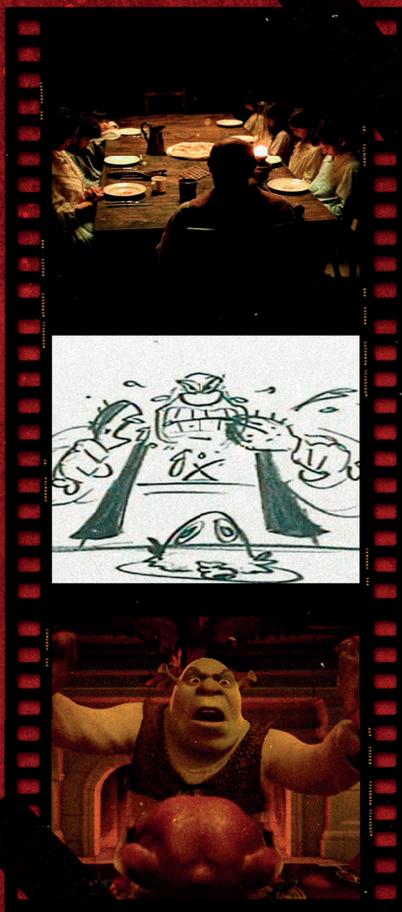


A CRÍTICA GENÉTICA NO CONTEXTO DA ARTE FÍLMICA

Lavoura Arcaica (2001) e Shrek 2 (2004)

1^a ed



Luiz Antonio Xavier Dias
Tania Regina Montanha Toledo Scoparo

**A CRÍTICA GENÉTICA NO CONTEXTO DA
ARTE FÍLMICA – LAVOURA ARCAICA (2001)
E SHREK 2 (2004)**

COMISSÃO CIENTÍFICA

Altamir Bosoto - UEMS
Edina Regina Pugas Panichi – UEL
Eliane Aparecida Miqueletti – UFGD
Eva Cristina Francisco – IFSP/Avaré-SP
Luciana Brito – UENP/CJ
Márcio Matiassi Cantarin - UTFPR/Curitiba-PR
Patrícia Cristina de Oliveira Duarte – UENP/CJ
Vera Maria Ramos Pinto - UENP/CJ

COMISSÃO EDITORIAL

Luiz Antonio Xavier Dias – UENP/CJ
Tania Regina Montanha Toledo Scoparo –SEED/PR

**Luiz Antonio Xavier Dias
Tania Regina Montanha Toledo Scoparo**

**A CRÍTICA GENÉTICA NO CONTEXTO DA
ARTE FÍLMICA – LAVOURA ARCAICA (2001)
E SHREK 2 (2004)**


Pedro & João
editores

Copyright © Autor e autora

Todos os direitos garantidos. Qualquer parte desta obra pode ser reproduzida, transmitida ou arquivada desde que levados em conta os direitos do autor e da autora.

Luiz Antonio Xavier Dias; Tania Regina Montanha Toledo Scoparo

A crítica genética no contexto da arte fílmica – Lavoura Arcaica (2001) E Shrek 2 (2004). 1ª ed. São Carlos: Pedro & João Editores, 2022.
120p. 14 x 21 cm.

**ISBN: 978-65-265-0326-3 [Impresso]
978-65-265-0327-0 [Digital]**

1. Crítica genética. 2. Literatura. 3. Arte fílmica. 4. Lavoura Arcaica (2001). 5. Shrek 2 (2004). I. Título.

CDD – 890.004

Capa: Petricor Design

Ficha Catalográfica: Hélio Márcio Pajeú – CRB - 8-8828

Diagramação: Diany Akiko Lee

Editores: Pedro Amaro de Moura Brito & João Rodrigo de Moura Brito

Conselho Científico da Pedro & João Editores:

Augusto Ponzio (Bari/Itália); João Wanderley Geraldi (Unicamp/Brasil); Hélio Márcio Pajeú (UFPE/Brasil); Maria Isabel de Moura (UFSCar/Brasil); Maria da Piedade Resende da Costa (UFSCar/Brasil); Valdemir Miotello (UFSCar/Brasil); Ana Cláudia Bortolozzi (UNESP/Bauru/Brasil); Mariangela Lima de Almeida (UFES/Brasil); José Kuiava (UNIOESTE/Brasil); Marisol Barenco de Mello (UFF/Brasil); Camila Caracelli Scherma (UFFS/Brasil); Luís Fernando Soares Zuin (USP/Brasil).



Pedro & João Editores

www.pedroejoaoeditores.com.br

13568-878 – São Carlos – SP

2022

Sumário

Prefácio	7
Apresentação	11
Capítulo I	15
O processo de criação em <i>Lavoura Arcaica</i>	
Criação das obras	17
Literatura e cinema	22
A linguagem do cinema	28
A figura do narrador em romance e filme	38
Relações intertextuais nas obras	42
Espaço-tempo nas obras	48
O processo de criação no filme	50
Capítulo II	67
<i>Shrek 2 (2004): uma análise dialógica e genética</i>	
Processo de criação e documentos de processo	67
O filme <i>Shrek 2</i> (contexto de produção)	68
Análise dialógica do texto-enunciado <i>Shrek 2</i> (2004)	68
Animação digital e tecnologia	83
A relevância do <i>storyboard</i>	86
A produção do <i>storyboard</i>	88
Considerações Finais	105
Referências	109
Sobre o autor e a autora	119

Prefácio

Num filme o que importa não é a realidade,
mas o que dela possa extrair a imaginação.
(Charles Chaplin)

A leitura da obra “A Crítica Genética no contexto da arte fílmica - Lavoura Arcaica (2001) e Shrek 2 (2004)”, de Luiz Antonio Xavier Dias e Tania Regina Montanha Toledo Scoparo, instiga-nos a pensar sobre a Crítica Genética como uma área dos estudos das linguagens que encanta por colocar em cena toda a obra de arte como o resultado de uma construção, questão apontada por outras teorias, mas “desnudada” por este campo de maneira particular. Recorre-se às minúcias da produção, garimpa-se os materiais que são suporte material do processo criativo. Assim, é possível desconstruir e reconstruir os caminhos percorridos, acompanhar a dinâmica do texto em criação e, dessa forma, entre outras questões, valorizar o trabalho dos criadores. Afinal, como consta na célebre frase atribuída ao inventor da lâmpada, Thomas Edison: “a genialidade é 1% de inspiração e 99% de transpiração.” Nesse sentido, a crítica genética desvenda um mundo submerso na maior parte do iceberg que lemos quando temos acesso à obra pronta.

Nessa esfera, o livro aqui prefaciado inova ao colocar em foco o processo artístico do texto fílmico, objeto menos explorado pela crítica genética se comparado aos textos literários, por exemplo. Resultado da maturidade teórica e analítica de seus autores, ela apresenta questões caras para as pesquisas ligadas às produções cinematográficas, como a transmutação da linguagem narrativa literária para a fílmica e a construção do *storyboard*, a partir de um olhar

interdisciplinar, com contribuições da gênese da criação, da linguagem cinematográfica e da semiótica.

A propósito, os filmes escolhidos como *para as análises* – Lavoura Arcaica e Shrek 2 – moveram/movem a imaginação de muitos espectadores levados às reflexões envolvendo, entre outras questões, os limites impostos pela sociedade. Eles marcaram época sobretudo pela singularidade de suas produções, cada um a seu modo, de acordo com as particularidades do gênero e contando com o apoio tecnológico de seu tempo, são exemplos de bons longas-metragens pelo engenhoso trabalho de articulação entre as linguagens – como bem souberam explorar os pesquisadores.

Diante dessas considerações, outro destaque para esta publicação está na maneira como as análises são construídas, articuladas com o embasamento teórico, numa linguagem acessível e sem o “peso” conceitual, elas embalam o leitor a cada recorte apresentado. É possível sentir a paixão dos estudiosos pelas pesquisas empreendidas por eles nos últimos anos. Ao longo da leitura da obra, percorremos, com eles, neste universo da gênese dos dois filmes e somos instigados a saber mais: sobre essas e outras produções cinematográficas. Como resumem os autores, no final da primeira parte da obra, o filme é “Uma arte que estimula a imaginação” (p.66). Dialogando com o que nos ensina Charles Chaplin retomado na epígrafe deste prefácio.

Em suma, este livro cumpre funções que estão na essência das generosas divulgações científicas: não apenas propala evidências, compartilhando conhecimentos, mas, também, desperta novas investigações. Nesse interim, a obra fomenta novos olhares para a leitura dos textos fílmicos, seja entre estudiosos das linguagens ou não. Inclusive, apesar dos autores não direcionarem o livro para a educação, ela poderá servir como material de formação

para professores e, conseqüentemente, para melhorar o trabalho com filmes na sala de aula, aliás a leitura desses textos é um dos conteúdos enfatizados pelas novas orientações curriculares.

Finalizo este prefácio agradecendo aos autores pela publicação das pesquisas com a qualidade demonstrada nesta obra e com o convite aos interessados em saber um pouco mais sobre as nuances da construção dos sentidos em um texto fílmico. Boas leituras!

