

DRACULA GOES TO HOLLYWOOD: UMA PROPOSTA MULTIMODAL DE ENSINO DE LITERATURA

DRACULA GOES TO HOLLYWOOD: A MULTIMODAL PROPOSAL FOR LITERATURE TEACHING

Fernanda Machado BRENER¹

Resumo: A circulação de textos literários através de mídias que extrapolam o tradicional meio impresso é uma característica comum das sociedades contemporâneas (JENKINS, 2009). Dentre as tantas mídias audiovisuais, o cinema traz, com frequência, releituras de textos literários populares e canônicos que, associadas à estética particular dessa mídia, tem forte apelo entre o grande público, especialmente entre os jovens. Ao consumirem esses textos transpostos para o cinema, alguns desses jovens se envolvem em práticas de letramento múltiplas que incluem não só o consumo, mas também a produção de diferentes textos multimodais. Assim sendo, o objetivo deste trabalho é discutir a relação entre o romance *Drácula* (1897), do escritor inglês Bram Stoker (1847-1912) e a transposição cinematográfica *Nosferatu* (1922), dirigida por F.W. Murnau por meio de uma perspectiva de letramentos como pratica social (STREET, 2003) e multimodal (KRESS, 2010). A análise se baseia no conceito de multimodalidades como uma “série de recursos de representação e seus usos na comunicação. São conjuntos de recursos socialmente organizados que contribuem para a construção de sentido” (KRESS e JEWITT, 2010, p. 342) (*minha tradução*). A análise do filme tem como suporte as ferramentas de análise fílmica apresentadas por Jullier e Marie (2012) na obra *Lendo as Imagens do Cinema*. Ao final, tecemos considerações sobre possibilidades de uso de textos literários e multimodais em sala de aula com vistas à construção de leituras multimodais, transculturais e participativas.

Palavras-chave: Multimodalidades, literatura de língua inglesa, Drácula.

Abstract: The circulation of literary texts through different media platforms is a common feature of contemporary societies (JENKINS, 2009). Among the many audio-visual media, cinema often brings remixes of popular and canonical literary texts that, coupled with the particular aesthetics of this medium, have a strong appeal especially among young people. By consuming these texts transposed to the cinema, some of these young people engage in multiple literacy practices that include not only consumption, but also the production of different multimodal texts. Thus, the aim of this work is to discuss the relationship between the novel *Dracula* (1897) by the English writer Bram Stoker (1847-1912) and the film transposition *Nosferatu* (1922), directed by FW Murnau through a perspective of literacies as a social practice (STREET, 2003) as well as multimodal (KRESS, 2010). The analysis is based on the concept of multimodalities as a "range of 'resources for representation' and their uses in communication. It views them as socially organized sets of resources that contribute to the construction of meaning." (KRESS & JEWITT, 2010, p.342). The tools presented by Jullier and Marie (2012) in the work *Reading the Images of Cinema* support the film analysis. At the end, we discuss possibilities of using literary and multimodal texts in the classroom with a view to the construction of multimodal, transcultural and participative readings.

¹ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual de Maringá (UEM). Professora assistente da Universidade Estadual de Londrina (UEL). Endereço eletrônico: fernanda@brener.com.br

Keywords: Multimodality, English literature, Dracula

Introdução

O cinema é uma forma de entretenimento que tem se mantido popular desde sua invenção no final do século XIX. Durante todo esse tempo, estabeleceu uma relação perene com o texto literário, apropriando-se de obras escritas e transpondo-as para as telas. De modo geral, o filme é visto como uma obra dependente do texto “original” e muitas vezes considerado somente na medida que consegue trazer para a tela os significados tradicionalmente atribuídos à obra literária (CORSEUIL, 2009, p.369). No entanto, essa valorização do texto escrito em detrimento da transposição cinematográfica tende a desconsiderar as particularidades e especificidades da linguagem do cinema, predominantemente visual.

Soma-se a isso o fato de que a circulação de textos literários através de mídias que extrapolam o tradicional meio impresso é uma característica comum das sociedades contemporâneas (JENKINS, 2009). Dentre as tantas mídias audiovisuais, o cinema tem forte apelo entre o grande público, especialmente entre os jovens que, por vezes, só conhecerão o texto literário através de sua transposição cinematográfica. Ao consumirem esses textos transpostos para o cinema, alguns desses jovens se envolvem em práticas de letramento múltiplas que incluem não só o consumo, mas também a produção de diferentes textos multimodais.

Pesquisas recentes (KRESS e VAN LEEUWEN, 1999; STREET, 2003; JENKINS, 2013) salientam que o processo ensino-aprendizagem pode beneficiar-se da compreensão dos diferentes modos de produção de significado que surgem das práticas de letramento multimodais. Desse modo, o objetivo deste trabalho é discutir a relação entre o romance *Drácula* (1897), do escritor inglês Bram Stoker (1847-1912) e a transposição cinematográfica *Nosferatu* (1922), dirigida por F.W. Murnau por meio de uma perspectiva de letramentos como prática social (STREET, 2003) e multimodal (KRESS, 2010) com intuito de compreender quais implicações essa forma de letramento pode ter no ensino de literatura de língua inglesa. Para a análise do filme utilizamos as ferramentas de análise elaboradas por Jullier e Marie (2009) que focam os aspectos particulares da linguagem cinematográfica.

