

**Cinema e Memória: obras audiovisuais como instrumento
de preservação e rememoração**

*Cinema and Memory: audiovisual works as an instrument
of preservation and remembrance*

Bianca Rocha GOUVEIA¹
Helton Luis Paulino da COSTA²

Resumo

A memória é uma capacidade nata dos seres humanos, todavia, com o passar do tempo, ela pode se perder e se tornar inacessível. Diante do excesso de informações e de uma sociedade cada vez mais acelerada, a população em geral fica ainda mais refém do esquecimento. Dessa forma, a presente pesquisa propõe discutir como as associações e percepções com o que está ao nosso redor, a exemplo do audiovisual, pode de alguma forma reverter esse cenário. A partir da imersão diante da tela, a narrativa vista em uma obra, oferece ao espectador a possibilidade de associar, evocar, rememorar e, conseqüentemente, preservar uma memória pessoal, ou até mesmo criá-la. Por meio dos apontamentos de Bergson (1999, 2006), Almeida (2000), Vanoye e Goliot-Lété (2002) entenderemos algumas significações da memória em caráter corporal e espiritual, bem como, de que maneira as obras audiovisuais contribuem na construção do conhecimento cultural e histórico, levando em conta seu caráter estético, sonoro e narrativo, como será visto em análise a série *The Haunting of Bly Manor*.

Palavras-chave: Memória. Rememorar. Audiovisual. *The Haunting of Bly Manor*.

Abstract

Memory is an innate ability of human beings, however, over time, it can get lost and become inaccessible. Faced with an excess of information and an increasingly accelerated society, the population in general is even more hostage to oblivion. Thus, this research proposes to discuss how the associations and perceptions with what is around us, such as the audiovisual, can somehow reverse this scenario. From the immersion in front of the screen, the narrative seen in a work offers the viewer the possibility of associating, evoking, remembering and, consequently, preserving a personal memory, or even creating it. Through the notes of Bergson (1999, 2006), Almeida (2000), Vanoye and Goliot-Lété (2002) we will understand the meanings of memory in bodily and spiritual character, as well as how audiovisual works contribute to the construction of cultural and

¹Especializada em Cinema e Produção Audiovisual pela UNICORP Faculdades. Graduada em Arte e Mídia pela Universidade Federal de Campina Grande. E-mail: bianca.apenas@gmail.com

²Mestre em Artes Visuais pela Universidade Federal da Paraíba. Professor do Curso de Bacharelado em Arte e Mídia da Universidade Federal de Campina Grande. E-mail: helton_paulino@hotmail.com

historical, taking into account its aesthetic, sonorous and narrative character, as will be seen in the analysis of the series *The Haunting of Bly Manor*.

Key-words: Memory. Remember. Audiovisual. *The Haunting of Bly Manor*.

Introdução

Considerando a percepção de que o tempo tem passado mais rápido e a quantidade de informações veiculadas nos dias atuais se tornado cada vez maior, é natural que isso faculte a reflexão e discussão sobre o passado e as experiências em torno de nossas memórias. Por vezes, buscamos entender o que nos leva a lembrar de um acontecimento ou de uma determinada pessoa, sem um significado aparente. São nas curiosidades e proposições em torno de nossas lembranças que encontramos algumas respostas para o que por vezes sentimos e reproduzimos, experiências que se encontram em lacunas da nossa mente e são exercitadas quando em contato com diferentes produções do campo da arte, a exemplo de obras audiovisuais.

A sociedade é refém da efemeridade memorial³ e o esquecimento se torna mais frequente pela falta de exercitar a rememoração. O ser humano acaba por perder fragmentos, extensos ou não, de sua herança cultural e de seu passado, à medida que não compartilha suas memórias, pois não as lembra. Elas acabam por se findar em recortes temporais específicos, não sendo revisitadas no presente e no futuro.

Discutiremos o conceito de memória e os múltiplos significados que ela pode ter, diferenciando como acontece sua relação com o corpo e o espírito (BERGSON, 1999, 2006). E ainda, como tais processos acontecem mediante o contato estabelecido com as obras audiovisuais, as quais podem auxiliar o exercício mental e construir novas significações e associações, nos levando a memórias ocultas e às vezes esquecidas de nossa própria mente.

Enquanto criadores de conteúdo, marcamos territórios e expomos laços afetivos do que fazem parte da nossa individualidade (CANTON, 2009). A partir da construção artística, o autor oferece ao seu espectador um contato íntimo entre a obra e o tema contemplado, possibilitando um retorno temporal, visto que exercita a reflexão.