Eliane Aparecida Miqueletti

Dourados, 20 de dezembro de 2022

(esperançando novos tempos para a educação brasileira).

Apresentação

A Crítica Genética nasce da constatação de que a obra é resultado de um trabalho que passa por transformações progressivas. Trata-se de uma investigação que indaga a obra de arte a partir de sua fabricação, a partir de sua gênese. Seu interesse está voltado para o processo criativo artístico, uma vez que a obra surge a partir de investimento de tempo, dedicação e disciplina por parte do escritor e passa por um processo de correções, pesquisas, esboços que, muitas vezes, não deixam vestígios, causando a impressão de que nasce pronta.

Essa área de estudos caracteriza-se pela investigação que vê a obra de arte a partir de sua construção. Acompanhando seu planejamento, execução e crescimento, o crítico genético se preocupa com a melhor compreensão do processo de criação. Conforme aponta Salles:

A Crítica Genética utiliza-se do processo de criação para desmontá-lo e, em seguida, colocá-lo em ação novamente. [...] o percurso é o rastro deixado pelo artista e pelo cientista em seu caminhar em direção a obra entregue ao público (SALLES, 2008, p. 13).

A inicial curiosidade de se conhecer e entender a escritura em processamento, visto que a Crítica Genética se limitava a manuscritos literários, abriu espaço à indagação a respeito de outros processos artísticos – dentre eles, o cinema. O progresso dos estudos genéticos apoia-se na ideia da travessia das fronteiras dos gêneros e das artes, expandindo-se para os mais diversos tipos de obras,

ampliando a valorização dos aportes científicos dos estudos genéticos, no século em curso. Desse modo, os estudos genéticos buscam compreender os mecanismos da produção, elucidar os caminhos seguidos pelo escritor e entender o nascimento da obra.

Nessa orientação, realizamos, no primeiro capítulo, uma pesquisa sobre a transmutação da linguagem narrativa literária para a fílmica. Apresentamos a necessidade de reconhecer a importância da ficção na cultura humana, como também da mídia do entretenimento e suas tecnologias produtoras de imagens; ainda abordamos sobre a figura do narrador, como a teoria literária o concebe, assim como também os teóricos da comunicação. Fazemos apontamentos sobre a questão da fidelidade, demonstrando que, no processo de transmutação, não há somente uma mudança de suporte, mas um processo complexo que vai além de questões técnico-narrativas. O intuito é apresentar a relação entre literatura e cinema, explorar o processo de criação do espaço-tempo em *Lavoura Arcaica* (2001), filme dirigido por Luiz Fernando Carvalho, transposto do romance de Raduan Nassar (1975), assim como apresentar aspectos sobre a transmutação fílmica, em um fragmento da obra. Visa a investigação do processo criativo fílmico por meio de análise de elementos do filme, bem como documentos de processo utilizados para a tessitura de uma narrativa cinematográfica.

Com esse estudo, percebe-se que nem só documentos físicos de processo, mas também documentos digitais, a leitura crítica de imagens e recursos utilizados na produção cinematográfica podem expor o caminho para a realização da arte fílmica. Para isso, utiliza-se pressupostos da gênese da criação, de conhecimentos teóricos sobre cinematografia e a tradução intersemiótica.

No segundo capítulo, nossa investigação mergulha na construção do storyboard de uma cena da obra

cinematográfica *Shrek 2* (2004), dos diretores Andrew Adamson, Kelly Asbury e Conrad Vernon. Dessa maneira, entendemos que diversos estudos repensam abordagens teóricas no campo da Crítica Genética ao atestarem que a criação artística envolve procedimentos que estão além de textos manuscritos, esboços e rascunhos. Cada texto, verbal ou não verbal, seja ele em seu mais particular gênero, demanda um percurso muitas vezes minucioso, desde a sua idealização até a sua conclusão. Portanto, o segundo capítulo desta obra investiga o processo criativo fílmico por meio da análise do *storyboard* de uma cena da obra cinematográfica *Shrek 2* (2004). Por depender do desempenho simultâneo de diversos artistas e profissionais animadores, pode-se afirmar que a animação é uma arte coletiva que advém, muitas vezes, da literatura, e transpõe barreiras na tela. Dessa forma, objetivamos investigar os rascunhos dos personagens, seu processo construtivo até a renderização da obra fílmica. A partir dos pressupostos da gênese da criação, de abordagens teóricas sobre cinematografia e de uma abordagem semiótica, será possível desvendar o percurso criativo para a construção de sentidos na obra.

As obras apresentadas aqui foram objetos de pesquisa para Tese de Doutorado e Pós Doutorado, em Estudos da Linguagem, na Universidade Estadual de Londrina.

Luiz Antonio Xavier Dias – UENP/CJ
Tania Regina Montanha Toledo Scoparo –SEED/PR

Capítulo I

O processo de criação em *Lavoura Arcaica*

Os olhos no teto, a nudez dentro do quarto; róseo, azul ou violáceo, o quarto é inviolável; o quarto é individual, é um mundo, quarto catedral, onde nos intervalos da angústia, se colhe, de um áspero caule, na palma da mão, a rosa branca do desespero, pois entre os objetos que o quarto consagra estão primeiro os objetos do corpo; eu estava deitado no assoalho do meu quarto, numa velha pensão interiorana, quando meu irmão chegou pra me levar de volta; minha mão, pouco antes dinâmica e em dura disciplina, percorria vagarosa a pele molhada do meu corpo, as pontas dos meus dedos tocavam cheias de veneno a penugem incipiente do meu peito ainda quente (NASSAR, 1989, p. 9-10).

O romance *Lavoura Arcaica*, de Raduan Nassar, publicado em 1975, é uma obra prima para ser sentida, que surpreende e emociona o leitor pela forma como o autor tece a narrativa, com uma linguagem metafórica, poética, tensa, explorando os limites do significado, repleta de símbolos e imagens que permeiam o texto e envolvem as personagens; o filme homônimo, por sua vez, de Luiz Fernando Carvalho, exibido em 2001, é um processo de criação, uma transmutação que, mesmo fazendo largo uso do texto de Nassar, transborda sentidos na sua trama enleante de imagens, sons, música, ritmo, luz, etc. É, sem dúvida, uma teia de significados que adensa as belas imagens que emergem da obra.

As imagens reproduzidas nas telas do cinema contêm histórias que nos levam à alegria, à inquietação, ao espanto, às lágrimas e também à reflexão, à revolta e à indignação. São algumas dessas emoções que extravasam do quadro trágico da história criada por Nassar e transmutada para o longa-metragem de ficção por Carvalho em 2001. Neste mesmo ano, em dois de outubro, Carvalho participa de um debate no Teatro Ipanema, no Rio de Janeiro, com a presença de críticos de cinema e teóricos da área cultural e da comunicação, cuja interlocução gira em torno do filme e juntos fazem uma reflexão sobre a busca de uma gramática fílmica que pudesse dar conta da dramática história de André, personagem narrador na obra, e de sua família. O discurso desse debate, publicado em 2002 no livro *Sobre o filme Lavoura Arcaica*, de Luiz Fernando Carvalho, possibilita-nos perceber o processo de criação do cineasta na transmutação fílmica. Nessa obra, Carvalho relata um pouco sobre sua formação, sua carreira como diretor de televisão, mas o tema principal foi a construção do filme *Lavoura Arcaica*.

O livro é um importante documento de processo utilizado para a feitura da narrativa cinematográfica. Os documentos de processo são registros materiais do processo criador do artista: “São retratos temporais de uma gênese que agem como índices do percurso criativo” (SALLES, 2008, p. 20), possibilitando fazer uma investigação de maneira indutiva sobre o processo de criação. Um material ilimitado em sua potencialidade interpretativa.

Assim, temos o intuito de apresentar, neste capítulo, primeiramente, as obras; depois a relação entre literatura e cinema, em seguida, explorar o processo de criação do espaço-tempo em *Lavoura Arcaica*, bem como apontar aspectos sobre a transmutação fílmica, em um fragmento da obra, mostrando que as transformações ocorridas na passagem de um código a outro podem ser reveladas por

meio da investigação no que diz respeito aos elementos constituintes da narrativa audiovisual. A transmutação de formas é um processo criativo, principalmente por se tratar de uma adaptação de romance para filme.

Abordamos, aqui, a imagem fílmica como um texto, e tomada dessa forma, está aberta às mais diversas interpretações. Em sua composição, alia-se a linguagem cinematográfica, para trazer maiores significações, “pertencer ao mistério, ao jogo sensório” (CARVALHO, 2002, p. 38) para além de um simples mostrar uma fotografia em movimento. Por meio dos pressupostos da Crítica Genética, de abordagens da tradução e da teoria do cinema, mostraremos o apelo imagético, a seleção de ícones representativos para o processo de criação fílmica.