Letramentos e multimodalidades

As práticas de leitura e escrita socialmente situadas com as quais indivíduos se engajam constituem formas de letramento, que não podem ser reduzidas a habilidades técnicas (STREET,

2003, p.4). Se pensarmos as práticas literárias a partir de uma concepção de letramentos, é possível uma expansão dos significados atribuídos ao escopo literário bem como uma valorização de práticas tidas como marginais em relação ao cânone literário. Zappone (2008, p.53) define letramento literário “como o conjunto de práticas sociais que usam a escrita literária, compreendida como aquela cuja especificidade maior seria seu traço de ficcionalidade.” Este conceito extrapola as práticas de leitura e escrita para além do cânone e dos textos comumente valorizados pela cultura letrada, e permite a inclusão, por exemplo, de narrativas ficcionais que são produzidas e circulam pelas mídias emergentes como também aquelas que são produzidas em diferentes sistemas semióticos, caso das produções cinematográficas.

Leenhardt (2006, p.23) atribui à leitura do texto literário a capacidade de inscrever o indivíduo numa história social coletiva pois permite, através de uma elaboração simbólica, as relações entre gerações. Há um conjunto de competências culturais e habilidades sociais envolvidas no processo de construção de significado do texto literário que o torna atrativo para as escolas. No contexto dos novos letramentos, este potencial envolve ainda habilidades sociais desenvolvidas através de colaboração e rede de relacionamentos (JENKINS et al, 2009. p.xiii). É oportuno, portanto, compreender os papéis dos letramentos literários multimodais na formação de leitores.

No entanto, a escola tradicionalmente ainda centra seus esforços naquilo que Street (2003, p. 4) denomina “modelo autônomo de letramento”, que se restringe ao processo de ensinar e aprender a decodificar linguagem escrita de forma supostamente neutra. Street (2003, p.5) sugere uma mudança de paradigma, considerar as práticas de letramentos como socialmente construídas, ou seja, as atividades de leitura e escrita têm caráter social, dependentes tanto dos indivíduos quanto das circunstâncias nas quais estão envolvidos. Por essa perspectiva, diferentes tipos de letramento surgem da interação social entre membros de uma comunidade que, por sua vez, originam práticas de letramento distintas.

Posições unilaterais e monolíticas sobre focar somente práticas literárias do cânone ou somente práticas literárias provenientes da cultura de massa pouco contribuem para a formação do leitor crítico face o panorama dos letramentos contemporâneos que se constituem como letramentos múltiplos, digitais e multimodais. Conforme argumenta Snyder (2009):

As habilidades e conhecimento do letramento impresso são essenciais, mas não suficientes para sustentar as vidas bem-sucedidas e participativas dos jovens em uma sociedade em rede. [...] Quando letramento é compreendido como um repertório de habilidades linguísticas e intelectuais, das quais os aprendizes precisam para funcionar em altos níveis em um mundo multimídia, noções de

letramento como um conjunto de habilidades básicas prescritas para um mundo impresso parecem mais e mais limitadas². (p.153)

Os argumentos elencados por Snyder (2009) endossam a constatação do descompasso existente, no tratamento dado às práticas literárias e de ensino de literatura, e a diversidade e heterogeneidade das práticas de letramentos no mundo contemporâneo. Não se trata de ignorar formas de letramento tradicionais e muito menos de leitura dos textos canônicos; mas sim de incorporar letramentos literários multimodais às práticas desenvolvidas na escola. Essa incorporação fomentaria uma sinergia produtiva entre criatividade, crítica e apreciação estética de diferentes modalidades e representações do mundo criadas na esfera literária (seja ela a canônica ou a popular).

No mundo contemporâneo, parece haver uma tendência cada vez mais constante de conjugar texto escrito e texto visual. A popularização de mídias emergentes ainda favorece o texto que veicula imagens em movimento. É presença comum nas redes sociais animações feitas a partir de fontes variadas, fotos, filmes, desenhos animados, games, etc., produzidas pelos próprios usuários. Esses textos são multimodais, pois envolvem diferentes modos na produção de sentido. Segundo a definição de Kress e Jewitt (2010, p.342) textos multimodais compreendem “uma série de recursos de representação e seus usos na comunicação. São conjuntos de recursos socialmente organizados que contribuem para a construção de sentido³.”

Considerando que em textos multimodais, como os filmes, diversas linguagens estão envolvidas na construção de sentido e possibilitam novas formas de interação com o texto, sua leitura não deveria ser restrita aos aspectos verbais. É necessário conhecer as inter-relações que se estabelecem entre as diferentes linguagens presentes em determinado texto multimodal. No caso dos filmes, a combinação entre imagem, som e linguagem verbal pode produzir efeitos particulares no leitor/espectador a partir da configuração particular de cada sistema e de como “funcionam” em conjunto. Kress e Van Leeuwen (1999, p.15) salientam que é necessário desenvolver habilidades específicas para que a compreensão desses textos seja real. Por esse prisma, o estudo de uma transposição cinematográfica de uma obra literária não poderia ser restrito, por exemplo, às questões de “fidelidade”, uma vez que elementos visuais contribuem para a significação do texto.