O audiovisual, por sua vez, possui a capacidade de utilizar de recortes temporais que funcionam como preservadores de memórias, representando visualmente épocas e

³Quando fragmentos da memória se perdem e não se fixam por muito tempo, tornando-a passageira.

fatos, para que esses não caiam no esquecimento absoluto. Mas, de que maneira e quais elementos auxiliam as obras audiovisuais no processo de rememoração e preservação da memória no espectador? É o que esmiuçaremos em análise à série *The Haunting of Bly Manor* (2020), do criador Mike Flanagan.

A obra, dotada de suspense e drama, trabalha narrativamente com a temática memorial e proporciona, por conseguinte, exercícios de rememorações latentes no espectador. Assim, discutiremos como o audiovisual pode contribuir nas evocações de nossas memórias e em que sentidos essas percepções e associações acontecem.

Conceituação de memória

Diante do senso comum, a memória pode ser compreendida como algo que foi vivido no passado e que retorna em forma de lembrança. No entanto, seu significado vai além dessa ideia simplista. A memória tem capacidades indiscutíveis e está mais presente em nosso dia a dia do que imaginamos: nas percepções, nas imaginações, nas associações, nas reproduções, nas recordações e nas ações que fazemos diariamente. De maneira repentina, ela subsiste em nós sem que percebamos sua existência.

Quando crianças somos apresentados a personagens icônicos de um universo muito particular: nossa família e nosso bairro. São momentos, histórias, sensações, sentimentos e lembranças que nos acompanham indefinidamente. Provavelmente lembraremos dos inúmeros finais de semana em que dormíamos na casa de nossas avós. Quase como um rito, antes da chegada, as flores mais bonitas eram colhidas para lhe entregar – um pouco murchas, diga-se de passagem – mas isso não era importante para uma criança de sete ou oito anos. Almoçávamos em meio a muitos familiares, tantos que não cabiam na mesa da cozinha. Um prato de vidro marrom e um copo de alumínio. De tardezinha, um cochilo no chão frio do terraço, e lá, mexíamos em seus pés enquanto ela cochilava na cadeira de balanço. Para dormir à noite, um copo de leite e as orações que nos ensinava. Antes de pegar no sono, o barulho da TV do quarto e os latidos distantes dos cachorros na rua que ecoavam. Ainda hoje, antes de dormir, ao ouvir tais latidos, a sensação se repete. E quantas outras lembranças foram revividas durante a feitura dessas linhas.

A verdade é que, à medida em que crescemos, muita coisa ao nosso redor se perde, muda, mas não se findam nas lacunas escuras do passado. Esse misto de sensações

em torno da lembrança reaparece, nos visita no presente, não importa quanto anos tenhamos. Por vezes, sem um motivo aparente ou simplesmente porque buscamos nas profundezas da nossa consciência reviver (e ressentir) aquela memória novamente.

Para Katia Canton (2009) perceber, discutir e trabalhar com a memória e a arte é um ato de resistência, uma fuga do esquecimento proveniente da aceleração dos dias atuais, uma resiliência por parte do artista. Torna-se um mecanismo de exercitar a rememoração e driblar um dos grandes responsáveis pelo esquecimento: o tempo.

Às vezes, conseguimos lembrar de situações passadas facilmente e às vezes não. Mas porque não temos a eficácia de recordar de algumas memórias como temos de outras? Muitas teorias podem surgir a partir desse questionamento: de que algumas memórias nos marcam mais; ou aconteceram em um período que tínhamos a consciência de lembrar; ou que a evocamos tantas vezes a ponto de perpetuá-las; ou ainda que provém de camadas espirituais que não temos acesso; talvez sejam de uma suposta outra vida. Teorias válidas, mas não absolutas. A forma com que lembramos ou não de uma memória diz respeito a um processo que transita do nosso espírito até o nosso corpo, tendo influência direta com o que está ao nosso redor, com a percepção que temos de um momento atual.

De acordo com Henri Bergson (1999), o processo de existência memorial se faz presente em dois estados. De um lado temos o mero hábito que pode ser interpretado como uma mera memória e, do outro, temos a constituição da memória, de fato, estado independente que vai além de uma relação automática. A primeira diz respeito a ações comumente feitas por nós, que se repetem com base em experiências anteriores, a segunda, essa sim, diz respeito a experiências intelectuais mais profundas, vindas de origens por vezes desconhecidas. Uma se concentra no corpo e outra no espírito.