Criação das obras

Lavoura Arcaica foi romance de estreia de Raduan Nassar na literatura brasileira. Depois lançou *Um Copo de Cólera*, novela de 1978. Nassar, há alguns anos, afastou-se da literatura para viver recluso em seu sítio no interior de São Paulo. Já nessa reclusão, escreveu os contos “Aí pelas três da Tarde”, “O vento seco” e “Menina a caminho”, que foram reunidos para compor o livro *Menina a caminho*, publicado em 1997. Nessa obra, foram incluídos os contos “Hoje de madrugada” e “Mãozinhas de seda”. Recentemente, em 2016, a Companhia das Letras editou o volume *Obras Completas*, que reúne além dessas três obras, os inéditos “O velho”, conto datado de 1958, publicado, originalmente, na França, 40 anos depois; também datado de 1958, o conto “Monsenhores”; e o ensaio “A corrente do esforço humano”, de 1981 e publicado originalmente na Alemanha em 1987.

Seus romances foram traduzidos para o exterior e ganharam versões para o cinema. *Lavoura Arcaica* foi exibido

nas telas em 2001, com direção de Luiz Fernando Carvalho, obtendo inúmeros prêmios; mas o primeiro a ir às telas foi *Um copo de cólera*, em 1995, que teve como roteiristas Aluisio Abranches, também direção, e Flávio R. Tambellini.

Zilly (2009, p. 13) assim se manifesta sobre a narrativa de Nassar: “mestre do sentido duplo, triplo, quádruplo e cambiante de palavras e construções sintáticas, prefere expressões polissêmicas, afetivas, alusivas, ambíguas, fortes em poder evocativo e emocional”. Possui uma prosa introspectiva, com sondagem psicológica, fluxo de consciência, “que estoura e jorra verbalmente com um vigor incomum” (PERRONE-MOISÉS, 1977, p. 96). Célia Minart, no periódico *La croix*, salienta a força da linguagem nassariana:

A prosa de Raduan Nassar [...] é de uma potência que nos dá vertigem [...] Uma frase que corre sem bater no menor obstáculo, que segue embalada por uma espécie de loucura, de repente se acalma, retoma seu ritmo e dobra-se sobre ela mesma como uma serpente encantada pelos sons mágicos, se embala novamente, mais uma vez jorra com força, indomável e irracional, não permitindo nenhum repouso, sem ceder jamais, sempre em brasa (...) elevando-se numa lamentação infinita de angústia de uma alma esquartejada (MINART, 1985).

Nassar incorporou muitos dos processos de composição conquistados pelas vanguardas por alterar os padrões de construção artística da prosa, transformando-a em pura poesia, e os aplica de maneira muito pessoal e consciente no texto: jogos de sonoridade, repetição de fonemas, sílabas, palavras, as aliterações, assonâncias, rimas, anáforas.

O autor também preferiu a sugestão de acontecimentos ao invés da narrativa clara dos fatos, uma preocupação com aquilo que não está explícito, mas sugerido, entredito, um jogo entre clareza e obscuridade,

mostrar e ocultar, polissêmico e ambíguo, como podemos observar na passagem do início do romance, na epígrafe deste capítulo. Nesse fragmento, as figuras que compõem a narração revelam o sujeito André deitado no assoalho do “quarto catedral”, “inviolável”, da pensão, em momento íntimo no processo de masturbação: “se colhe, de um áspero caule, na palma da mão, a rosa branca do desespero”. Represada no corpo de André, inviolável, está sua lavoura arcaica, embrionária, pronta para jorrar, como atesta Villaça (2006, p. 09) “A tonalidade confessional do narrador-protagonista dá presença viva a uma voz que sofre tudo o que diz, e diz tudo num registro de extremos”. Vemos um jorro de memórias que perpassa toda a primeira parte do romance, fixando na crise do indivíduo, em sua consciência e inconsciência, por meio de sentidos duplos, triplos, qualidades múltiplas e semiescondidas nas palavras e frases de Nassar.

O enredo trata do conflito entre André, seu pai e a paixão incestuosa pela irmã. Ele pertence a uma família rural engessada no tempo e no espaço descendente de libaneses. A família é constituída pelo pai, o patriarca; o irmão mais velho, Pedro; as três irmãs Rosa, Zuleika, e Hunda; a mãe, mulher submissa; André, filho pródigo e sujeito da ação discursiva; Ana, irmã e a paixão de André; e Lula, o filho caçula.

O romance é dividido em duas partes intituladas “A partida” e “O retorno”. Em “A partida”, a narrativa mostra o encontro dos dois irmãos, André e Pedro, em um quarto anônimo de pensão, na cidade, onde André se escondeu e se refugiou após abandonar a fazenda em que vivia com a família. Nessa primeira parte da narrativa, André rememora e desnuda suas experiências, distanciado no tempo, e procura explicar ao irmão mais velho, Pedro, sua fuga do campo. Seu relato sobre si mesmo opõe-se, numa comunicação ambígua, à força poderosa do pai, que leva a vida dedicada aos

trabalhos com a terra e à contrição religiosa. Os capítulos se alternam entre o momento da narração e o passado na fazenda com a família. Nesse momento presente da narração, há uma visão profunda de sua solidão, envolvida pela lascívia do corpo, da carne, em um quarto escuro de pensão. O cenário, aqui, avulta de importância, assumindo a relação entre a personagem André e o seu drama: é apertado, sufocante, escuro. Nesse espaço, o irmão mais velho chega para tentar resgatá-lo para o seio da família novamente. Há um diálogo tenso entre eles. André faz inúmeras revelações, entre elas, o incesto praticado com a irmã Ana, deixando aflorar suas angústias em “um sopro escuro da memória” (NASSAR, 1989, p. 10).

O enredo do filme é similar ao do romance. Mattos assim se pronuncia sobre o filme:

Roubando uma metáfora de Raduan Nassar, digo que há duas maneiras de se aproximar desse filme extraordinário. Uma delas é tentar capturá-lo de chofre, como alguém que se arriscasse a construir uma casa a partir do teto. Será inútil, naturalmente. A outra requer paciência e um mínimo de tempo, o necessário para fincar os alicerces e erguer as paredes da casa. É quando se encontra a recompensa, a vivificante iluminação adquirida no contato com uma obra de arte superior (MATTOS, 2002, p. 8).

O diretor Luiz Fernando Carvalho, com tempo e paciência, reconstruiu os alicerces e as paredes da casa do romance *Lavoura Arcaica* de Raduan Nassar, transportando, em meio à arquitetura, o fluxo de consciência da personagem André para a linguagem do cinema e transformou o filme em uma trama enleante de poesia, por meio de imagens, sons, música e ritmo. Buscou, na gramática fílmica, elementos que pudessem dar conta dos múltiplos tempos em que se desenrola a história de André e seu drama familiar. Como no romance, Carvalho transmuta

André – o filho *tresmalhado*, que volta para casa e dá início a uma tragédia devido a sua paixão pela irmã – e toda sua família, como também a própria narrativa, para um caminho de “luz (harmonia, conhecimento) à escuridão (ruptura, inconsciência)”. Todos entram em transe, circulam e saltam de um tempo para outro, “a imagem entorta-se, espicha-se, explode em excessos de claridade e negrume” (MATTOS, 2002, p.10). Também, como no romance, as tramas conduzem para o interior da narrativa, entornado de metáforas sensíveis, o embate entre o moderno e o arcaico, a liberdade e a opressão, a paixão e a moral, a natureza e a cultura, o tempo do pai e o tempo do filho, entre outros. Esse enredo estreou nos cinemas em 2001¹, foi disponibilizado em DVD, em 2005, em seguida, uma edição especial, em 2007. Rendeu a Carvalho² elogios da crítica e ao filme inúmeros prêmios³.

¹ Em 2016, o filme *Lavoura Arcaica* foi homenageado no Festival Internacional de Cinema do Rio pelos seus 15 anos e exibido em 35 mm no mesmo cinema em que estreou, na Estação Net Botafogo. Em novembro de 2016, o filme também foi homenageado e encerrou a Mostra Internacional de Cinema, em São Paulo, com a exibição do longa-metragem, um bate-papo do público com o diretor e com a presença, na plateia, do escritor Raduan Nassar, autor do romance que inspirou o filme.

² Luiz Fernando Carvalho realizou muitos trabalhos para a televisão, é diretor de novelas, minisséries e especiais. Roteirista e diretor do curta metragem *A espera* (1986), baseado no livro *Fragments de um discurso amoroso*, de Roland Barthes. Em 2000, lança na televisão o documentário *Que teus olhos sejam atendidos*, absorvido no Líbano como parte das preparações para *Lavoura Arcaica* – e mais tarde, esse documentário foi incluído em DVD, numa edição especial do filme - Em 2001, estreia o filme *Lavoura Arcaica*², seu único longa-metragem. Dirigiu as duas temporadas da minissérie *Hoje é dia de Maria*, em 2005. Desenvolve em parceria com a Rede Globo o “Projeto Quadrante”, que transmitiu, em 2007, *A pedra do reino* (da obra de Ariano

Para explorarmos essas duas grandes obras, vamos antes entender como literatura e cinema se relacionam, sejam pelas similaridades, sejam pelas diferenças.