A ecologia das diferentes mídias e os letramentos associados aos seus usos, portanto, podem ser lentes revigoradas para a abordagem do letramento literário e para formação do leitor. Engajar-se em práticas literárias multimodais, apreciar criticamente as concepções de mundo e

² minha tradução

³ minha tradução

sociedade subjacentes a tais práticas, e produzir novas práticas de letramentos múltiplos e multimodais é condição essencial para formação do leitor na contemporaneidade.

Ferramentas de análise fílmica

No livro *Lendo as Imagens do Cinema* (2009), Laurent Jullier e Michel Marie apresentam uma proposta de análise fílmica desenvolvida através de uma metodologia específica que inclui uma seleção de “ferramentas de análise”. Os autores alertam para o fato de não haver um método rígido para a leitura dos filmes, a própria experiência sinestésica que proporcionam pode ser um instrumento de análise eficaz. Ainda assim, a seleção de ferramentas específicas é possível dada a relativa estabilidade da linguagem cinematográfica quando se trata de filmes narrativos. As ferramentas se aplicam a três níveis da narrativa fílmica: os níveis do plano, da sequência e do filme. Para cada nível, há procedimentos distintos de análise que se concentram em características específicas de “estilo”. Os autores compreendem “estilo” num sentido amplo, são todas as escolhas feitas para se contar a história, desde a escolha dos atores até a disposição de elementos cenográficos.

No nível do plano, parte do filme situada entre dois pontos de corte, os autores destacam os seguintes elementos: ponto de vista, distância focal e profundidade de campo, os movimentos da câmera, luzes e cores e as combinações audiovisuais. O nível do plano inclui as escolhas feitas para a construção da cena, tanto aquelas baseadas em técnicas exclusivamente cinematográficas quanto as que também são do domínio do teatro. O ponto de vista é considerado o parâmetro mais relevante desse nível da construção da cena: é a partir da localização da câmera que a cena é mostrada e a escolha de seu posicionamento tem várias implicações na leitura feita pelo espectador.

Outro nível da narrativa analisado por Jullier e Marie é o nível da sequência. Por sequência os autores entendem “um conjunto de planos que apresenta uma unidade temporal, espaço temporal, narrativo (unidade de ação) ou apenas técnico” (JULLIER e MARIE, 2009, p.42). Nesse nível estão incluídos a montagem, a cenografia, suspense e *coups de théâtre*, efeito clipe e efeito circo e metáforas audiovisuais.

A montagem é definida pelos autores como uma interrupção no fluxo visual, que pode ou não incluir a interrupção do fluxo sonoro, caracterizada principalmente pelo corte, mas também por técnicas que incluem a fusão ou a sobreposição de cenas. Apesar de seu caráter bastante especializado, para Mourão (2006, p.231) a montagem não pode ser reduzida a um procedimento técnico, pois “é essencial no processo de realização de um filme (ou de uma obra audiovisual)

uma vez que é o momento em que se organizam os materiais e se define a estrutura da narrativa no jogo que se instaura na associação de imagens e sons”. Ao estabelecer diferentes conexões entre os planos e diferentes arranjos entre imagem e som, a montagem possibilita múltiplas interpretações de uma sequência.

No nível da sequência podemos ainda destacar as metáforas audiovisuais. Na concepção de Jullier e Marie, as metáforas presentes nos cinemas são diretamente dependentes do contexto do filme e possuem, muitas vezes, um simbolismo particular. Quaisquer outros parâmetros técnicos podem ser utilizados para compor uma metáfora audiovisual, contudo, o enquadramento e a montagem são os recursos mais empregados. Na maior parte dos casos, as metáforas audiovisuais têm a função de dar ao espectador indícios sobre o que vai acontecer na história ou sobre o que já aconteceu e não foi mostrado.

O último nível da narrativa analisado pelos autores é o nível do filme. Nesse nível estão incluídos os recursos utilizados para “contar a história” de acordo com uma estética adotada. O modo como as informações são distribuídas ao longo do filme tem implicações diretas na organização da narrativa. Além disso, há “fórmulas” mais ou menos estáveis e culturalmente estabelecidas de se contar uma história que vão ao encontro das expectativas do espectador.

O filme

Nosferatu, eine Symphonie des Grauens, (1922) Direção de. F. W. Murnau. Adaptação de Henrik Galeen do romance *Drácula* de Bram Stoker, estrelando Max Schreck (Conde Orlok), Gustav von Wangenheim (Hutter) e Greta Schoreder (Ellen). O filme mudo é uma adaptação não autorizada feita por Henrik Galeen pouco tempo após a morte de Stoker. Para tentar burlar um impedimento legal, foram feitas pequenas alterações no enredo e os nomes das personagens foram trocados. Conde Drácula passa a ser chamado Conde Orlok, Harker é rebatizado Hutter, Mina é Ellen. A trama acontece na cidade de *Wizborg* (ou *Bremen*, em algumas versões) e, ao invés de “vampiro”, emprega-se o termo “*nosferatu*”, palavra usada pela personagem Van Helsing na obra de Stoker para explicar o mal que vitimou a personagem Lucy Westera (STOKER, 2002, p.222). A viúva de Stoker moveu um processo contra o estúdio cinematográfico e conseguiu que as cópias fossem apreendidas e destruídas. As cópias sobreviventes apresentam pequenas alterações dependendo de sua origem. Na cópia utilizada para esta análise, os intertítulos foram traduzidos para o inglês, porém não houve modificação nos nomes das personagens definidos por Murnau.