O corpo funciona apenas como um condutor e muitas vezes trazem propositalmente as experiências anteriores à tona. Ele reage e transforma-se em ação, selecionando uma lembrança que possa influenciar no momento presente (BERGSON, 1999). Eventualmente, o que evocamos tem relação com nossas ações atuais, ao buscarmos fragmentos que possam servir de suporte para o que está diante de nós. O nosso cérebro funciona conduzindo a memória, mas a origem e o percurso dela está além do aspecto corpóreo, se localiza em nosso espírito, em locais dificilmente acessados por nós.

No sentido de criar pontes entre uma memória e algo que faz parte de nosso presente, temos o que Bergson (1999) denomina de associação de ideias. No findar do dia, você está sentado à mesa da cozinha tomando uma xícara de café, enquanto a luz amarelada do fim da tarde entra pela janela e, sem que você faça nenhum convite para que ela sente à mesa, a lembrança chega, desprestenciosa, fazendo-o você recordar de uma tarde alegre da sua infância. Ou ainda mais que isso, lembra de um campo iluminado no qual não se recorda de ter ido, mas que algumas vezes, lhe surge imagetivamente. Talvez um fragmento da infância que você não lembra porque era jovem demais, algo que você sonhou, que te contaram ou realmente não tenha vivido, mas deseja estar lá. “Lembranças que se acreditavam abolidas reaparecem com uma exatidão impressionante: revivemos em todos os detalhes cenas da infância inteiramente esquecidas; falamos línguas que não lembrávamos sequer de ter aprendido.” (BERGSON, 1999, p.181).

Podemos não ter um motivo aparente para fazer essas associações, talvez o próprio ambiente as evoque ou nosso corpo tenha buscado algo que seja útil para o momento atual. Algumas memórias são de fato nossas, recordamos de tê-las vivido, já outras são estranhas ao mesmo tempo em que são familiares, como se fizessem parte de você, mas não dessa camada da vida atual, não desse eu ao qual estamos acostumados.

Memória de espírito Bergsoniana

Os cheiros, as cores, os objetos, as vozes, os sons, o clima, todos esses aspectos tem a capacidade de nos levar em uma questão de segundos a uma lembrança. Uma sensação rápida demais para curiosidade nata do ser humano. Deixando o gosto de quero mais à medida em que temos apenas uma amostra, uma degustação. Quando procuramos nos concentrar nessa memória, ela já foi, já passou por entre nossos dedos sem que pudéssemos sequer pensar em segurá-la. Efêmera. Provocativa.

Por outro lado, podemos não lembrar de algum fato, mas de alguma forma a memória se armazena no nosso espírito e acaba por se findar em nosso corpo, em nossas ações. Mesmo que nunca saibamos que tal fato ocorreu, essa memória nos acompanha espiritualmente. Comumente, dizem que lembramos do que nos marca, do que nos fez felizes ou tristes. Podemos não lembrar de alguma experiência conscientemente, mas o nosso espírito se encarrega de nos provocar.

Às vezes, crescemos com um determinado comportamento sem motivo aparente, mas as origens dele se encontram em nosso passado, talvez traumas que lembramos ou não, mas que ainda assim se refletem pelo resto de nossas vidas, se não tratados.

Um exemplo disso é o caso de Beth Thomas, uma criança que foi adotada junto com seu irmão em meados dos anos 1980 nos Estados Unidos. No documentário *Child of Rage: A Story of Abuse*⁴, somos apresentados a história dela, a qual tinha atitudes agressivas que para os pais não possuíam explicação. Ela matava animais e agredia os órgãos genitais de seu irmão mais novo, sem um motivo aparente. Após investigações, perceberam que os irmãos tiveram um passado cruel. Beth relatava um sonho recorrente que ela tinha com seu pai biológico, e por meio dele os pais adotivos desconfiaram que ela tivesse sido abusada quando tinha apenas um ano de idade.

A menina não se lembra do acontecido, mas lembra do sonho que provavelmente foi construído com base na memória espiritual do que ela viveu, a lembrança pura foi armazenada pelo espírito. E a partir da experiência traumática, o corpo de Beth respondeu transferindo as agressões que lhe foram imputadas pelo pai biológico para o seu irmão mais novo.