Literatura e cinema

Cinema é o alimento da fantasia mais do que da razão, como Edgar Morin (1962) concebia, e nisso pode ser a explicação do vínculo entre literatura e cinema, ou seja, a ligação com o imaginário ou com a realidade do imaginário, por isso tantos autores transitam de um meio a outro. Assim, a articulação entre essas duas formas artística de expressão implica várias dimensões, não apenas a da transformação.

De acordo com Robert Richardson (1973), podemos enumerar vários tópicos de identificação entre uma obra e outra:

A dissolução de uma imagem em outra; o acúmulo de imagens de coisas e lugares sem a presença humana; a focalização centrípeta e progressiva do muito grande para o muito pequeno; o ponto de vista múltiplo a respeito de um

Suassuna) e *Capitu*, em 2008, (do romance de Machado de Assis, *Dom Casmurro*), os dois em cinco capítulos. A partir daí, dirigiu inúmeras minisséries, especiais, séries para o Fantástico. Atualmente, dirigiu a novela *Velho Chico*, em parceria com Benedito Ruy Barbosa. E, no início de 2017, dirigiu a minissérie *Dois irmãos*, escrita por Maria Camargo e baseada na obra de Milton Hatoum, em dez capítulos.

³ O filme *Lavoura Arcaica* recebeu mais de 25 prêmios em diversas categorias de festivais e mostras nacionais e internacionais, entre elas, Melhor Filme, Melhor Diretor, Melhor Ator, Melhor Atriz Coadjuvante, Melhor Ator Coadjuvante, Melhor Fotografia, Melhor Trilha Sonora Original, entre outros. O filme foi considerado por muitos críticos de cinema como um trabalho brilhante e um dos melhores filmes brasileiros dos últimos anos.

dato episódio ou personagem; a velocidade da narrativa; o trabalho apurado com imagens; a elipse suprimindo o supérfluo; o processo de caracterização do protagonista; a trilha sonora pode achar equivalentes em determinados procedimentos prosódicos, etc (*apud.*, GUALDA, 2010, p. 205).

No entanto há dois elementos que se destacam e são extremamente importantes quando se discorre sobre as categorias que aproximam ambas as artes: a narração e a impressão da realidade.

Em uma narração há um enredo que contém uma história, sendo assim o corpo da narrativa. Pode ser linear ou não, utilizar *flashbacks*, *flashforwards*, dentre outros recursos e técnicas, há diversas formas de se organizar um texto. Mas, o que se tem de certo em um enredo de narrativa, seja um romance, um roteiro, é que, em sua construção, há um espaço, onde alguma coisa acontece, e uma ação, que se desenrola, colocando em conflito as personagens ao longo de um determinado tempo. A sucessão das ações se faz por meio do discurso, através da voz perceptiva de um narrador, formando uma sucessão de enunciados postos em sequência, e esses são conflitos e experiências humanas, que evocam reações aos leitores/espectadores diante das criações produzidas artisticamente. É algo para ser exibido e mostrado, seja por meio das palavras, seja por meio das imagens.

Mais do que na literatura, na pintura, no teatro, na fotografia, ou em qualquer outra arte, o cinema nos dá o sentimento de estarmos assistindo a um espetáculo quase real. Metz assim explica esse sentimento:

Desencadeia no espectador um processo ao mesmo tempo perceptivo e afetivo de “participação” (não nos entediamos quase nunca no cinema), conquista de imediato uma espécie de credibilidade – não total, é claro, mas mais forte do que em outras áreas, às vezes muito viva no absoluto -, encontra

o meio de se dirigir à gente no tom da evidência, como que usando o convincente “É assim”, alcança sem dificuldade um tipo de enunciado que o linguista qualificaria de plenamente afirmativo e que, além do mais, consegue ser levado em geral a sério. Há um modo fílmico da presença, o qual é amplamente *crível*. Este “ar de realidade”, este domínio tão direto sobre a percepção têm o poder de deslocar multidões, que são bem menores para assistir à última estréia teatral ou comprar o último romance (METZ, 2004, p. 16-17 - grifos do autor).

Esse segredo de uma presença identificada nas imagens é que faz o público ter a impressão do real. Essa impressão já foi questionada na fotografia por Roland Barthes, em *Retórica da Imagem*. Segundo esse autor, olhar uma fotografia não é perceber um ser-aqui, mas um ter-sido-aqui, uma categoria do espaço-tempo - local e tempo anterior, assim na fotografia há o aqui e o outrora juntos, explicando a “irrealidade real” da fotografia. A parte da realidade é percebida no acreditar que a fotografia está mostrando algo que realmente aconteceu, é uma anterioridade temporal - flagrada e concretizada num momento específico. A irrealidade se percebe pela subjetividade temporal, ou seja, o que está retratado foi assim, mas não é mais; e o aqui também é subjetivo, pois o que nos é apresentado pela imagem não está verdadeiramente *aqui*. Muito diferente no que acontece com o cinema, onde o espectador apreende um “ser-aqui vivo” (METZ, 2004). Para Metz a impressão da realidade é um fenômeno de duas faces: pode-se procurar a explicação no aspecto do objeto percebido ou no aspecto da percepção. No objeto percebido, a duplicação é mais ou menos parecida, fiel ao seu modelo, carrega em si indícios de realidade; no aspecto da percepção, “esta construção ativa, que a percepção sempre é, os manipula de modo mais ou menos atualizante”, e ainda há uma permanente

interação entre os dois fatores: “uma reprodução bastante convincente desencadeia no espectador fenômenos de participação – participação ao mesmo tempo afetiva e perceptiva – que contribuem para conferir realidade à cópia” (METZ, 2004, p. 19).

Nesse sentido, para o autor (Ibid., p. 19), o “movimento” é considerado a maior diferença que se poderia apreender entre o cinema e a fotografia, haja vista que tal característica resultaria no “índice de realidade suplementar e a corporalidade dos objetos”, que constrói a impressão de realidade dos filmes, uma vez que o movimento é “imaterial”, não se oferece ao tato, mas à visão do espectador. Enfim, a fotografia provoca ilusões, mas não prescinde de movimento, pois o movimento não se configura na materialidade em si, mas na percepção visual, porque o movimento é imaterial. Ou seja, no cinema, “[...] a impressão de realidade é também a realidade da impressão, a presença real do movimento” (METZ, 2004, p. 22).

Ademais, o movimento juntamente o visual, o sonoro e o imagético produz a impressão do real no cinema, que é a base de seu sucesso. Assim como no romance, a “realidade” de vidas passando na tela é muito forte, conforme ratifica o crítico Bernardet (2006, p. 12) “não só o cinema seria a reprodução da realidade, seria também a reprodução da própria visão do homem”, e ainda complementa:

O cinema dá a impressão de que é a própria vida que vemos na tela, brigas verdadeiras, amores verdadeiros. Mesmo quando se trata de algo que sabemos não ser verdade, como o Picapau amarelo ou O mágico de Oz, ou um filme de ficção científica como 2001 ou Contatos imediatos do terceiro grau, a imagem cinematográfica permite-nos assistir a essas fantasias como se fossem verdadeiras, ela confere realidade a essas fantasias (BERNARDET, 2006, p.12-13).

No entanto, o cinema não faz sucesso somente por causa dessa realidade que se impõe fortemente, mas também devido à “exploração dos recursos cinematográficos e no uso desses recursos para criar o contexto da ação” (DINIZ, 1999, p. 31). Assim, a montagem, a posição da câmera, o *close up*, entre muitos outros, são técnicas escolhidas pelo diretor para criar o mundo real e “construir um significado que não preexiste à representação” (GUALDA, 2010, p. 207). Nesse viés, Xavier salienta:

[...] se diante da imagem cinematográfica, ocorre a famosa impressão de realidade, isso se deve a que ela reproduz os códigos que definem a objetividade visual segundo a cultura dominante em nossa sociedade; o que significa dizer que a reprodução fotográfica é objetiva justamente porque ela é resultado de um aparelho construído para confirmar a nossa noção ideológica de objetividade visual (XAVIER, 2005, p. 128).

Da mesma forma, o romance apresenta essas técnicas por meio do discurso do narrador. Ao invés do diretor, o narrador dá a voz ao texto narrativo. No romance a impressão da realidade é conhecida como verossimilhança que se realiza por meio da linguagem (coesão, coerência), pela caracterização das personagens, entre outros elementos, que o autor utiliza para que tenhamos a impressão de que tudo que vemos na trama é semelhante a algo que acontece com pessoas que conhecemos, num ambiente específico e em determinado momento que vivemos. A identificação que sentimos com os acontecimentos em cena, com os indivíduos, o ambiente explica nossa concentração e sustentação dentro da narrativa.

