular, movido a manivela, que reproduz imagens em movimento com duração de poucos segundos.

¹⁰ Também conhecido como *flip-book*. Livreto de papel ser folheado de tal forma que suas imagens fixas e sequenciais simulem movimento.

¹¹ Simulações miniaturizadas em três dimensões, cujo tamanho pode ser ampliado com o uso de lentes.

¹² Grandes quadros circulares que centralizam o espectador e intensificam a sensação de profundidade.

¹³ Imagem infográfica ou computacional, obtida através da síntese de matrizes numéricas.

¹⁴ Aqui compreendida, de modo genérico, como a existência de interfaces que permitem aos espectadores dos produtos audiovisuais interferirem de maneira mais efetiva nos suportes com os quais interagem. Por exemplo, no caso dos jogos eletrônicos.

¹⁵ Today's media relations become malleable and volatile in a “mixing-board” aesthetic.

¹⁶ CARREIRO (2013, p. 227) aponta a existência de mais de 200 filmes catalogados até 2013 em países como Espanha, Austrália, Noruega, Dinamarca, EUA, Bélgica, França, México e Brasil. A produção cresceu muito desde então, como se pode observar em plataformas audiovisuais em *streaming* como a Netflix, que disponibiliza dezenas desses filmes.

temente; 2) a baixa qualidade de definição das imagens, pelo uso de equipamentos quase sempre amadores e de gravações feitas com pouca (ou nenhuma) iluminação; 3) a trepidação do equipamento, causada pela manipulação da câmera pelos próprios atores e atrizes; 4) o áudio por vezes falho, por causa da constante movimentação e das limitações dos microfones das câmeras; 5) a edição que articula os tempos mortos das câmeras de vigilância a importantes lacunas narrativas causadas pela ausência de registro de momentos-chave das histórias; 6) a expectativa de o público perceba os registros como emulações de situações que poderiam ter sido vividas por eles próprios – e, nesse sentido, suas “falhas técnicas” em relação ao cinema convencional promoveriam marcas de autenticidade às experiências registradas no calor de acontecimentos excepcionais.

Outra semelhança importante desses filmes é seu já mencionado interesse pelas histórias de horror. Assim, do ponto de vista dos temas tratados, nota-se a predominância do gênero horror em suas inúmeras variações: histórias de monstros mutantes, de zumbis, de vampiros, de assassinos em série, de fantasmas, de extraterrestres. Como nota a pesquisadora Ana Acker, “Superfícies esquisitas, fragmentadas constituem algo recorrente, de certo modo até familiar em filmes que simulam imagens videográficas, de câmera de vigilância ou digitais. Tal visualidade é a forma complementar para conteúdos que dialogam com o fantástico, o estranho” (ACKER, 2015:10). Ela também destaca, citando Erick Felinto (2008) que:

(...) a forma como os novos aparelhos são mostrados no cinema pode dar pistas de como as pessoas ainda demonstram certo temor diante dessas máquinas, observa Felinto (2008). A rápida transformação das mídias gera uma espécie de medo diante do desconhecido que elas trazem, de diferentes hábitos que precisam ser desenvolvidos – um exemplo pode ser a manipulação das telas acionadas pelo toque do dedo. O autor completa, salientando que “a cultura contemporânea é, mais que qualquer outra, uma tecnocultura assombrada por fantasmas eletrônicos e tecnológicos” (FELINTO, 2008, 124). Nas obras *found footage*, são recorrentes as cenas em que personagens demonstram repulsa à presença da câmera, ao mesmo tempo em que são ouvidas frases como: “grave tudo”. (ACKER, 2015: 10)

São várias as explicações buscadas por diferentes autores para essa relação tão intensa do *found footage* de ficção com o gênero horror. Neste trabalho, não será possível tratar de todas elas, mas destacaremos algumas delas. Em primeiro lugar, é preciso levar em conta o fato de que os baixíssimos orçamentos de produção dos filmes *found footage* podem ter atraído produtores acostumados a lidar com um gênero historicamente ligado às produções baratas. Segundo Linda Badley (2010: 46), uma vez fora das salas de exibição, o horror se tornou incontornável: “a tecnologia de vídeo permitiu uma nova era de vídeos caseiros de horror para cineastas da guerrilha ‘faça você mesmo’, amadores à semiprofissionais, através de câmeras e editores digitais de padrão comercial” (apud BRAGANÇA, 2014: 9). A rede mundial de computadores e as práticas sociais que cresceram ao seu redor expandiram a capacidade de expressão de ideias e de fazê-las circular diante de um público maior. Brigid Cherry (2010:69) destaca que os fãs do gênero de horror foram usuários do ambiente online desde os primeiros dias da tecnologia, seja compartilhando conhecimento e opiniões sobre exemplares do gênero ou construindo sua própria história de horror e hospedando-a em sites como o YouTube.