No filme, a menina fala em um tom lúdico, já que não se trata de uma lembrança real, ela parece apenas reproduzir o que ouviu de seus pais, como analisa Ricardo Ventura, especialista comportamental do canal “Não Minta pra Mim”⁵. Dessa forma, as memórias que ficam em nosso espírito aparecem, em ações projetadas em nosso corpo, um coordena o outro, e nós, somos as marionetes dessas lembranças.

O espírito emana as lembranças e as reproduz através de percepções, na criação de imagens. De acordo com Bergson (1999) possuímos a lembrança pura, a lembrança-imagem e a percepção, uma utiliza-se da outra e não age individualmente. A percepção está ligada a lembrança-imagem à medida em que a interpreta, e esta, por sua vez, tem conexão com a lembrança pura, que encarna na percepção. Ou seja, diariamente passamos por esse processo sem uma noção exata de como ele acontece.

Tal lembrança pura possui uma origem mais profunda, trata-se de uma memória independente, intrínseca ao espírito. Já a lembrança-imagem e a percepção têm ligação com nosso corpo à medida em que geram ações e construções físicas. Se a lembrança

⁴Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=szcsT3pOuBw>

⁵“Não Minta pra Mim” é um canal de *streaming* fundado por Ricardo Ventura desde 2016, especialista em linguagem silenciosa.

pura se materializa de alguma forma, ela deixa de ser pura e passa a fazer parte do momento presente, já que seu estado original é virtual, irretocável e de fato, puro. Permanece nas entrelinhas da nossa condição espiritual (BERGSON, 1999). É por meio da percepção que muitas lembranças são evocadas.

“Perceber consiste em condensar períodos enormes de uma existência infinitamente diluída em alguns momentos mais diferenciados de uma vida mais intensa” (Id. 2006, p. 88). Portanto, despretensiosamente, algumas circunstâncias ao nosso redor fazem com que tenhamos acesso a lugares pouco conhecidos de nossa mente ou que há tempos não visitávamos, lembranças distantes, antigas. Quando a nossa percepção é ativada e conseqüentemente alguma lembrança-imagem se forma, passamos a construir níveis de afetividade diante daquela experiência. Bergson (2006) ainda afirma que o afeto se impregna na imagem gerada pela representação e a partir dessa relação construímos sensações em torno da imagem evocada, que bebeu da lembrança pura para poder se materializar.

A construção do conhecimento por meio do audiovisual

Se as cores e os sons presentes em nossa rotina auxiliam nas percepções, imagina então se todos esses sentidos forem aguçados e tenhamos várias imagens dentro do contexto de uma narrativa audiovisual? Dentro de uma mesma obra podemos ver, ouvir e conseqüentemente sentir, o que nos condiciona a associações afetivas diversas. “De fato, não há percepção que não esteja impregnada de lembranças [...] Em geral, essas lembranças evocam nossas percepções reais, das quais não conservamos então mais que algumas indicações, simples “sinais” destinados a nos lembrar de antigas imagens.” (BERGSON, 2006, p.86).

O audiovisual não é meramente uma ferramenta de entretenimento. O contato visual pode ser breve, mas diante da mesma tela podemos manifestar diferentes sensações por meio do processo de imersão, que acontece quando concentrados no que vemos, acabando por desprezar momentaneamente o nosso espaço e tempo atual.

Uma boa parte do conhecimento que temos hoje tem consequência do nosso contato com as obras audiovisuais. Cenas vistas em nossa infância ou já adultos tendem a perdurar. Conhecemos outros universos e épocas, passamos a pensar no impossível e subvertemos o possível, ressignificando a nossa própria realidade.

Não é somente no intuito de deixar as aulas atrativas que muitos professores utilizam de obras audiovisuais para contextualizar conteúdos de aulas. Nunca foi tão simples entender as consequências da Revolução Industrial e do Capitalismo ao assistir ao clássico *Modern Times* (1936), de Charlie Chaplin. Em questão de algumas horas, o assunto de várias aulas é exposto de maneira atraente e ilustrativa. Essa é uma das vantagens do audiovisual: a possibilidade de transmitir conhecimento. Um conhecimento que tende a ser armazenado mais facilmente por nossa memória. Podemos não lembrar dos longos textos escritos nas páginas dos livros, mas provavelmente lembraremos do personagem “vagabundo” de Chaplin e sua caótica experiência de trabalho nas fábricas. Segundo Almeida (2000), as imagens do cinema contribuem justamente com a educação e funcionam como representações da sociedade.