Ao ler um livro ou assistir a um filme, saímos de nossa realidade concreta e projetamo-nos num mundo subjetivo, construído simbolicamente. Esse escape mexe com nossa sensibilidade e nossos sentimentos, como também nos faz

pensar e refletir sobre o mundo circundante pelas ideologias presentes nas vozes dentro da narrativa. A sensação que dá, quando os atores das obras atualizam o imaginário por meio dos recursos da linguagem do romance e do filme, é que tudo é sentido pelos leitores/espectadores como sinônimo de vida.

Assim como há similaridades entres romance e filme, há também diferenças. Conforme Metz (2004, p. 10), “A literatura significa, o cinema expressa”. Para significar, a literatura se apropria da palavra e da sua construção linguística e estas garantem a produção de imagens. O leitor, no processo da leitura, ativa os atos de imaginação, levando-o a constituir o sentido do texto de maneira a consolidar sua presença no mundo que se constrói na instância textual. Isso também acontece com o espectador ao assistir a um filme, no entanto, a linguagem utilizada para criar essas imagens é outra. O escritor expressa a sua visão de mundo selecionando e combinando palavras num determinado estilo. O cineasta realiza as mesmas operações, mas com imagens e o estilo deste se define pela maneira como ele trabalha o material plástico do cinema.

Livro e filme utilizam linguagens diferentes, pois são sistemas de comunicação diversos. Enquanto um romancista tem à sua disposição toda a riqueza da linguagem verbal, um cineasta lida com diferentes materiais de expressão, por isso o cinema se caracteriza por se expressar de forma multimodal: imagens em movimento, iluminação, linguagem verbal oral (diálogos), sons e ruídos não-verbais (efeitos sonoros), música, os movimentos da câmera, enquadramentos, planos, ângulos de filmagem, cor, entre outros. Todos esses materiais podem ser manipulados de diversas maneiras, portanto a diferença entre os dois meios não se reduz à diferença entre linguagem escrita e a linguagem audiovisual.

Assim como o romance “o cinema ama a ambigüidade, a emoção indefinida” (CARRIÈRE, 2006, p.34-35) e nos leva a apreender coisas que não são explícitas, nem definíveis. Um olhar, uma mão, um cenário, pequenos objetos podem conter alguma coisa significativa. Quadros, cenas, sequências, planos, câmeras podem aderir ao estado emocional do narrador e das personagens. Planos fixos e discretos *travellings* podem criar inquietações. A câmera, os atores e os objetos num espaço podem criar uma coreografia fabulosa que leva a uma tensão ou uma confusão emocional, colocando em destaque o conflito e suscitando um jogo entre o interior e o exterior, seja da personagem ou do espaço. Assim, o cinema tem um modo bem particular de narrar a realidade. Imagens visuais, linguagem verbal, sons não-verbais, música, iluminação são diferentes materiais de expressão utilizados pelo cineasta na construção de uma obra fílmica.

São alguns desses elementos que vamos colocar em pauta agora para explicitação.

A linguagem do cinema

A leitura de um simples plano conduz quase certamente a entrar nos detalhes e na regulação dos parâmetros técnicos e a flertar com a leitura genética. Um passo para trás permite vislumbrar uma sequência - o encadeamento dos planos, o cheque das imagens justapostas. O novo significado que nasce da consecução de duas figuras consiste, assim, no que é essencial ao trabalho de leitura. A cenografia – uma composição que engloba o simples jogo das regulações técnicas – se revela e o filme começa a fazer sentido. Um passo a mais e, pela articulação das sequências entre elas, a obra se constitui, acabada, quase autônoma – na verdade, ela não o é jamais, pois sua leitura mobiliza muitos códigos e múltiplos conhecimentos previamente requeridos, todos objetos exteriores a ela. Nesse estágio, é

possível apreciar a forma como a história foi contada e, literalmente, “falar do filme” (JULLIER; MARIE, 2009).

O cinema traz algumas singularidades advindas de sua linguagem para se manifestar, não é um sistema discreto de significação, como na escrita, pois incorpora tecnologia e elementos técnicos cinematográficos para contribuir no significado. Essa linguagem foi se construindo aos poucos e, segundo Bernardet (2006, p. 32), “é provavelmente aos cineastas americanos que se deve a maior contribuição para a formação desta linguagem cujas bases foram lançadas até mais ou menos 1915”. Herdeiro dos folhetins do século XX, o cinema estava se preparando para se tornar também um contador de histórias. Para isso precisaram-se criar estruturas narrativas e a relação com o espaço. No início, víamos quadros sucessivos de imagens que diziam acontece isso, acontece aquilo, e assim por diante. Eram cenas relatadas que se sucediam no tempo, com imobilidade da câmera⁴. Então o cinema consegue abandonar essa

⁴ Os primeiros filmes não eram narrativas estruturadas e sim breves registros de tomada única de cenas do dia a dia, como o famoso filme dos Lumière que mostra trabalhadores saindo da fábrica no final de um turno. Os irmãos Lumière venderam suas participações comerciais a Charles Pathé em 1900, o que preparou o caminho para a evolução comercial em grande escala e o domínio inicial da produção cinematográfica, na França. Atribui-se a George Méliès o desenvolvimento do longa-metragem narrativo, que teria iniciado a produção comercial em 1896. Sua contribuição mais importante foi libertar o “tempo da tela” do “tempo real”, fazendo uso da *edição*, ou seja, a possibilidade de o cineasta arranjar a sequência de imagens na tela, ao invés de permitir que isso fosse ditado pelo assunto em si. Também, confere a Méliès a invenção de outras práticas que fizeram com que a narrativa pudesse ser estruturada - isto é, acelerada, desacelerada, em suma, composta - com alguma organização (TURNER, 1997, p. 36-37).

imobilidade e dizer “enquanto isso”, deslocando a câmera para explorar o espaço, “a tela permanece fixa, mas as coordenadas do espaço que vemos na imagem mudam constantemente, não só de uma imagem para outra, como dentre de uma mesma imagem, graças aos deslocamentos da câmera” (BERNARDET, 2006, p. 35).

A imagem, consoante Martin (2003, p. 21), “constitui o elemento de base da linguagem cinematográfica. Ela é a matéria-prima fílmica e desde logo, porém, uma realidade particularmente complexa”. Por um lado, resulta da atividade automática de um aparelho capaz de reproduzir a realidade, que capta aspectos precisos e determinados dessa realidade, porém, ao mesmo tempo, essa atividade se orienta no sentido desejado pelo realizador, que possui valores, visões de mundo, cultura, bem particulares. Assim, quando o homem intervém, sua influência sobre o objeto filmado é decisiva e a realidade que aparece é subjetiva. “A imagem fílmica proporciona, portanto, uma reprodução do real cujo realismo aparente é, na verdade, dinamizado pela visão artística do diretor” (MARTIN, 2003, p. 25).

A câmera possui um papel fundamental na criação dessas imagens, ela é o agente ativo de registro da realidade material e de criação da realidade fílmica. Nesse processo, o **enquadramento** constitui o primeiro aspecto da participação criadora da câmera no registro da realidade exterior para a transformação em matéria artística. Trata-se da composição do conteúdo da imagem, da maneira como o diretor organiza o fragmento de realidade para transportar para a tela. Na escolha da matéria filmada é possível: a) deixar alguns elementos da ação fora do enquadramento (elipse), b) mostrar apenas algum detalhe significativo (sinédoque), c) compor arbitrariamente o conteúdo do enquadramento (uso de símbolo), d) modificar o ponto de vista normal do espectador (novamente o símbolo), e) jogar com a terceira dimensão

do espaço (profundidade de campo) para obter efeito dramático. O enquadramento é o mais importante e o mais necessário recurso da tomada de posse do real pela câmera (MARTIN, 2003, p. 35-36).

As noções técnicas e a nomenclatura utilizadas para a concepção das imagens relacionam-se aos **movimentos de câmera**. A expressividade do discurso se constrói a partir dos planos, que são as tomadas de cenas entre dois cortes. Deixemos a palavra com Xavier, que explica as nomenclaturas e as técnicas básicas:

Classicamente, costumou-se dizer que um filme é constituído de **seqüências** – unidades menores dentro dele, marcadas por sua função dramática e/ou pela sua posição na narrativa. Cada seqüência seria constituída de **cenas** – cada uma das partes dotadas de unidade espaço-temporal. Partindo daí, definamos por enquanto a *decupagem* como o processo de decomposição do filme (e portanto das seqüências e cenas) em planos. O **plano** corresponde a cada tomada de cena, ou seja, à extensão de filme compreendida entre dois cortes, o que significa dizer que o plano é um segmento contínuo da imagem (XAVIER, 2005, p. 27 - grifo nosso).

Ainda, conforme Xavier (2005), o fato de que o plano corresponde a um determinado ponto de vista em relação ao objeto filmado, induz um segundo sentido para este termo que passa a designar a posição da câmera – distância e ângulo – em relação ao objeto. Assim, o ponto de vista é apresentado pela localização da câmera, é o ponto de observação da cena, de onde parte o olhar. Nunca é neutro, aliás, nada no cinema é neutro, a representação da realidade é sempre mediatizada pelo tratamento fílmico, como assinala Metz:

Se o cinema é linguagem, é porque opera com a imagem dos objetos, não com os próprios objetos. A duplicação fotográfica [...] arranca do mutismo do mundo um

fragmento de quase realidade para fazer dele o elemento de um discurso. Dispostas diferentemente do que na vida, tramadas e reestruturadas pelo fio de uma intenção narrativa, as efígies do mundo tornando-se os elementos de um enunciado (Apud XAVIER, 2003, p. 18).