É nesse período de compartilhamento online e de produções de baixo orçamento que os nativos digitais cresceram observando, apreendendo e buscando reproduzir os códigos cinematográficos largamente utilizados em grandes produções. Com câmeras de vídeo e equipamentos de som e edição cada vez menores e portáteis, o formato *found footage* tem sido encarado como uma saída estética e narrativa acessível para produção cinematográfica amadora ou independente, uma vez que, o que poderia vir a ser considerado como defeitos de produção/captação são, na verdade, seu grande artifício de engajamento do espectador.

3. O romance *Drácula* e o cinema: uma longa história em comum

O nascimento oficial do cinema, na França, em 1895, e o advento do mito moderno do vampiro Conde Drácula, no Reino Unido, em 1897, são fenômenos temporal e geograficamente próximos. No limiar do século XX, ambos foram capazes de articular ansiedades muito antigas – como o temor de duplos e de espectros imortais – aos ímpetus da modernidade triunfante. Como ressaltam Alain Silver e James Ursini (2011: 40), o romance de Bram Stoker foi um dos mais influentes já escritos, mesmo tendo surgido quase um século depois de os sanguessugas já terem sido transformados em figuras recorrentes da literatura romântica em obras de autores como John Polidori, Sheridan Le Fanu e outros.

O vampiro Drácula seria transformado no monstro mais famoso do século XX porque o romance que o eternizou conseguiu a proeza de levar um vampiro medieval desde a “atrasada” Transilvânia até a Londres moderna e fervilhante, articulando a tradição gótica do horror europeu ao espaço urbano. A chegada do monstro à “civilização” exige que homens de ciência (como o prototípico personagem Abraham Van Helsing, descrito como “professor, médico, advogado e historiador”) e uma mulher que representa os ideais de virtude da Inglaterra vitoriana (a jovem Mina Murray) organizem a caçada e o combate à superpoderosa criatura milenar, cuja ameaça é capaz de corromper sexualmente as mulheres e de espalhar a peste e a decadência.

A trama de *Drácula* narra a partida do conde misterioso de uma terra de onde nunca saíra (a Transilvânia, tida então por Stoker como a região mais pobre e tecnologicamente atrasada da Europa) para uma das cidades mais desenvolvidas do mundo. Nesse deslocamento, a história nos revela os estragos causados pelo visitante à metrópole; os esforços empreendidos por um núcleo de personagens para enviá-lo de volta à sua terra; e finalmente a destruição dele por homens “civilizados”. Os protagonistas da trama são o jovem advogado Jonathan Harker, que é feito prisioneiro pelo Conde em seu castelo assombrado na Transilvânia; sua dedicada noiva Mina Murray, a primeira a desconfiar de que algo terrível possa estar acontecendo; a jovem amiga de Mina, Lucy Westenra, cobiçada por três pretendentes, e que acaba morrendo, vítima das visitas noturnas do vampiro; o médico John Seward, diretor de um sanatório no qual se encontra internada uma das vítimas do Conde Drácula; o professor Abraham Van Helsing, trazido da Holanda para auxiliar Seward na caçada “sanitária” ao vampiro. O romance ganha forma por meio de documentos variados como cartas, telegramas, anotações, gravações e recortes de jornais feitos ou encontrados por essas personagens – documentos esses reunidos por Mina em um cofre seguro, como memória da aventura de suas vidas.

Como observa Botting (1996: 147), a narrativa fragmentada de *Drácula* dava uma moldura essencialmente moderna à trama, pois sua forma epistolar não se restringia a recursos típicos do romance gótico (como manuscritos perdidos e cartas guardadas em baús), mas usava matérias de jornais e registros feitos em câmeras fotográficas, máquinas de escrever, telégrafos e fonógrafos. Com essa mistura de tradição e modernidade, o romance logo atrairia o interesse do cinema, uma tecnologia moderna por excelência. Desde a adaptação não creditada feita na República de Weimar na década de 1920 por um dos maiores artistas do cinema mudo – *Nosferatu*, de Friedrich Wilhelm Murnau, 1922 – o personagem, inspirado no Príncipe da Transilvânia Vlad Tepes (1471-1476) conhecido como “O Empalador”, foi adaptado para o cinema e para a televisão mundial centenas de vezes, em versões diretas do romance e também em outras menos comprometidas com a narrativa de Stoker.