Utilizando-se de fatos históricos e da memória cultural de gerações que o audiovisual se faz essencial, transportando o espectador para outros momentos de suas vidas, dos quais ele se lembra ou não. Possíveis criações imagéticas de experiências nunca vividas. Tornando-se indiscutível o quanto a sociedade tem sido influenciada e afetada pelos processos audiovisuais provenientes dos meios midiáticos, a exemplo das obras fílmicas ou seriadas, que por sua vez, ativam sensações no corpo e conseqüentemente no espírito do espectador.

Diante da tela, podemos ter experiências diferentes, as quais podem interferir em nossa condição atual, se refletindo em ações ou evocando lembranças de instantes diferentes daquela realidade momentânea. Uma cena vista em uma série pode simplesmente nos remeter a um cheiro; um som específico a um momento de nossa infância; a paleta de cores de um filme que assistimos hoje podem evocar memórias de outra obra que assistimos anos atrás, e conseqüentemente, outras situações da nossa vida, outros cenários, outras pessoas, outros sentimentos. Sempre estaremos fazendo associações e tendo experiências particulares diante do que vemos ou vimos.

[...] a memória (voluntária ou involuntária) é uma faculdade operadora de interpretação dos signos. Assim, o significado do processo de aprendizado é ultrapassarmos cada um desses limites e sairmos em busca da essencialidade imaterial dos sentidos. (RIBEIRO; DODEBEI; ORRICO, 2015, p.17).

Tais experiências também dependem da nossa bagagem cultural, visual e sonora, da construção pessoal de cada um e da nossa sensibilidade. Mas, há uma tendência a sempre se fazer associações, as quais tem a capacidade de nos levar para outros lugares,

às vezes inacessíveis de nós mesmos. Em uma fração de segundos podemos nos transportar para uma fase da nossa adolescência, lembramos, relembramos e consequentemente exercitamos a existência dessa memória, permitindo que ela se altere ou se preserve mais, justamente por ter sido rememorada.

Além da experiência vivenciada entre espectador e tela, o audiovisual constrói representações que servem de referência e conhecimento, auxiliando as construções visuais de situações que não tivemos a oportunidade de viver. Diante de uma ficção de época, por exemplo, temos acesso a costumes, roupas, objetos e tantas outras características de períodos anteriores ao nosso. “Essas representações visuais e sonoras são imagens e palavras que, ancoradas na memória do espectador, passam a constituir um repertório de ‘História e Verdade’” (ALMEIDA, 2000, p.5). Independente se o fato foi verídico ou não, o trabalho em reconstruir uma atmosfera passada nos dá margem para conhecer como aquela época era.

Mas, mesmo que as obras audiovisuais proponham representações fieis, elas também podem ir para o lado oposto, construindo o que Vanoye e Goliot-Lété (2002) definem como “contramundo”, uma espécie de recusa do mundo real, no qual a sociedade é encenada e idealizada. Essa possibilidade abre portas para a criação, desprendendo-se da necessidade de fidedignidade face ao mundo tal qual o conhecemos.

Os filmes e os programas de televisão são histórias entendidas como narrações e ao mesmo tempo celebrações visuais de modos de ver e estar no mundo que deixam ver e entrever diferentes mensagens existenciais, religiosas, políticas, morais. Imagens que são também mensagens. Mensagens que se configuram em formas e cores. Uma espécie catecismo visual. (ALMEIDA, 2000, p.5).

Diante do exposto, iremos analisar em termos narrativos e estéticos determinados pontos da série *The Haunting of Bly Manor*, de Mike Flanagan. Esta análise, nos dará margem a visualizar como o processo de aprendizado, evocação, imaginação e preservação da memória acontece por meio do audiovisual.

A memória para além de *The Haunting of Bly Manor* (2020)

The Haunting of Bly Manor é uma série dramática criada por Mike Flanagan e inspirada no romance gótico *The Turn of the Screw* (1896), de Henry James. A obra faz parte da sequência antológica *The Haunting*⁶, sendo esta, a segunda temporada.

A grande parte das cenas são ambientadas em Londres no ano de 1987, mas isso vai mudando no decorrer dos episódios já que a série se utiliza de muitos *flashbacks* e *flashforwards* na narrativa. Desta forma, não se estruturando linearmente, *The Haunting of Bly Manor* impacta com cenas inesperadas e surgimentos constantes de novos personagens, deixando o espectador sempre confuso, mas ao mesmo tempo curioso. Posteriormente, episódios explicam o que antecedeu determinados acontecimentos.