Assim, a realidade que vemos nas imagens fílmicas é um signo de algo mais e todas as posições de câmera realizadas por um cineasta refletem conotações. Cada plano é a tradução de uma perspectiva global que contamina todos os passos da realização de um filme. A câmera mostra fatos de cima ou de baixo, de perto ou de longe, guia o olho do espectador de um detalhe ao outro, conforme a intenção do diretor.

Assim, é na articulação dos planos que se deve produzir um sentido lógico e coerente para o texto visual. Xavier (2005, p. 28), ao tomar os conceitos de decupagem clássica, classifica quatro planos, que serão demonstrados no quadro a seguir:

Quadro 1: Demonstrativo dos planos

Plano Geral	Insere o sujeito em um ambiente, eventualmente dando uma ideia das relações entre eles. Mostram cenas amplas, todo o espaço da ação. Abrange um campo maior de visão. As personagens parecem distantes de nosso olhar. Pode se tornar espetacular, quando visa a mostrar a grandeza das conglomerações humanas, a amplitude de uma paisagem.
Plano Médio ou de Conjunto	Mostra o conjunto de elementos envolvidos na ação (figuras humanas e cenário), principalmente em interiores (uma sala por exemplo). As personagens estão perto das margens do quadro fílmico. Esse plano pode assumir uma significação social, quando põe em relevo a relação de uma personagem com

	outras, com grupos, com a massa, com classes, com profissões, com a família. Também relaciona o indivíduo com um grupo ou a natureza, integrando o homem no mundo e na sociedade e, dependendo do contexto fílmico, faz dele a presa das coisas.
Plano Americano	Corresponde ao ponto de vista em que as figuras humanas são mostradas da cabeça até a cintura aproximadamente, em função da maior proximidade da câmera em relação a ela. É plano que aparece dominante em diálogos.
Primeiro Plano (<i>close-up</i>)	A câmera, próxima da figura humana, focaliza um detalhe, um rosto ou uma mão, por exemplo. (Há uma variante chamada primeiríssimo plano, que se refere a um maior detalhamento – um olho, ou uma boca ocupando toda a tela). Esse plano costuma indicar ou sugerir uma invasão no mundo espiritual das personagens, mostra uma tensão mental intensa, aponta um sentimento opressor ou liberador. Dessa forma, possui função <i>descritiva</i> (detalhamento de feições ou de coisas) e <i>explicativa</i> (exploração psicológica das personagens).

A câmera, assim, além de se deslocar no espaço, recorta-o. Ela filma fragmentos do espaço, que podem ser amplos, por exemplo, um campo, ou restritos, um rosto.

Quanto ao ângulo ou posição da câmera, Xavier (2005, p. 28) assim os explica “considera-se em geral normal a posição em que a câmera localiza-se à altura dos olhos de um observador de estatura média, que se encontra no mesmo nível ao da ação mostrada”, adota-se as expressões ‘câmera alta’ e ‘câmera baixa’ para apontar as situações em que a câmera pretende mostrar os episódios de uma posição mais elevada ou de um nível inferior. Vejamos exemplificado no quadro abaixo:

Quadro 2: Demonstrativo da posição da câmera

Câmera Alta (<i>plongée</i>)	De cima para baixo – efeito de rebaixamento
Câmera Baixa (<i>contra-plongée</i>)	De baixo para cima – impressão superioridade.

Metz (2004) utiliza o termo *plongée* para câmera alta, e *contra-plongée* para câmera baixa. Martin (2003, p. 41) também adota esta nomenclatura e destaca a significação psicológica das imagens filmadas a partir desses ângulos. A *contra-plongée*, geralmente, dá a impressão de superioridade, “exaltação e triunfo, pois faz crescer os indivíduos”; em *plongée*, ao contrário, ocorre um efeito de rebaixamento, “apequenar o indivíduo, esmagá-lo moralmente, rebaixando-o ao nível do chão, fazendo dele um objeto preso a um determinismo insuperável”⁵

Há, também, os movimentos de câmera chamados *travelling* e *panorâmica*:

Quadro 3: Demonstrativo dos movimentos da câmera

<i>Travelling</i>	Deslocamento da câmera (do olhar) num determinado eixo. Temos a impressão de correr junto com a imagem fílmica. Pode ser para frente, para trás, lateral, vertical. Função: Para frente - abertura de filmes, incursões espaciais subjetivas ou objetivas, invasão
-------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

⁵ Em *Cidadão Kane*, por exemplo, um confronto entre Kane e sua segunda esposa Susan é representado numa tomada em *shot-reverse* em que, numa tomada, Susan olha para cima para se dirigir a este (ou a câmera) olha para baixo para se dirigir a Susan na tomada seguinte. Susan é oprimida e diminuída pelo ângulo da câmera, enquanto a estatura de Kane é aumentada. Nessa sequência, o manejo dos ângulos da câmera é o principal meio pelo qual o público é informado sobre a mudança de relacionamento entre as duas personagens (TURNER, 1997, p. 58).

	<p>onírica ou alucinatória. Para trás – encerramento de filmes, afastamentos, desprendimento moral crescente, solidão progressiva. Lateral – mais frequente: descrição e narração. Raramente expressivo. Vertical – raramente usado.</p>
Panorâmica	<p>Rotação da câmera em torno de um eixo, vertical, horizontal ou oblíqua, sem deslocamento do aparelho. Panorâmica vertical: movimento para cima ou para baixo. Panorâmica horizontal: movimento para a direita ou para a esquerda. Panorâmica oblíqua: movimento ou da direita ou da esquerda para baixo ou para o alto. Função da panorâmica: Descritiva - exploração do espaço; pode, também, evocar o olhar de uma personagem que devassa o horizonte ou segue objetos em movimento; Expressiva – sugere uma impressão ou uma ideia. Certas panorâmicas verticais expressam a queda, a decadência ou, pelo contrário, a ascensão; Dramática – desempenha papel direto na narrativa fílmica; estabelece relações espaciais, seja entre indivíduos e objetos, seja entre grupos, o movimento, nesses casos, produz impressão de conflito.</p>

Assim como o uso do plano no cinema deu-se em função de uma necessidade denotativa – dar uma informação indispensável para o andamento da narrativa, com os movimentos de câmera não foi diferente, pela necessidade de acompanhar as personagens nas cenas. As panorâmicas correspondem à ação de virar a cabeça; e os *Travellings* têm por objetivo o deslocamento do corpo

inteiro no modo retilíneo. Esses movimentos, normalmente, se combinam. Ainda há o zoom, mas não é muito apropriado chamá-lo de movimento, trata-se de uma variação da distância focal.

Ao se decidir pelo local de observação, a **profundidade de campo** define a quantidade de objetos que estarão dentro do quadro, no sentido lateral e no sentido do eixo da objetiva. Indica a nitidez no sentido do eixo da objetiva. Trata-se de parâmetros regulando a construção do ponto de vista. Uma composição em profundidade de campo, conforme Martin (2003, p. 165-166), consiste em distribuir as personagens e os objetos em vários planos e fazê-los representar, tanto quanto possível, de acordo com uma dominante espacial longitudinal (o eixo óptico da câmera). A profundidade de campo é tanto maior quanto mais afastados os planos de fundo estiverem do primeiro plano e quanto mais próximo da objetiva este se encontrar. É a exploração do olhar humano, que fixa e esquadrinha numa direção precisa e em distâncias muito variadas e permite obter igual nitidez para os objetos afastados e para os objetos próximos.

No nível da sequência fílmica, o fundamento mais específico da linguagem fílmica é a **montagem**, que consiste na organização dos planos de um filme em certas condições de ordem e de duração. A montagem pode ser narrativa e expressiva, consoante Martin (2003, p. 132). A narrativa consiste em reunir, numa sequência lógica, planos que apresentam um efetivo conteúdo, e contribui para que a ação progrida do ponto de vista dramático “(o encadeamento dos elementos da ação segundo uma relação de causalidade) e psicológico (a compreensão do drama pelo espectador)”. A montagem expressiva são justaposições de planos cujo objetivo é gerar um efeito direto e preciso pelo choque de duas imagens, buscando exprimir um sentimento ou uma ideia e produzir

constantemente efeitos de ruptura no pensamento do espectador (Martin, 2003, p. 132-133).

Para Eisenstein, o objetivo e as funções fundamentais da montagem são:

[...] o papel que toda obra de arte se impõe, *a necessidade da exposição coerente e orgânica do tema, do material, da trama, da ação*, do movimento interno da sequência cinematográfica e de sua ação dramática como um todo. Sem falar no aspecto *emocional* da história, ou mesmo de sua lógica e continuidade, [...] apresentar não apenas uma narrativa *logicamente coesa*, mas uma narrativa que contenha *o máximo de emoção e de vigor estimulante* (EISENSTEIN, 2002, p. 13-14 - grifos do autor).