A história é essencialmente a mesma de Stoker apesar das pequenas mudanças no enredo. O intertítulo inicial anuncia que se trata de um relato sobre a peste que assolou a cidade de Wizborg em 1838. O seguinte apresenta ao espectador a palavra ‘*nosferatu*’ sem explicitar a que ela se refere, mas deixando claro que se trata de uma poderosa força sobrenatural cuja simples menção pode ameaçar a vida. Há, portanto, uma associação entre a presença do *nosferatu* e o surto da doença que assola a cidadezinha. No filme, o jovem Hutter é enviado à Transilvânia para fechar a venda de um imóvel ao Conde Orlok, deixando em Wizborg sua inocente esposa Ellen. Na Transilvânia, após as negociações, ele é feito prisioneiro do misterioso Conde, que segue para sua nova morada em Wizborg, em um prédio na frente da casa de Hutter e Ellen. Concomitante com a chegada do conde na cidade, uma doença misteriosa faz várias vítimas entre os habitantes da cidade. Pouco depois, Hutter escapa de sua prisão e se apressa em voltar para casa pois imagina que Ellen corra perigo. Ellen, por sua vez, revela-se sensitiva e é a única que descobre como derrotar o conde. Para salvar a cidade e seu amado, Ellen oferece seu sangue ao conde que, em êxtase, não percebe o nascer do sol e é aniquilado. Assim, o sacrifício da jovem e virtuosa esposa livra a cidade da ameaça do *nosferatu*.

Jullier e Marie (2009, p. 74) destacam a estética particular dos ‘filmes mudos’, tais como o uso do plano fixo, a câmera não se movimenta para acompanhar o ator; do ponto de vista único, normalmente frontal como no teatro; a montagem menos fluida e o enquadramento centralizado de modo a limitar a visão do espectador. Isso não significa, segundo os autores, que os filmes devam ser considerados ingênuos ou “primitivos”. Ao contrário, as estratégias narrativas e o aspecto visual, que podem causar estranhamento no espectador do século XXI, estavam perfeitamente adaptadas ao seu público-alvo no início do século XX.

Filmado em 1921, o filme *Nosferatu* conjuga vários aspectos do expressionismo alemão que se caracterizava pelas metáforas visuais, pelo uso da oposição entre luzes e sombras, pela temática sobrenatural com foco na subjetividade das emoções. O diretor F. Murnau rompe com certos aspectos do expressionismo ao aproximar-se do mundo real, principalmente através da filmagem em locais verdadeiros evitando o uso de cenários. Em *Nosferatu*, por exemplo, o vampiro aparece em castelos, navios e ruas da cidade. Essa estratégia de posicionar um ser sobrenatural em um lugar real torna-o mais verossímil. Além disso, para enfatizar a verdade das imagens mostradas, a movimentação dos atores em cena procura amenizar exageros de performance comuns na época.

Análise da sequência

O filme é dividido em cinco atos com duração total de 91min54seg. A sequência escolhida para análise encerra o primeiro ato (22min15seg) quando Hutter (e também o espectador) encontra pela primeira vez o Conde Orlok em seu castelo nos Cárpatos. Até o momento, o espectador havia acompanhado a vida do protagonista em Wizborg, e seguiu com ele em sua viagem de negócios até a Transilvânia. Hutter havia deixado sua esposa e cidade natal a pedido de seu patrão para negociar a venda de uma casa para o misterioso Conde Orlok. Hutter ignora os perigos que o aguardam, mas ao espectador são fornecidos indícios sobre o verdadeiro caráter de sua viagem. Esses indícios são fornecidos através de elementos visuais e sonoros que contribuem para criar a atmosfera de suspense. A carta recebida pelo patrão de Hutter escrita em sinais e símbolos indecifráveis, por exemplo, leva o espectador a suspeitar das intenções do Conde e da índole do patrão de Hutter, pois ele é capaz de compreender tais símbolos. A trilha sonora, por sua vez, evoca tensão e suspense quando Hutter está próximo do perigo ou do desconhecido, mas é alegre quando ele está com Ellen ou quando se sente a salvo e confiante. De modo geral, o espectador espera um sincronismo entre imagem e som, assim, efeitos diversos podem ser alcançados na manutenção da simultaneidade em favor de um ou outro tipo de informação.