A vida longa que Drácula adquiriu no cinema pode ser devida a um tipo de apropriação ambígua que essa mídia fez da figura do vampiro. Como destaca Mauro Pommer, já na versão de Murnau, “um elemento central do estilo (...) foi a utilização sistemática das trucagens para indicar ou mimetizar as características sobrenaturais do vampiro, produzindo com isso uma interação das criaturas com o aparelho cinematográfico” (POMMER, 2008: 26), o que gerou “repercussões tanto narrativas quanto simbólicas” (Ibidem). Para o autor, os procedimentos estéticos adotados por Murnau em *Nosferatu*, concebidos para representar “a parte incorpórea, presente na natureza de uma criatura [sobrenatural] que transita entre dois mundos, pode[m] ser tomado[s] também como metáfora do cinema, em sua capacidade de manter em estado de suspensão animada um conjunto de movimentos eventuais capturados pela luz refletida” (Ibidem).

Devido a essa relação tão intrínseca com a câmera, o vampiro Drácula ganhou inúmeras representações na grande tela depois de *Nosferatu* em filmes considerados clássicos no horror como *Drácula* (Drácula, Tod Browning, 1931), *O vampiro da noite* (Horror of Drácula, Terrence Fisher, 1958), *Nosferatu – o vampiro da noite* (Nosferatu, Phantom der Nacht, Werner Herzog, 1979) e *Drácula de Bram Stoker* (Bram Stoker’s Drácula, Francis F. Coppola, 1992) que apresentaram novas leituras da mesma história do Conde Vlad Tepes. Para além do cinema de horror, diversos outros gêneros construíram mitos e histórias em torno da crença primária do não-morto que se alimenta dos vivos.

De aventura e ação a comédia e drama adolescente, o vampiro ganhou novas nuances e novas personalidades icônicas com Lestat de Lioncourt, apresentado primeiramente no livro de Anne Rice, *The vampire chronicles*, e encarnado no longa-metragem *Entrevista com o vampiro* (Interview with the vampire: The vampire chronicles, Neil Jordan, 1994); com o vampiro vingador Blade que protege a cidade dos perigos da sua raça em *Blade – O caçador de vampiros* (Blade, Stephen Norrington, 1998); com o excêntrico Barnabas Collins numa adaptação cinematográfica da série de comédia dos anos 1960 que leva o mesmo nome do filme - *Sombras da Noite* (Dark Shadows, Tim Burton, 2012) - e com a família Cullen, do aclamado drama juvenil *Crepúsculo* (Twilight, Catherine Hardwicke, 2004) que adicionam novas camadas a respeito da vivência e da alimentação dos vampiros modernos.

Diante de tantas reconfigurações da figura do vampiro dentro e fora do gênero cinematográfico em que nasceu não é surpreendente que o *found footage* de horror também intencionasse construir suas próprias histórias e releituras sobre *Drácula* e seus descendentes. Num formato documental, valendo-se de câmera na mão, com relações pessoais que em muito se diferenciam das apresentadas pelos filmes clássi-

cos, *Infectado* (Afflicted, Derek Lee e Clif Prowse, 2013), *The Monster Project* (Victor Mathieu, 2017) e *Vivendo entre nós* (Living Among Us, Brian A. Metcalf, 2018) contam histórias vampirescas intermediadas por uma câmera diegética. Em *Infectado* dois amigos documentam suas viagens pelo mundo a fim de compartilhá-las na internet, quando um encontro com uma mulher misteriosa muda os rumos da dupla. Clif (Clif Prowse) e Dereck (Derek Lee) passam então a registrar todas as mutações que o corpo de Derek começa a sofrer após o encontro sanguíneo com uma vampira até a sua total transformação. *The Monster Project* aposta numa entrevista para um canal no YouTube com uma tatuadora americana que se diz vampira e que consome apenas sangue de doadores espontâneos. Em *Vivendo entre nós*, uma equipe de documentaristas é enviada para a casa de vampiros cuja existência é conhecida a fim de registrar sua rotina sanguínea, até que eles mesmos percebem que correm risco de vida.