Aqui cabe, novamente, diferenciar planos, cenas e sequências na composição da montagem: o plano é a porção do filme entre dois pontos de montagem, ou pedaço de filme entre dois cortes, ou ainda o pedaço do filme entre duas ligações; a cena é demarcada pela unidade de lugar e de tempo; já a sequência consiste numa sucessão de planos cuja característica principal é a unidade de ação, ou ainda, um conjunto de planos que apresenta uma unidade espacial, temporal, espaço temporal, narrativo (a unidade da ação).

Há, ainda, muitos outros recursos técnicos no processo de criação de um filme, como os elementos fílmicos não específicos, que são a iluminação, o vestuário, o cenário, a cor; ainda há as elipses, as ligações e transições, as metáforas e símbolos, os fenômenos sonoros (ruídos, música), os diálogos. Todos esses elementos produzem sentido na narrativa fílmica (em sua dimensão visual, verbal e sonora). Esses componentes serão inseridos nas análises conforme a necessidade.

Faremos rápida explanação sobre a iluminação, o som e a música, dentre esses elementos, pois serão mais

explorados na análise do filme. A **iluminação**, no cinema, obedece a uma estratégia, ajuda a compor um quadro, uma cena ou uma sequência. A técnica da iluminação pode ser aproveitada como um meio natural de dirigir a atenção do espectador para um determinado elemento específico do quadro, enquanto outros são obscurecidos. Constitui o principal operador anafórico do filme, e são inúmeras as possibilidades criativas: realizar contrastes, criar atmosferas, sugerir sentimentos, acentuar certas qualidades (positiva ou negativa) do interior das personagens. O **som** coloca à disposição do filme um registro descritivo amplo, pode ser utilizado como contraponto ou contraste em relação à imagem. São várias as contribuições: aumenta o coeficiente de autenticidade da imagem, ou seja, *a impressão da realidade*; a trilha sonora restabelece a *continuidade*, tanto ao nível da percepção quanto ao da sensação estética; a *voz em off* torna possível a exteriorização dos pensamentos (monólogo interior); o *silêncio* sublinha com força a tensão dramática de um momento (símbolo de morte, perigo, solidão); entre muitas outras contribuições, a **música** constitui um material expressivo muito rico. Age sobre os sentidos, como fator de intensificação e aprofundamento da sensibilidade, explicita implicações psicológicas de certas situações dramáticas, exprime uma apreciação subjetiva do acontecimento, intervém como contraponto psicológico para fornecer ao espectador um elemento útil à compreensão da tonalidade humana de um episódio (MARTIN, 2003, 113-126). Enfim, são muitos os elementos materiais que participam da criação da imagem e do universo fílmico.

A figura do narrador em romance e filme

Quando alguém escreve algo (uma carta, um texto, uma reportagem, um depoimento, uma experiência)

verificam-se atos de enunciação em que o eu do sujeito da enunciação, num momento e num lugar determinados, produz enunciados, se identifica com um sujeito empírico e historicamente existente (possui identidade). Portanto quem escreve um texto literário é um indivíduo empírico, que existe. Já o sujeito da enunciação literária, o eu que se manifesta no texto, que fala no texto, pode ou não se identificar com o indivíduo que escreve. Há bastante tempo que existe a consciência de que o eu do texto literário não é identificável com o eu empírico. No entanto, há pouco tempo que a metalinguagem do sistema literário estabelece de modo fundamentado a distinção entre autor empírico, autor textual e o narrador. O emissor oculto ou presente no texto literário é uma entidade ficcional, imaginária, que mantém com o autor empírico relações que podem ir do tipo marcadamente isomórfico (semelhantes) ao tipo marcadamente heteromórfico (diferentes). Em qualquer caso, nunca essas relações poderão ser definidas como uma relação de identidade, nem como uma relação de exclusão mútua. Deve definir-se como uma relação de implicação. A designação mais adequada atribuída ao emissor do texto ficcional, responsável pela enunciação literária, é de autor textual, conforme explicita Aguiar e Silva:

[...] entidade que, aceitando, modificando, rejeitando convenções e normas do sistema literário, programa e organiza a globalidade do texto [...] tem de ser considerado a instância da qual dependem as vozes que concretamente falam nos textos literários: o narrador nos textos narrativos, o sujeito lírico ou o falante lírico nos textos líricos (AGUIAR E SILVA, 2002, p. 86).

Na literatura, conforme Genette, o narrador é chamado de heterodiegético, quando não é co-referencial com nenhuma das personagens da diegese; a instância narrativa que assegura a voz desse narrador não participa,

como agente, da diegese narrada, mas é um demiurgo que conhece todos os acontecimentos na sua trama profunda e nos seus ínfimos pormenores. Há também o denominado narrador homodiegético, que é co-referencial com uma das personagens da diegese, participando da história narrada, embora não seja o herói, e ainda há o narrador autodiegético que poder ser co-referencial com o protagonista do romance, portanto o herói.

Como percebemos, a literatura amolda diferentes narradores para relatar um evento ficcional. O cinema também se apropria de uma maneira de contar, mostrar uma história. Ele cria imagens e o espectador vê as ações nas telas como se “[...] estivesse vendo a ação sem a interferência de um narrador ou de sua voz, produz a impressão de que não há narração, mas apenas um processo de mostrar” (CORSEUIL, 2003, p. 300). Entretanto, ainda conforme Corseuil, no cinema há a presença de um narrador na forma como se dá a montagem e a edição das imagens, evidenciando a interferência de um narrador na organização dos episódios da história, a “montagem, determinada pela forma como a história é contada, aponta para a existência de um mediador que organiza os eventos da história no tempo e no espaço: o narrador (CORSEUIL, 2003, p. 300). Dessa forma, o narrador, no cinema, é responsável pela escolha de estratégias para a realização da produção fílmica. Seria, “portanto, o diretor, na medida em que ele escolhe determinado tipo de encadeamento narrativo, determinado tipo de decupagem, por oposição a outras possibilidades oferecidas pela linguagem cinematográfica (Aumont, 2007, p. 111). Nesse sentido, Aumont prefere referir-se à instância narrativa, pois filme decorre da elaboração e organização de uma equipe (montagem, música, imagem, fotógrafo, iluminador, roteirista, produtor, etc). Também Gaudreault e Jost (1995) manifestam-se no sentido de que não há

narração fílmica sem instância narrativa, uma entidade mediadora sem a qual não é possível a realização de mostrar ou contar, incluindo nessa realização as dimensões icônica, verbal e musical. Podemos, então, defender que em toda diegese há um narrador, uma instância narrativa que narra o filme na sua totalidade.

No que se refere à focalização, conforme Genette (1979), corresponde ao ponto de vista, à posição que o narrador mantém com o universo diegético e também com o leitor. As pesquisas desse autor auxiliaram os estudos do focalizador no cinema. É por meio do foco narrativo que se distingue a ação e visão do narrador, no que concerne à sua visão e percepção das ações, tanto interna como externamente. O modo como se dá a organização da focalização pode encaminhar a história, anunciar os sentimentos e pensamentos das personagens; e a plateia poderá sentir e perceber as emoções divulgadas nas cenas. Enfim, o narrador no filme é o detentor de uma voz, que organiza a história e manifesta a visão que possui das coisas que o envolvem, e, diferentemente de como se dá na literatura (focalização por intermédio de um narrador), no cinema ocorre pelo conjunto de uma série de elementos (imagens, planos, edição, mise-en-scène, dentre outros).

No filme *Lavoura Arcaica*, o diretor Luiz Fernando Carvalho buscou no romance de Raduan Nassar a trama bem elaborada da narrativa para estruturar a sua versão. Fez uma transmutação bastante análoga ao original, porém com particularidades e restrições próprias de outro código linguístico. Nos próximos tópicos, faremos uma leitura das duas narrativas e veremos como se deu a passagem de um código para outro.

Relações intertextuais nas obras

Conforme Eco, o texto é uma máquina tranquila que espera pelo receptor, quando este se prepara para adentrar-se, ou melhor, quando nós entramos no “[...] bosque da ficção, temos de assinar um acordo ficcional com o autor e estar dispostos a aceitar, por exemplo, que lobo fala; quando o lobo come Chapeuzinho Vermelho, pensamos que ela morreu” (ECO, 1994, p. 83). E, depois, pensar que ela volta à vida é algo que extrapola nossa capacidade cognitiva de pensar com razão, tornando o fato extremamente extraordinário. Nesse sentido, dentre as diversas artes concebidas, literatura e cinema se despontam entre elas, provocando diversas indagações e discussões (SILVESTRE, 2014).