Na descrição de Jullier e Marie (2009, p.52), o suspense é um parâmetro no nível da sequência que está diretamente relacionado à distribuição do saber: quanta informação é dada ao espectador e em quais momentos. Esse parâmetro ainda conta com o envolvimento emocional do espectador, quanto maior seu investimento afetivo, melhor o efeito do suspense. Para que o suspense seja atingido, é preciso que o espectador tenha determinado conjunto de informações para que consiga imaginar duas soluções para uma situação: uma esperada e uma temível. Nesse caso é necessário que o espectador também esteja familiarizado com o gênero e estilo do filme.

Há vários outros vestígios apresentados durante as paradas que Hutter faz: o medo estampado na face dos moradores locais, o livro sobre vampiros que Hutter encontra em seu quarto (16min20seg), sempre acompanhados da trilha sonora de suspense que contradiz a expressão de tranquilidade e confiança do ator. O contraste reforça o pacto com o espectador que sabe algo que a personagem ignora, aumentando o suspense. Contudo, a presença de uma hiena em cena vagando pela noite nos Cárpatos, parece ser o indício mais forte de que há algo inexplicável acontecendo. Naturais da África, as hienas são conhecidas pelo apetite voraz e pelas habilidades de caça, simbolicamente associada à morte e ao desejo sexual intenso, sua presença inusitada é um sinal de mau agouro.

A sequência analisada inicia-se aos 22min15seg, Hutter acabar de descer da carruagem sobrenatural que o levou até o castelo de Orlok. O cocheiro misterioso, que somente o

espectador descobre ser o próprio conde, indica o caminho para os portões. A utilização de câmera rápida, (aceleração de imagem) e de efeitos óticos (imagem em negativo) nos cenários naturais sugere que o protagonista foi transportado para um local sobrenatural, como se tratasse de outra dimensão na qual as regras do mundo terreno não se aplicam. É nessa atmosfera que o espectador é conduzido até a entrada dos domínios do vampiro.



Fig 1



Fig. 2

A câmera é posicionada na altura do chão (Fig.1) de onde o espectador observa os portões do castelo em um ângulo ascendente, sugerindo que está em um plano mais elevado. Hutter “sobe” a colina para chegar ao castelo, numa insinuação de que a personagem estaria deixando o “mundo real” para adentrar nos domínios do sobrenatural. A verticalidade do enquadramento da câmera, por vezes baixo, por vezes posicionada no alto, reforça a dicotomia natural/sobrenatural. A câmera baixa é o ponto de vista terreno enquanto a alta representa o sobre-humano. Assim, a posição da câmera sempre coloca Hutter próximo ao chão, indo em direção a um plano mais elevado.

O enquadramento é descentralizado (Fig.2), a personagem está situada em um terço do plano enquanto os dois outros terços são preenchidos pela porta do castelo. O uso desse recurso destaca o aspecto colossal da porta bem como sugere que a personagem se encontra literalmente deslocada, em desequilíbrio naquele espaço. A relação da personagem com o ambiente também é dada pela utilização do plano geral: o espectador distingue a totalidade da figura de Hutter em oposição à totalidade da porta e estabelece uma comparação entre os dois elementos. A personagem parece ainda menor em relação à porta, estratégia que intensifica sua vulnerabilidade.



Fig.3



Fig.4

Em seguida, a câmera se aproxima de Hutter (Fig.3) em um *close-up* no momento em que olha para trás assustado. Essa aproximação da câmera proporciona ao espectador maior intimidade com a personagem que consegue perceber, através da expressão facial, os conflitos emocionais que a personagem vivencia. A face outrora sorridente de Hutter é tomada por uma expressão de assombro. O que o assusta é mostrado logo em seguida: a carruagem que o trouxe segue de volta para a floresta movimentando-se em câmera rápida (Fig.4).

No momento seguinte, outra vez surpreendido pelos acontecimentos, Hutter volta-se para a porta que se abre por magia (Fig.5).



Fig. 5

O ponto de vista é novamente fornecido pela câmara baixa, ao nível do chão. A relação da personagem com o ambiente é dada pela utilização do plano geral, toda a figura de Hutter é vista em contraste com o vão da porta aberta e tem-se a dimensão das proporções das formas. O espectador ainda consegue ver outras construções dentro do castelo, reforçando a percepção de seu tamanho grandioso. A inquietação que se impõe sobre Hutter na entrada do castelo também é enfatizada pelo desempenho do ator. Apesar de a câmara focalizá-lo de costas, a linguagem corporal dá pistas de seu assombro: ele dá dois passos para trás antes de parar, as pernas paralelas e braços ao longo do corpo, percebe-se a movimentação de sua cabeça, primeiro para frente depois para cima, ou seja, ele avalia a situação em que se encontra e tem dimensão de sua vulnerabilidade. Seria seguro entrar? Há um momento de hesitação da personagem frente à porta escancarada. Hutter demonstra insegurança, pois ao cruzar aquele umbral estará adentrando no desconhecido.

A utilização do plano geral, auxiliado pelo ponto de vista da câmara baixa, sugere o conflito emocional imposto à personagem pelo ambiente opressor sem focalizar seu rosto. Esse sentimento é partilhado com o espectador, que se imagina na situação vivida pela personagem baseado no conhecimento que possui. Ele participa emocionalmente da história, mas está a salvo na cadeira do cinema.