Com tantas variações da história original de Bram Stoker e dos herdeiros de sangue do seu primogênito, o trabalho proposto aos alunos intencionou promover uma releitura criativa dos momentos retratados no próprio livro *Drácula* a partir do olhar tecnológico que o *found footage* projeta na geração de nativos digitais. O próximo item expõe o resultado dessa atividade.

4. O projeto *Drácula* ao estilo *found footage*

Os cinco curtas-metragens do projeto *Dracula Found Footage* foram realizados no segundo semestre de 2017 por 22 alunos de Linguagem Audiovisual do curso de Graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, baseados em cenas narradas pelas seguintes personagens do romance: Jonathan Harker; Mina Murray; Lucy Westernra; John Seward e Abraham Van Helsing. As atribuições dos personagens ocorreram por sorteio, no primeiro dia de aula, em 17 de agosto de 2017. Depois disso, os alunos tiveram cerca de quatro meses para finalizar o trabalho, o que incluiu os seguintes passos:

- 1) A leitura do livro por todos os membros dos grupos;
- 2) A escolha livre da cena a ser adaptada por cada grupo;
- 3) A escrita coletiva do roteiro;
- 4) A produção da obra (escolha de elenco, locações e objetos; reserva de equipamentos; ensaios; gravações; edição de imagem e som; finalização);
- 5) A apresentação dos filmes em sala de aula.

Nesse processo, os grupos tiveram total liberdade para desenvolver o produto final, com a condição obrigatória de ser uma adaptação ao estilo *found footage*, em curta-metragem, da narrativa da personagem sorteada. Foi sugerido ainda aos alunos que eles mesmos estrelassem seus vídeos como atores, e isso ocorreu em três dos cinco trabalhos. De modo geral, observou-se que as escolhas dos alunos seguiram a tipologia básica do uso de dispositivos nos filmes *found footage* de horror, conforme descritas por Gabriela Almeida e Jessica Soares (2018: 251-259): a câmera na mão (em geral como ponto de vista); as câmeras de vigilância; a captura de tela de computadores ou telefones celulares.

As escolhas técnicas foram variadas, o que deu origem a propostas estilísticas diversas, que são o principal objeto de investigação na presente fase desta pesquisa.

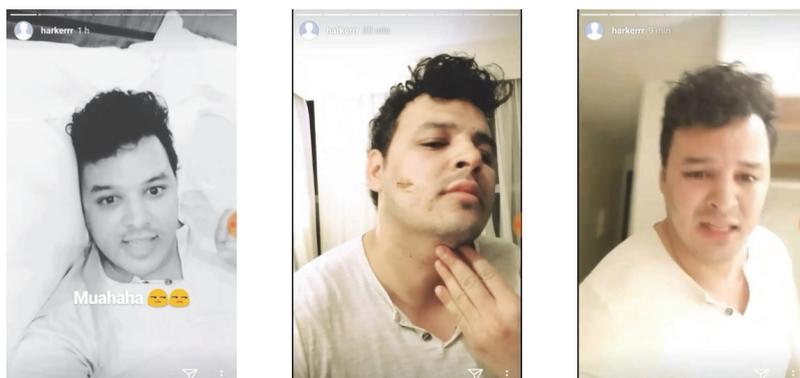
A noção de *estilo cinematográfico* aqui adotada é a de David Bordwell, que o descreve como “o uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema” [fundamentalmente: a cinematografia, encenação, a edição e o desenho de som], isto é, “a textura das imagens e os sons dos filmes, o resultado das escolhas feitas por cineastas em circunstâncias históricas particulares” (BORDWELL, 2013: 17).

A ordem de exibição dos filmes obedeceu à estrutura dos eventos descritos no livro de Bram Stoker. Começamos, então, descrevendo o curta *Jonathan Harker* (com duração de 00:01:46), de Stephanie Brunhorotto e Dominique Thompson¹⁷, estrelado pelo ator João Carlos Silva. O filme, gravado pelo próprio ator em locais de um quarto e um corredor de hotel, foi filmado com uma câmera de smartphone em posição vertical (em proporção 18:9”), fazendo uso do microfone do próprio aparelho (**Figura 1**). A música extra-diegética foi usada apenas nos créditos finais, e adota o clichê de uivos e sons da natureza.