Após se mudar para Londres, Dani busca encontrar um novo emprego. Ela preenche a vaga de tutora e vai trabalhar na mansão Bly, para cuidar de Miles e Flora. Recentemente, as crianças perderam os pais e a antiga tutora Rebecca Jessel, que morreu misteriosamente na mansão. Logo, somos apresentados a outros personagens que também trabalham na casa, a governanta Hannah, o cozinheiro Owen e a jardineira Jamie.

É justamente Jamie, mais velha, que narra os acontecimentos em um tempo presente da narrativa. Podemos perceber que se trata de uma narradora que acompanha toda a história, fazendo parte da “justa-diegese”, descrita por Christian Metz: “o personagem é diegético, mas a voz, como voz, não completamente” (*apud* VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p.47). Enquanto narra, ela não aparece em seu estado atual, somente no início e fim da série, para evidenciar os efeitos dos acontecimentos de Bly vivenciados por ela quando mais jovem.

Jamie faz um verdadeiro retorno ao seu passado, a partir de memórias pessoais, dando margem para que aqueles que a escutam possam imaginar como tudo aconteceu ou até mesmo criem situações com base em suas próprias memórias. Transitando por *flashbacks* e sonhos, o espectador fica em dúvida do que é a “realidade” diegética da história ou não.

Aparentemente, a mansão Bly é apenas uma antiga casa isolada da cidade, mas logo somos apresentados a situações inusitadas. O suspense e a dramaticidade da série

⁶*The Haunting* é uma série de drama e suspense estadunidense do canal de *streaming* Netflix. Até o momento, ela conta com duas temporadas, cada uma aborda uma história diferente em torno de mansões assombradas.

são evidenciados pela fotografia, pela direção de arte e trilha sonora que buscam corroborar-se entre si. Em relação a montagem, os cortes e as transições entre as cenas são para evidenciar tais sonhos, os quais, no enredo, são descritos como fragmentos de lembranças, bem como para suavizar os saltos temporais, já que a trama sempre está indo e vindo em sua diegese para nos revelar acontecimentos.

Tais transições temporais são feitas por meio de um mesmo objeto, ou similar, criando uma simbologia. A porta da mansão fechando em 1987 muda para a porta do carro de Peter Quint abrindo um ano antes, por exemplo. A floresta iluminada que Flora e a antiga tutora, Rebecca, passeiam durante o dia se transforma em uma floresta escura durante a noite, enquanto Dani e Jamie investigam a área, um ano depois. É o que Metz discute sobre sempre “existir um sentido por trás do sentido nas obras”. (*apud* VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p.67).

Em relação as cores, há a predominância de tons pastéis, dando um toque de suavidade às cenas, o que também acaba por representar a época, Londres na década de 1980. A maioria das cenas, principalmente diurnas seguem essa paleta. Em alguns momentos, há uma inclinação da paleta para um tom azulado, o que, por sua vez, corrobora com o aspecto noturno e auxilia a construção sombria.

Também há simbologias nos diálogos dos personagens que sempre são cheios de metáforas e acabam por justificar ou anunciar ações que eles mesmos farão no transcorrer dos episódios.

A maioria das personagens vive em uma espécie de limbo espiritual, onde eles acabam voltando para situações anteriores de suas vidas. São lembranças criadas e também imaginadas por eles mesmos. Conforme já discutimos, podemos evocar memórias reais, mas também podemos criá-las, involuntariamente, unindo fragmentos de uma memória com outra. A série, portanto, dialoga justamente com isso!

Com o passar dos episódios, percebemos que essas quebras de realidade fazem parte de uma maldição. Aqueles que já morreram estão presos em lembranças, alguns, inclusive, em memórias ruins que sempre se repetem, os torturando. Além do mais, alguns personagens tem a capacidade de prender outra pessoa em uma memória falsa, como forma de distraí-la do que de fato, acontece em sua realidade atual, permitindo que ele possa manipulá-la. É o caso de Peter Quint, sua obsessão por Rebecca faz com que ele a prenda em uma memória agradável enquanto manipula o corpo dela em seu estado atual,

levando-a para o lago e provocando seu afogamento, de forma que ela também fique presa na mansão.

Na obra fica evidente a capacidade que a memória tem de não ser apenas passado, mas de interferir no nosso contexto presente e também futuro. Os personagens são movidos por suas próprias memórias para que percebam o que aconteceu com eles. É o caso da governanta Hannah, que só se deu conta que estava morta quando viu seu próprio corpo jogado no fundo de um poço. E após isso, decidiu se esconder em uma memória agradável, como fuga daquela realidade.