No romance, a história é contada através das entradas dos diários de várias personagens não havendo, portanto, um narrador onisciente. Detalhes da história são descritos pelo ponto de vista subjetivo de cada narrador, estratégia que ainda não havia sido adotada nas primeiras produções cinematográficas, como é o caso de *Nosferatu*. Há uma diferença de ponto de vista entre as duas obras. Harker narra sua chegada ao castelo e o contato com o conde de modo que o leitor conhece seus pensamentos e aflições.

Tudo aquilo me parecia um horrendo pesadelo, e eu esperava a qualquer momento subitamente despertar e me encontrar em casa, [...] Mas minha carne reagiu ao teste do beliscão, e meus olhos não se deixaram enganar. Estava de fato acordado e em meio aos Cárpatos. [...]

Justamente quando chegava a essa conclusão escutei passos pesados se aproximando por trás da porta imensa e vi através das frestas o clarão de uma luz vindo em minha direção. Então ouvi o som de correntes se chocando e o tranco de ferrolhos maciços sendo puxados. Uma chave virou na fechadura com o som alto e rascante de um longo desuso, e a enorme porta se abriu para dentro. (STOKER, 2015, Locais do Kindle 569-575)⁴

O espírito inquieto de Harker e a descrença naquilo que presencia são transpostos para o filme em forma de metáforas visuais. Podemos supor que, por se tratar de um filme mudo, há outros indícios que sugerem ao espectador o conflito interno da personagem que vão além da própria performance do ator. O assombro frente à abertura da porta maciça é mostrado ao espectador, ao invés de dito, através do posicionamento da câmera.

De volta ao filme o plano subsequente desvenda, em parte, o mistério que envolve aquele lugar. Pouco a pouco, uma figura esquelética surge do meio da escuridão e lentamente caminha em direção à luz (Fig.6), o suficiente para que se percebam os contornos de um homem, trata-se do Conde Orlok. O enquadramento do plano é frontal e fixo, a câmera não se move para acompanhar o ator, é ele quem caminha em direção ao espectador (Fig.7). Essa estratégia mantém o foco na personagem que se aproxima.

Contudo, sua aproximação vai só até determinado ponto, a partir do qual o conde aguarda a chegada de Hutter. A distância mantida inviabiliza a percepção de detalhes das feições do conde, tem-se uma visão geral. O espectador consegue fazer uma ideia da aparência de *Nosferatu* sem, contudo, perceber detalhes que revelem sua natureza (Fig.7)

⁴ It all seemed like a horrible nightmare to me, and I expected that I should suddenly awake, and find myself at home, [...] But my flesh answered the pinching test, and my eyes were not to be deceived. I was indeed awake and among the Carpathians.[...]

Just as I had come to this conclusion I heard a heavy step approaching behind the great door, and saw through the chinks the gleam of a coming light. Then there was the sound of rattling chains and the clanking of massive bolts drawn back. A key was turned with the loud grating noise of long disuse, and the great door swung back. (STOKER, 2002, p.40)



Fig.6



Fig.7

O ponto de vista é fornecido posicionando a câmera através de uma série de formas curvas irregulares, como uma sucessão de passagens assimétricas que emolduram a cena. A abertura por onde o Conde surge se assemelha à entrada de uma caverna, cujo umbral mais baixo se contrapõe ao umbral por onde a câmera filma. A sequência de umbrais sugere a passagem para outra esfera, mais espiritual e menos terrena.

Logo acima da cabeça do conde há um relógio encravado na parede. O relógio pode ser considerado um símbolo do próprio tempo e, por extensão, da eternidade ou da fugacidade. Metaforicamente representa o caráter imutável da personagem, o que é mais eterno que a própria morte? Por outro lado, toda vida sucumbe ao tempo, aquele que devora todos os seres sem piedade. Qual o significado do tempo para um ser de existência eterna? *Nosferatu* é tão antigo quanto o tempo, do qual não há escapatória.

No segmento seguinte, voltamos a acompanhar a entrada de Hutter (Fig.8). Agora o ponto de vista é de cima, a câmera está elevada e posicionada dentro do castelo focalizando o caminho que Hutter percorre ao ir ao encontro do conde. A cenografia mostra o aspecto decadente do castelo ao mesmo tempo que valoriza os ângulos irregulares: linhas curvas e retas,

verticais, horizontais e diagonais. Enquanto o conde é emoldurado pela escuridão, Hutter deixa para trás a luz. O portão volta a se fechar sem a ajuda de ninguém (Fig.9) surpreendendo novamente a personagem. O enquadramento descentralizado coloca a figura de Hutter na porção inferior do plano, diminuído pelo ambiente.