De todos os curtas-metragens, este foi o de menor duração, e também o de produção mais simples. Foi concebido como um videolog do próprio Jonathan, que, com certa dose de humor, descreve suas descobertas a respeito do lugar onde está preso (o estranho “Hotel Conde Drácula”). O estilo despojado do curta, a simplicidade do cenário e a presença de um único ator limitam muito as possibilidades de construção audiovisual. A câmera, sempre próxima ao rosto do ator, assim como o figurino repetitivo e a decoração muito clara e convencional do quarto de hotel, também não colaboram para a sugestão de mistério ou surpresa.

Porém, as realizadoras encontram espaço para mostrar sua percepção sobre diferentes funções da câmera para a personagem, o que dá ao filme consciência sobre o modo como nos relacionamos com *gadgets* tais como os *smartphones*. Para Jonathan (**Figura 1**), a câmera de celular é, ao mesmo tempo: 1) veículo para um videolog; 2) dispositivo de comunicação à distância com a noiva; 3) e é também espelho – pois, sem encontrar nenhum espelho no estranho hotel onde está hospedado, o jovem usa a câmera do celular para este fim, chegando a cortar-se com a lâmina de barbear quando está na frente dela (**Figura 2**). O filme termina com a fuga no corredor do hotel (**Figura 3**).

Figuras 1, 2 e 3. *Jonathan Harker*.



¹⁷ Alunas do curso de Rádio, TV e Internet que cursavam adaptação na disciplina do curso de Cinema e Audiovisual.

Os dois filmes seguintes se passam em momentos concomitantes. Trata-se das narrativas de Lucy e Mina, que revelam suas angústias sobre os eventos misteriosos que começam a perceber – em particular os encontros de Lucy, que, em estado de sonambulismo, tem relações sexuais com uma criatura monstruosa, sob o testemunho aterrorizado de sua amiga Mina.

Tratando especificamente desse trecho do romance, o curta-metragem *As caminhadas de Lucy* (com duração de 00:06:11), baseado nas cartas de Mina ao Dr. Seward, foi estrelado pelas atrizes Ana Beatriz Bernal (Mina), Eduarda Perez (Lucy) e pelo aluno Ulisses Forattini (Drácula), que também dirigiu o curta, ao lado da aluna Ananda Romero. A direção de fotografia ficou a cargo do aluno André Alves, e a edição, dos alunos Jonathan Florêncio e Júlia de Lima. O filme teve locações internas, em um apartamento, e externas, noturnas, no Parque Ibirapuera.

Em *As caminhadas de Lucy*, as tomadas foram feitas em câmera digital nas proporções de uma tela de notebook convencional. A premissa e a moldura da narrativa são típicas de filmes populares como *A Bruxa de Blair* e *Atividade paranormal: o curta se apresenta como uma compilação de registros feitos por Mina para o Dr. Seward, encontradas em um computador abandonado após o sumiço das jovens. Aqui, como no filme anterior, a câmera cumpre diferentes funções: 1) ela registra o diário de Mina (Figura 4), que revela sua preocupação com o estado da amiga; 2) documenta o sonambulismo de Lucy (Figura 5), comprovando os relatos e detalhando as circunstâncias para o doutor; 3) transforma-se em extensão do corpo de Mina quando ela corre atrás da amiga e passa a ser perseguida pelo monstro (Figura 6); 4) testemunha sozinha a morte de Lucy (Figura 7), quando Mina desaparece, deixando sua câmera caída e ainda ligada.*

Figuras 4, 5, 6 e 7 (sentido horário). *As caminhadas de Lucy*.