Na narrativa, há também os saltos temporais vinculados ao circuito de protagonistas. Nos últimos episódios da série, somos levados do ano 1987 para meados do séc. XVII como forma de entender o que precedeu a maldição. Destarte, somos apresentados às irmãs Viola e Perdita que após perderem o pai, herdam a mansão Bly. Novamente, a narração acompanha a história, o que acaba por facilitar o entendimento diante das cenas, já que o recorte temporal dessa atmosfera é mais curto se comparado ao restante da série e não teria tempo hábil para explicar todos os acontecimentos.

Nas cenas do séc. XVII predominaram a utilização do preto e branco na imagem, no sentido de diferenciar os contextos. Além do que, há um trabalho de direção de arte distinto para distinguir a temporalidade. Identificamos os costumes da época, a iluminação evidenciada no uso de velas, as vestimentas com muitos tecidos tanto para as mulheres como para os homens, os ritos e as festas.

Narrativamente, situações de doença, cansaço emocional e traição fazem com que Viola se torne um espírito vingativo ao ser assassinada por sua irmã, Perdita, iniciando assim a referida maldição. Após sua morte, Viola fica presa em um ambiente, apenas dorme e acorda esperando o dia que seu espírito seja libertado.

Ela vaga pela casa em momentos históricos diferentes, nos apresentando a situações e pessoas diversas que passaram pela mansão. Primeiro, ela encontra um grupo de refugiados acometidos pelo surto de peste; décadas depois, um vigário tenta exorcizá-la; e mais tarde, ela encontra uma criança que mora na casa, em um outro século. Sua trajetória continua até o presente diegético, 1987, assassinando todos que de alguma forma estejam em seu caminho. Suas vítimas ficam presas no que o enredo coloca enquanto uma órbita gravitacional, seus rostos somem e elas esquecem quem eram com o passar dos anos.

De forma implícita, sabemos que há uma passagem de tempo de muitos e muitos anos que envolvem a personagem em seu percurso diário. Por meio dessas cenas somos apresentados a épocas que jamais teríamos a oportunidade de vivenciar. Testemunhamos acontecimentos da Idade Média e como as pessoas agiam, gerando um arcabouço cultural e histórico. “[...] o filme opera escolhas, organiza elementos entre si, decupa o real e no imaginário, constrói um mundo possível que mantém relações complexas com o mundo real [...]” (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p.56).

Em termos sonoros, há sempre referência a uma música específica. “*Oh! Willow Waly*”⁷ é cantada no primeiro e último episódio por personagens diferentes e em épocas diferentes justamente para demonstrar as conexões, independente do enorme espaço de tempo entre as épocas. Isso, querendo ou não, faz exercitarmos nossa memória para identificar e reconhecer quando aquela música apareceu pela primeira vez. A letra enfatiza a necessidade do retorno da pessoa amada, o que dialoga com a história de Viola que nunca deixou de esperar por sua família.

Há ainda, uma construção dramática enunciada pela trilha sonora, subvertendo completamente a figura de Viola. Criamos empatia pela dor da personagem e acabamos não a vendo mais como vilã. A voz da narradora, a trilha composta por um piano e a busca incansável de Viola por libertação, a tira da construção de uma personagem malévola, demonstrando-a como vítima. A trilha sonora tem o papel fundamental de intensificar a dramaticidade das cenas, proporcionando reflexões a partir das situações caóticas e das perdas.

Quando assistimos a uma representação de outro contexto, é natural que dependendo da construção narrativa fiquemos imersos naquela atmosfera, ampliando nossa imaginação para ir além do que vemos. Acabamos por fazer conexões com nossas próprias vidas, nos inserimos na história e refletindo o que faríamos no lugar da personagem, além das manifestações de emoções que nos acometem.

A narrativa e sua estética apresentada acabam por nos evocar memórias. Buscamos em nosso espírito, fragmentos ocultos que possam de alguma forma dialogar com os acontecimentos da trama. Refletimos sobre questões pessoais, lembramos de acontecimentos e pessoas, revisitamos pensamentos, evocamos memórias de momentos marcantes de nosso passado. Ponderamos sobre a vida, o tempo e o esquecimento.

⁷ Criada originalmente para o filme *The Innocents*, de 1961, com direção de Jack Clayton, que também é uma adaptação da obra de Henry James.