Fig.8



Fig.9

Hutter então cruza vários pórticos em sua caminhada por dentro do castelo até avistar *Nosferatu* através de mais uma passagem (Fig.10). O ponto de vista é o elemento mais significativo na elaboração da metáfora visual desse quadro. A câmera está situada dentro da “caverna” (Fig.10) de onde surgiu o vampiro em direta oposição ao ponto de vista usado para a apresentação do conde (Fig. 6 e 7). O espectador é testemunha do encontro entre os dois e possui conhecimento dos dois ângulos de visão. Hutter surge no final do último corredor aproximadamente no local de onde a câmera mostrou o surgimento de Orlok. Dessa vez, os dois personagens estão centralizados, porém o Conde está em primeiro plano enquanto Hutter está a uma maior distância focal, que o faz parecer menor que Orlok, e intensifica a fragilidade de sua posição. O enquadramento é feito de tal modo que o contorno da “caverna” é visto somente do

lado direito da tela (Fig. 10), delineando uma forma curva que acompanha a silhueta também curvada do conde ao passo que Hutter está mais próximo das formas de ângulos retos e iluminados. Os limites do quadro são irregulares e os ângulos se sobrepõem, uma justaposição de formas que visa desestabilizar a realidade, como um jogo de encaixe onde as peças não obedecem a uma lógica espacial.



Fig.10

À medida que Hutter se aproxima do Conde, e conseqüentemente, ficam no mesmo plano, o contorno escuro preenche gradativamente todo o quadro (Figs.10, 11, 12). Quando as duas personagens estão lado a lado (Fig.12), ainda no enquadramento frontal, o único espaço iluminado emoldura Hutter. Simbolicamente, ele ainda está sob a proteção da luz que o circunda, mas que logo cederá lugar às trevas.



Fig. 11



Fig.12

Nesse momento (Fig.12), o espectador consegue visualizar detalhes do rosto do Conde Orlok. Suas feições angulosas lembram as de um rato ou de um morcego. A maquiagem da personagem inclui orelhas pontudas, longos dedos finos que terminam em unhas compridas, nariz aquilino, sobrancelhas exageradamente espessas, olhos escurecidos por sombra. Seu figurino em nada lembra a elegância romântica à qual o Drácula passaria a ser associado após a interpretação de Bela Lugosi. Ao invés de smoking e uma capa esvoaçante, Orlok usa um pesado sobretudo preto fechado por grandes botões. A oposição do bem contra o mal é representada pelo jogo de cores no figurino das personagens: enquanto Hutter veste roupas claras de tecidos mais leves, com movimento, e permanece “na luz”, o figurino de Orlok é feito com tecidos pesados que permitem (ou ao menos dão a impressão de permitir) pouca movimentação. A composição visual da personagem revela sua natureza, o mal não usa subterfúgios para esconder-se, forma e espírito tem correspondência direta. Assim, Orlok tem a aparência assustadora, animalesca, monstruosa porque essa é sua índole.

Um cartão apresenta a fala de Orlok. Ele aparece 23min32seg após o início do filme e é a única fala da sequência. A legenda diz⁵: “Você me deixou esperando – por tempo demais – é quase meia-noite. Os criados estão dormindo!”. Há duas referências a passagem do tempo na fala: primeiro o uso da expressão “por tempo demais” (“*too long*” no cartão em inglês) destacada com a função de intensificar o período de espera, ou seja, o tempo que Orlok esperou por Hutter foi muito além do necessário ou desejado. A expressão pode ser compreendida como um sinal de impaciência do conde em relação à espera cuja duração é ambígua, uma vez que o espectador não pode saber quanto tempo é demasiado para uma criatura imortal. A outra marcação temporal refere-se ao horário, “quase meia-noite”, simbolicamente o horário mais escuro da noite, pois o sol já se pôs há muito e ainda faltam várias horas até o amanhecer. Meia-noite é o horário de

⁵ “You have kept me waiting –too long—it’s almost midnight. The servants are asleep!”

transição entre o dia que acabou e o começo do novo dia, quando as fronteiras entre mundo espiritual e terreno estão tênues e pode-se passar de um para outro. Assim, esse é o horário propício para Hutter cruzar a fronteira entre os mundos.

O próximo plano mostra um vacilante Hutter seguindo Conde Orlok (Fig.13) para dentro da escuridão. A câmera em plano fixo mostra os dois atores de costas caminhando lentamente até seu desaparecimento, o espectador observa Hutter cair numa potencial armadilha sem poder impedi-lo (Fig. 14). O enquadramento da câmera parece emoldurado pelas paredes do castelo formando uma figura assimétrica, característica do expressionismo alemão, que salienta a deformidade do ambiente. A câmera fecha no desaparecimento de Hutter marcando o fim do primeiro ato.



Fig. 13



Fig.14

Drácula é apresentado no diário de Harker nos primeiros quatro capítulos do romance para então desaparecer, incorpóreo, por quase todo o resto da história. Fisicamente tem pouca semelhança com o Conde Orlok, com exceção do fato de estar todo de preto.

Atrás dela, havia um homem alto e velho, inteiramente barbeado, com exceção de um longo bigode branco, e trajando preto dos pés à cabeça, sem um único sinal de cor em parte alguma. (STOKER, 2015, Locais do Kindle 575-576)⁶

Seus modos e sua aparência levantam algumas dúvidas em Harker: fala em um inglês perfeito, mas com uma entonação estranha, dá boas-vindas educadamente, porém somente se move em direção do visitante depois desse ter cruzado o umbral. Ao cumprimentá-lo, Harker constata “[...] sua pele era fria como gelo, parecendo mais a de um homem morto.” (STOKER, 2015, Locais do Kindle 582)⁷

A personagem no romance é construída aos poucos, a partir das interações com outras personagens. No filme, a personagem é mostrada de uma só vez e o espectador, principalmente no caso do espectador-alvo de *Nosferatu*, é levado a tomá-la por aquilo que lhe é apresentado.