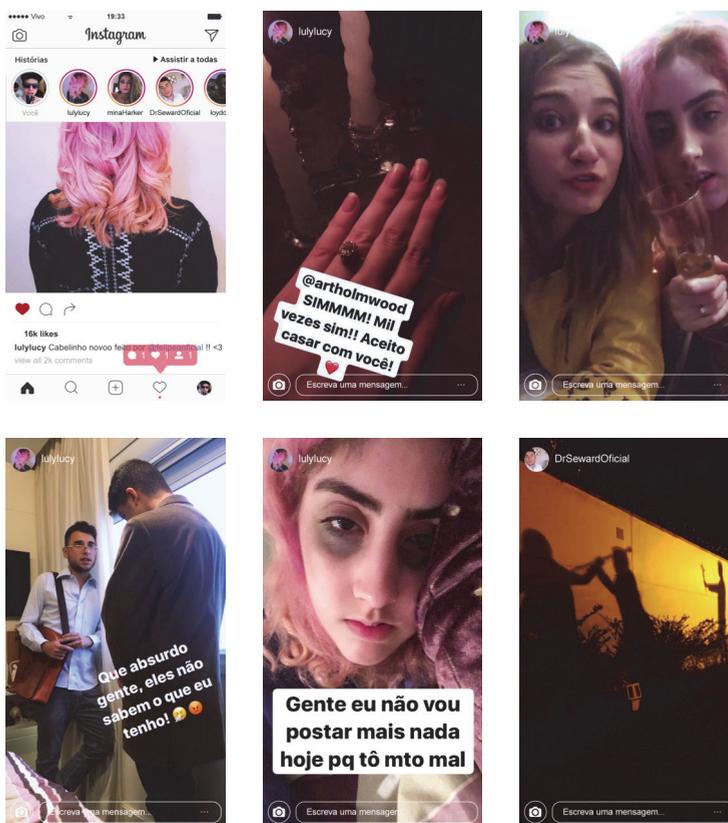


Se, em *As caminhadas de Lucy*, a atmosfera de horror é sustentada em cenas de impacto sensorial (inclusive com os famosos “*jump scares*”¹⁸), o tom muda comple-

¹⁸ Pulos de susto.

tamente na comédia de horror *@lulylucy* (com duração de 00:06:11), baseada principalmente nas cartas de Lucy à amiga Mina, mas também em registros de Mina e do Dr. Seward. Contando com as atuações dos alunos Isadora Tricerri (Lucy), Lucas Lima (Arthur), Marcus Kauê (Dr. Seward), Gabriel Schmidt (Drácula), Guilherme Mourão (Quincey) e dos atores convidados Dayra Bermudes (Mina) e Pedro Avancine (Dr. Van Helsing), o curta-metragem narra os eventos desde o desaparecimento de Jonathan Harker até a morte de Lucy Westenra, tudo por meio de captura de tela de celular. A adaptação foi dirigida pelos alunos Lucas Lima e Gabriel Schmidt que também assinam a direção de arte. A fotografia ficou a cargo dos alunos Marcus Kauê, Isadora Tricerri e Dayra Bermudes e a edição a cargo do aluno Guilherme Mourão.

Figuras 8, 9, 10, 11, 12, 13 (sentido horário). *@lulylucy*.



A câmera do celular é a principal forma de captação de imagem. Utilizando-se de um aplicativo de compartilhamento de imagens e vídeos, os alunos criaram contas para os personagens e desenvolveram a história dentro do ambiente online. Essa estratégia de captura de tela permite a sobreposição de narrativas dentro de um mesmo aplicativo de interação (**Figura 8**). Em *@lulylucy* é Quincey quem observa do celular toda a ação ocorrida na história e contada por intermédio do aplicativo: da festa em que Mina e Lucy se divertem (**Figuras 9 e 10**) até a progressão da misteriosa

doença (**Figura 11 e 12**) acompanhamos a perspectiva de Lucy sobre os eventos. Entretanto, depois da morte dela, é o Dr. Seward quem passa a conduzir a narrativa, presente em ordem cronológica, no aplicativo (**Figura 13**).

O filme seguinte, *Lucy* (00:06:18), baseado no relato de John Seward, faz, como o anterior, referência à cena mais famosa do romance: a descoberta e eliminação da vampira Lucy pelos seus desesperados pretendentes, liderados pelo implacável Dr. Van Helsing. O curta foi escrito, dirigido e estrelado pelos alunos Alan Suzuki, Diego Goes e João Vitor Arruda. O título reforça a importância da personagem Lucy (aqui interpretada pela aluna Sheyla Lima), garota ousada e única vítima fatal do vampiro Drácula entre os protagonistas do romance.

Lucy foi gravado inteiramente em locação externa – a “Praça do Relógio” e seus arredores, no Campus Cidade Universitária da Universidade de São Paulo (**Figura 14**), propondo-se como um filme de ação. O filme tem tomadas dentro e fora do carro (**Figura 15**), como é muito usual em filmes *found footage* que registram os deslocamentos de seus personagens (como *A Bruxa de Blair*). Nesses filmes, a câmera é em geral bastante tremida, com bruscas mudanças de foco e muitas imagens borradas, em função da movimentação constante dos atores (**Figura 16**). O filme tem uma única câmera, manipulada pelo personagem Dr. Seward, que a opera como uma câmera subjetiva, à qual as outras personagens se dirigem constantemente, enquanto conversam e discutem com a personagem/cinegrafista.