O esquecimento é também uma doença monstruosa, todas as coisas desaparecem, todas as coisas, carne, pedra, até mesmo as estrelas, o tempo leva todas as coisas. O mundo é assim, o passado recua, as memórias desvanecem, assim como o espírito, tudo padece com o tempo, até mesmo a alma. Acordar, caminhar, esquecer ainda mais. (Jamie, em *The Haunting of Bly Manor*, 2020).⁸

A atmosfera apresentada na tela confere um teletransporte à infância. Proporcionando viajar para um passado familiar e desconhecido ao mesmo tempo. Talvez não como uma recordação de um momento específico, mas com sensações sendo revividas, como se de alguma forma aqueles cenários já tivessem sido vistos. Aparentemente, *The Haunting of Bly Manor* desperta memórias espirituais, de passados desconhecidos, de sensações ocultas, de pessoas que, não sabendo ao certo, se foram convividas ou projetadas em algum momento da minha vida.

Estranhamente, uma sensação de pertencimento se instaurou. Uma lembrança ainda muito apagada apareceu, talvez um sonho ou imaginação, ou ambos, e, essa lembrança resgatou outra, mais nítida, e depois, veio outra, e quando se percebe, estamos fazendo diversas associações, situações reais ou imaginativas.

Podemos constatar que se trata justamente de uma ativação despertada pelas percepções e associações que fazemos o tempo todo, mesmo que não percebamos. A nossa mente é um território repleto de oscilações, sensibilidade e conexões, mais fascinante e potente do que um dia se imaginou.

Considerações finais

O esquecimento é uma condição universal, em um processo natural nossas memórias se evanescem com o passar do tempo. Se não as exercitarmos diariamente, elas se tornam ainda mais efêmeras e se distanciam até que não consigamos mais encontrá-las. Segundo Bergson (1999), a memória torna-se ininteligível e, portanto, os acontecimentos são esquecidos.

Diante das pontuações apresentadas, é evidente a necessidade de entender como as obras audiovisuais manifestam a capacidade tanto de evocar memórias como ser uma

⁸ Passagem de 30 segundos do episódio 8 da série *The Haunting of Bly Manor*, segunda temporada da sequência antológica *The Haunting* de Mike Flanagan. Fala da personagem Jamie mais velha se referindo ao trajeto diário de Viola até a mansão, que foi esquecendo de si com o passar do tempo.

ferramenta de conhecimento. Visto que o exercício de associar e rememorar auxilia-nos a preservar uma memória por mais tempo.

A partir das obras audiovisuais e o processo de imersão, temos percepções diversas e fazemos constantemente associações, o que tende a nos evocar memórias próprias em um exercício cognitivo. Dessa forma, percebemos que nosso contato com as obras audiovisuais é mais profundo do que parece e, os processos espirituais e físicos acontecem invariavelmente diante das conexões que fazemos.

Em análise feita a obra *The Haunting of Bly Manor*, exemplificamos como uma obra audiovisual trabalha a questão memorial em sua narrativa e como sua construção estética e sonora interfere em nossa leitura, interpretação e consequentemente associação. Isso, fatalmente amplia o universo entendimento de criadores de conteúdo audiovisual que queiram utilizar da memória em seus projetos com esse objetivo.

Referências

- ALMEIDA, Milton José de. A educação visual na televisão vista como educação cultural, política e estética. **ETD-Educação temática digital**, v. 2, n. 1, 2000.
- BERGSON, Henri. **Memória e vida**. Trad: Claudia Berliner. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. Trad: Paulo Neves. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- CANTON, Katia. **Tempo e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CHILD OF RAGE: A story of abuse** (1992). Direção de Larry Peerce. Estados Unidos.
- RIBEIRO, Leila Betriz; DODEBEI, Vera; ORRICO, Evelyn G. D. Memórias afetivas: como lembrar e representar a informação. In: **XVI ENANCIB**. 2015. João Pessoa – PB.
- THE HAUNTING of Bly Manor**. Criação de Mike Flanagan. Estados Unidos: Netflix, 2020 -. son., color. Série exibida pela Netflix. Acesso em: 2020.
- VANOYE, Francis; GALIOT-LETÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Trad: Marina Appenzeller. 2.ed. São Paulo: Papirus Editora, 2002.
- VENTURA, Ricardo. **Análise da Beth Thomas (A ira de um anjo / The child of rage)**. Não Minta Pra Mim. Brasil: YouTube, 2020. Disponível em: <encurtador.com.br/jkJSW>. Acesso em: 2021.