Nesse caso, o contexto visual delimita a personagem: *Nosferatu* parece mau, portanto é mau. As sombras que envolvem a personagem do romance são dissipadas pela imagem concreta do ator em cena.

Considerações finais

Os filmes são apenas um dentre os vários textos multimodais que trazem transposições de obras literárias e que normalmente atraem o público leitor jovem. Ao analisar a transposição cinematográfica, procuramos evidenciar as particularidades desse modo de construção de sentido e como pode ser associado ao estudo do texto literário “original” (escrito). Essa associação entre as diferentes formas de letramento pode contribuir para a formação do leitor no que diz respeito ao desenvolvimento das habilidades sociais necessárias para compreensão da linguagem visual. A utilização de filmes ainda teria como elemento facilitador, segundo Jullier e Marie (2009, p.15), o fato de que sua leitura não obedece a um sistema rígido de normas e o espectador pode contar com a experiência sinestésica proporcionada. Além disso, os filmes constituem uma forma de circulação da escrita ficcional tão comum quanto acessível. Nesse sentido, a educação literária pode se beneficiar dessa prática de letramento e capacitar indivíduos para interagir socialmente de modo crítico e relevante.

⁶ “Within, stood a tall man, clean shaven save for a long white moustache, and clad in black from head to foot, without a single speck of colour about him anywhere. (STOKER, 2002, p.40) ”

⁷ “[...] it (a mão) seemed as cold as ice – more like the hand of a dead than a living man” (STOKER, 2002, p.41).

Referências

- CORSEUIL, Anelise Reich. Literatura e Cinema. In: BONNICI, Thomas; ZOLIN, Lúcia Osana (Org.) *Teoria Literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas*. 3.ed rev. e ampl. Maringá: EDUEM, 2009. P.369-378
- JENKINS, H.; KELLEY, W. (ed) *Reading in a Participatory Culture – Remixing Mody-Dick in the English Classroom*. Teachers College Press, New York, 2013.
- JENKINS, H.; PURUSHOTMA, R. (et al) *Confronting the Challenges of Participatory Culture – Media Education for the 21st Century*. The MIT Press: Cambridge, London: 2009.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. (Trad. Susana Alexandria) 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- JULIER, Laurent; MARIE, Michel *Lendo as Imagens do cinema* (trad. Magda Lopes) São Paulo, Senac, 2009.
- KRESS, G. & JEWITT, C. Multimodality, literacy and school English. IN: WYSE, Dominic; ANDREWS, Richard; HOFFMAN, James. *The Routledge International Handbook of English*, Taylor & Francis: Hoboken, 2010.
- KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. Routledge, Londres & Nova Iorque, 1999.
- LEENHARDT, J. *A literatura: uma entrada na história* (trad. Maria Luiza Bretas Vasconcelos) IN: TURCHI, M. Z.; SILVA, V. M.T. (org.) *Leitor formado, leitor em formação – leitura literária em questão*. São Paulo: Cultura Acadêmica; Assis, SP: ANEP, 2006. p.13 -24
- MOURÃO, M. D. Genis. A Montagem cinematográfica como ato criativo. In: *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*. Vol. 33, n. 25 (2006) Programa de Pós Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. p. 230-250 Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65628> Acesso em 10 nov 2016.
- NOSFERATU, eine Symphonie des Grauens, Direção de F. W. Murnau. Roteiro de Henrik Galeen. Elenco: Max Schreck, Gustav von Wangenheim, Greta Schoreder Alemanha, *PRANA-FILM*, 1922 preto e branco, mudo, 91min54seg.
- SNYDER, I. Shuffling towards the future: the enduring dominance of book culture in literacy education. In: BAYHAN, M.; PRINSLOO, M. (Eds.). *The Future of literacies*. UK: Palgrave Macmillan, 2009, p. 141-159
- STOKER, Bram; RIQUELME, J. P (ed) *Dracula*. Case Studies in Contemporary Criticism. Bedford/ St. Martin's, Boston, New York, 2002. 622p.
- STOKER, Bram. *Drácula*: Edição comentada (Clássicos Zahar). Zahar. Edição do Kindle. Rio de Janeiro: Zahar, 2015
- STREET, B. *Abordagens alternativas ao letramento e desenvolvimento*. Teleconferência Unesco Brasil sobre 'Letramento e Diversidade', outubro de 2003.
- ZAPPONE, M. H. Y. Modelos de letramento literário e ensino da literatura: problemas e perspectivas In: *Rev. Teoria e Prática da Educação*, v.11, n.1, p. 49-60, jan./abr. 2008. Disponível em: http://www.dtp.uem.br/rtp/volumes/v11n1/006_Mirian_Hisae.pdf Acesso em 17 out. 2013.

Chegou em: 19-02-2017

Aceito em: 17-03-2017