As personagens discutem o tempo inteiro. A escuridão do local, no começo da noite, ajuda a criar a tensão. O filme também aproveita a baixa qualidade da captação das imagens e dos sons para reforçar o clima de pânico (**Figura 17**). A música extra-diegética entra no momento em que uma estaca será enfiada no coração da vampira, e depois nos créditos, no final. É uma música eletrônica de ação. Não é possível ver quase nada. Nesse sentido, o filme pode ser considerado auto-reflexivo, pois as personagens se confundem e se misturam aos atores, que parecem indecisos e confusos quando ao que fazer ou como se comportar diante da câmera.

Figuras 14, 15, 16 e 17 (sentido horário). *Lucy*.



O último filme, *Veganpiros* (00:09:15), adapta para um universo alternativo, e muito distante do original, a transformação que Mina Harker sofre após ser mordida por Drácula e precisar ser acompanhada de perto pelo meticuloso Dr. Van Helsing. A produção do curta conta com a direção do aluno Victor Oliveira, roteiro do aluno Gabriel Milhomem, fotografia da aluna Thayná Maieto (Mina), direção de arte do aluno André Somora (Dr. Van Helsing) e edição do aluno Almir Ribeiro (Drácula). O enredo ressalta uma divisão de raças entre os militantes “carnistas” (que consomem carne e por isso seriam “pessoas normais”) e os militantes veganos (retratados como “vampiros”), liderados pelo guru espiritual Senhor Drácula, cuja influência atingiu Mina Harker, transformando-a em mais uma de sua espécie.

Apesar de iniciar como uma captura de tela (**Figura 18**), o curta ganha corpo e conteúdo ao ingressar em outro universo da câmera diegética: os vlogs. Assim, Dr. Van Helsing, arquirrival de Drácula, convida Mina para participar de um quadro no seu canal na internet a fim de contestar o grau de entrega da moça ao veganismo (**Figura 19 e 20**). Sem que Mina saiba, existe mais uma câmera escondida em cena para capturar o momento em que a mesma desiste de seu propósito vegano e avança sobre um prato de carne (**Figura 21**).

Figuras 18, 19, 20 e 21 (sentido horário). *Veganpiros*.



O artifício da câmera de segurança é largamente utilizado em filmes *found footage* e, no curta, é o que dá o tom cômico e apresenta a reviravolta dos eventos, numa alusão ao momento em que o Dr. Van Helsing consegue proteger e reverter a transformação vampírica de Mina.

5. Breves conclusões

O resultado do exercício *Drácula Found Footage* foi acima do esperado, sob diferentes aspectos: pela variedade das escolhas formais; pela espontaneidade das interpretações; pela capacidade de atualização da história; pela competência para traba-

lhar com diferentes tipos de registro ao mesmo tempo; pelo descompromisso da maioria dos grupos com os modelos mais usuais dos filmes *found footage*.

Assim, **Jonathan Harker** se destaca pela esperteza da escolha da câmera como espelho. *As caminhadas de Lucy* tem encenação complexa e uso variado das funções da câmera. *@lulylucy* revela a atualização do comportamento das personagens, com a extrovertida Lucy transformando-se em estrela do Snapchat. O filme também tem uma montagem extremamente feliz, que consegue para reunir um trecho muito longo em apenas seis minutos. Já *Lucy* é um filme de ação que aproveita o caos das gravações e a baixa definição das imagens para revelar os bastidores da produção. Por fim, *Veganpiros* traz complexidade à linguagem do YouTube e das câmeras de vigilância.

O motivo pelo qual decidimos publicar os resultados deste exercício deve-se à adesão de alunos ao exercício e à facilidade com que eles apresentaram soluções sofisticadas em seus trabalhos – o que nem sempre ocorre quando eles estão diante de trabalhos que exigem as capacidades técnicas do cinema convencional. Destaque-se que, de modo geral, os filmes de *found footage* de ficção mais inovadores têm sido feitos por diretores experientes, como Barry Levinson (*The Bay*, EUA, 2012); Brian De Palma (*Guerra sem cortes*, EUA, 2007); M. Night Shyamalan (*A Visita*, EUA, 2015) e George Romero (*Diário dos mortos*, EUA, 2007), capazes de articular seu conhecimento profundo do cinema convencional às novas mídias. Em franquias como *Atividade paranormal*, citada anteriormente, nota-se a variação dos diretores como estratégia para mudanças constantes nos dispositivos intradiegeticos.

No entanto, para os estudantes muito jovens, a familiaridade com os dispositivos digitais parece ter permitido soluções intuitivas variadas. A resposta da turma também confirma a viabilidade pedagógica do exercício, pois trata-se de um trabalho de execução simples e barata, e ao mesmo tempo com o apelo do *found footage* de ficção para festivais universitários e trabalhos acadêmicos.

6. Referências bibliográficas

- ACKER, A. (2015): “O dispositivo no cinema de horror *found footage*”. *Lumina – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora*. Vol 9, n. 1, pp. 1-17.
- ALMEIDA, G.; SOARES, J. (2018): “Demônios virtuais, espíritos hackers, assassinos glitch: câmeras diegetizadas e a manifestação do mal no cinema de horror *found footage*”. *Imagofagia – Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, Buenos Aires, n. 17, pp. 242-265.
- BENNET, T. (1990): *Popular fiction: technology, ideology, production, reading*. Londres: Routledge,
- BORDWELL, D. (2013): *A história do estilo cinematográfico*. Campinas: Unicamp.
- BRAGANÇA, K. N. (2014): “Longe de Casa: Tecnologias Amadoras, Netporn e o Found Footage de Horror”, *XIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Disponível em <http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2014/resumos/R43-0214-1.pdf>. Acessado em 20 de outubro de 2015.
- CÁNEPA, L. (2014): “Terror e banalidade em *Atividade Paranormal 3*” em ALMEIDA, R.; FERREIRA-SANTOS, M. (ed): *O cinema e as possibilidades do Real*. São Paulo: Képos, pp. 33-54.

- CARREIRO, R. (2014): “Câmera intradieética e maneirismo em obras de George A. Romero e Brian De Palma”, em *Revista Contracampo*, v. 31, n. 1, pp. 101-121.
- FERRARAZ, R. (2013): “Fantasmagorias das imagens cotidianas: o estranho e a emulação do registro videográfico doméstico no cinema de horror contemporâneo”, em BRASIL, A.; MORETTIN, E.; LISSOVSKY, M. (Orgs). *Visualidades hoje*, v. 1, pp. 79-99.
- CARREIRO, R. (2013): “A Câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos *found footage* de horror”, em *Revista Significação*, v. 40, nº 40, pp. 224-244.
- (2014): “Imperfeição calculada: [Rec] como paradigma do *sound design* em falsos documentários de horror”, em *E-Compós*, v. 17, pp. 1-16.
- CHERRY, B. (2010): “Stalking the Web: Celebration, Chat and Horror Film Marketing on the Internet”, em CONRICH, I. (ed.). *Horror Zone: The cultural experience of contemporary horror cinema*. London/NY: I.B. Tauris, p.67-85.
- FELINTO, E. (2008): *A Imagem Espectral: Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica*. Cotia, SP: Ateliê Editorial.
- GLOVER, D. (1996): *Vampires, mummies and liberals: Bram Stoker and the politics of Popular Fiction*. Durham: Duke University Press.
- GRANT, B. K. (2015): “Ansiedade digital e o novo cinema verité de horror e ficção científica”, em SUPPIA, A. (Org): *Cartografias para a ficção científica mundial: cinema e literatura*. São Paulo: Alameda, pp. 19-42.
- NAVARRO, V.(2010): “Sites of convergence: An interview with Henry Jenkins”. *Revista CONTRACAMPO*, nº 21, pp. 1-26.
- PENDLAR, V. (2006): *The most dreadful visitation: male madness in Victorian Fiction*. Liverpool: Liverpool University Press.
- POMMER, M. (2008): “O cinema e as mutações de Drácula”, em HAMBURGER, E. et al (Orgs): *Estudos de Cinema Socine*. São Paulo: Annablume, pp. 25-32.
- PRENSKY, M. (2001): “Digital Natives, Digital Immigrants”, em *On the Horizon*. NCB University Press, Vol. 9, No. 5.
- SILVER, A.; URSINI, J. (2011): *The Vampire Film: From Nosferatu to True Blood*. Milwaukee: Limelight Editions/Hal*Leonard.
- VERNALLIS, C. (2013): *Unruly Media: Youtube, Music Video and the New Digital Cinema*. London: Oxford University Press.
- WEST, A. (2005): “Caught on tape: The legacy of low-tech reality”, em KING, G (ed): *The Spectacle of the Real: From Holywood to Reality TV and Beyond*. Bristol: Intellect, pp. 86-92.