No caso de *Lavoura Arcaica*, como já ressaltamos, é considerado um clássico pelos críticos da literatura. Segundo Alfredo Bosi, em nota de orelha para a 3ª edição da obra, em 1989, é “uma revelação, dessas que marcam a história da nossa prosa narrativa” (apud NASSAR, 1989). Em 2016, Raduan Nassar recebeu o Prêmio Camões, considerado o mais importante prêmio literário destinado a autores de língua portuguesa. Na premiação, o júri ressaltou “a extraordinária qualidade da sua linguagem” e a “força poética da sua prosa”, e ainda contemplou que é “através da ficção, que o autor revela, no universo da sua obra, a complexidade das relações humanas” acrescentando que “muitas vezes essa revelação é agreste e incômoda, e não é raro que aborde temas considerados tabus” (LUCAS; QUEIROS, 2016).

A ficção adaptada para os meios de comunicação contamina a vida do ouvinte e do espectador. Na recriação para o cinema, o espectador projeta-se no universo fílmico. O cinema molda o seu imaginário e contribui para o diálogo de várias culturas. Firma-se, assim, como linguagem

universal e diminui as distâncias entre os idiomas e entre as classes sociais (COSTA, 2002, p. 64).

As tecnologias produtoras de imagens alteram sensivelmente a maneira de ver o mundo, de senti-lo, de interagir com ele e de representá-lo por meio da literatura e da arte. E de tal forma isso é verdade, que a técnica cinematográfica e a dinâmica de suas imagens em movimento influenciaram a técnica da narrativa literária (JOHNSON, 2003). Por outro lado, há, também influência da literatura sobre o cinema, com o aproveitamento de textos ficcionais na narrativa cinematográfica. Assim, a relação entre literatura e cinema pode ser vista, conforme Stam (2008), sob a forma de dialogismo intertextual. As narrativas, nesse contexto, são repetidas de diversas maneiras, e essas livres ou não.

Assim, em determinados momentos, o cinema faz uso da literatura, e em outros a literatura se utiliza do cinema, como aconteceu com grandes escritores do século XX, como, por exemplo, Hemingway, Fitzgerald e Faulkner. No Brasil, encontramos a influência do cinema na literatura na prosa dita “cinematográfica” de Oswald de Andrade, no romance *Operação silêncio* (1979), de Márcio Souza, ou de Josué Guimarães, em *Camilo Mortágua* (1980), que usou o cinema como elemento temático e estruturador (JOHNSON, 2003, p. 39).

Benjamin (2008, p. 67), no processo de recriação entre literatura e cinema, prega a tradução como “forma” em que, para assumi-la assim, e explorar as etapas do processo, é necessário voltar ao texto de origem, uma vez que a essência dessa forma se encontra nele, contendo em si sua “traduzibilidade”, ou seja, a tradução de uma forma a outra, e essa tradução “mantém uma relação íntima com seu original, ao qual deve sua existência” (PLAZA, 2008, p. 32).

Nesse viés, os pressupostos da Crítica Genética são bastante importantes, pois possibilitam o desvendar dos

caminhos para a transformação de formas. Nas palavras de Salles (2008, p. 12), a Crítica Genética “surgiu com o desejo de melhor compreender o processo de criação artística, a partir dos registros desse seu percurso deixados pelo artista”:

Os estudos genéticos nascem de algumas constatações básicas. Na medida em que lidamos com os registros que o artista faz ao longo do percurso de construção de sua obra, ou seja, os índices materiais do processo; estamos acompanhando seu trabalho contínuo e, assim, observando que o ato criador é resultado de um processo. Sob essa perspectiva, a obra não é, mas vai se tornando, ao longo de um processo que envolve uma rede complexa de acontecimentos (SALLES, 2008, p. 14).

Existe na obra, portanto, um complexo processo, e são necessários para sua concretização inúmeros ajustes, pesquisas, esboços, planos, entre outros. Assim, “Os rastros deixados pelo artista de seu percurso criador são a concretização desse processo de contínua metamorfose” (SALLES, 2008, p. 14). Não se consegue traduzir tudo, e isso causa certa deficiência nos dizeres originais, mas a relação entre literatura e cinema facilita essa recriação, pois

A relação entre literatura e cinema se realiza no instar da linguagem, bem ali onde se forma o pensamento. Existe porque o cinema, como a literatura, é linguagem. Porque no interior da literatura (para flagrar o movimento, o acaso, o passar do tempo) inseriu-se a imagem cinematográfica; porque desenvolvemos um outro material para a criação de formas que constroem o pensamento que constrói a linguagem, que constrói novos pensamentos: a imagem cinematográfica (AVELAR, 2007, p. 113).

Plaza (2008, p. 22) assim elucida “Todo signo difere da coisa significada, pois que entre ambos não há identidade; o

signo possui características e qualidades materiais próprias que ‘nada tem a ver com a função representativa’, pois esta tem a ver com a relação do signo com um pensamento”. Além disso, o processo de intertextualidade é muito presente em uma adaptação, conforme Gérard Genette, em *Palimpsestes*, esclarece ao falar da questão da transtextualidade, ou transcendência textual de um texto, ou seja, tudo aquilo que o coloca em relação com outros textos. Dentre as várias relações que tal texto estabelece, conforme Genette (1982, p. 13) a hipertextualidade ou *hypertextualité* é a relação que une um texto B (chamado pelo autor de hipertexto) a um texto anterior (chamado de hipotexto), o hipertexto se liga ao hipotexto, ou seja, o autor fala de uma noção geral de texto de segundo grau ou texto derivado de outro pré-existente. Nesse sentido, o texto de origem, que sofre a transformação, no caso aqui, a narrativa literária, é designado hipotexto ou texto de primeiro grau; e a obra transmutada, no caso o filme, é hipertexto ou texto de segundo grau.

Essa relação demandou uma visão depreciativa da obra fílmica, pois o espectador, ao assistir a obra transmutada, queria verificar a fidelidade em relação à obra original. Conforme Plaza (2008, p. 32), “o problema da tão falada ‘fidelidade’ é mais uma questão de ideologia, porque o signo não pode ser ‘fiel’ ou ‘infiel’ ao objeto, pois como substituto só pode apontar para ele”.

Normalmente, a crítica tradicional, conforme Stam, discrimina a transmutação fílmica baseada em romances, difundindo a concepção “[...] de que o cinema vem prestando um desserviço à literatura. Termos como ‘infidelidade’, ‘traição’[...] ‘profanação’” (STAM, 2008, p. 20) são comuns e passam a ideia de que o livro é superior ou melhor. No entanto, há também ocasiões em que se verifica “uma nítida ênfase à idéia de transposição – como aconteceu com o filme *Lavoura Arcaica*, de Luiz Fernando

Carvalho, que adaptou o romance de Raduan Nassar. Boa parte da crítica identificou-se com o filme como tradução e considerou a busca de equivalências bem-sucedida” (XAVIER, 2003, p. 63). Dessa forma, a questão de fidelidade não deve ser restritiva, pois, consoante Stam (2008, p. 20) “[...] (a) algumas adaptações de fato não conseguem captar o que mais apreciamos nos romances-fonte; (b) algumas adaptações são melhores do que outras; (c) algumas adaptações perdem pelo menos algumas das características manifestas em suas fontes”.

Temos, assim, que a transmutação da linguagem literária para a linguagem audiovisual resulta em algumas transformações inevitáveis diante da mudança de veículo, dos contextos diferentes e modos de produção. Essas transformações resultam em uma nova obra, sujeita a comparações e críticas. Analisar esse processo implica tentar compreender as especificidades que fazem parte da dinâmica dos campos de cada linguagem, exigindo alterações na transposição da palavra para a tela de maneira a permitir que o modelo fílmico se transforme em uma obra independente. Consoante Pellegrini (2003, p. 42), enquanto um romancista tem à sua disposição toda a riqueza da linguagem verbal, um cineasta lida com diferentes materiais de expressão: imagens em movimento, iluminação, linguagem verbal oral (diálogos), sons e ruídos não-verbais (efeitos sonoros), música, os movimentos da câmera, enquadramentos, planos, ângulos de filmagem, cor, entre outros. Todos esses materiais podem ser manipulados de diversas maneiras, portanto, a diferença entre os dois meios não se reduz à diferença entre linguagem escrita e a linguagem audiovisual.

Aumont (2003, p. 12) salienta que a transmutação admite várias viabilidades de escritura fílmica e “[...] os filmes dividem-se entre literalidade mais ou menos absoluta e busca de ‘equivalentes’ que transpõem a obra”. Isso pode

acontecer em consonância ao tempo, ao espaço, à modificação das personagens, “[...] seja, enfim, buscando um meio fílmico de reproduzir sua própria escritura”.

Enfim, na literatura, o escritor possui a palavra; no cinema, o cineasta possui a imagem captada pela câmera cinematográfica, “[...] com todos os seus recursos auxiliares de imergir e emergir, seus cortes e seu isolamento, suas extensões de campo e suas acelerações, seus engrandecimentos e suas reduções [...], nos abre pela primeira vez, a experiência do inconsciente visual” (BENJAMIN, 1983, p. 23), exigindo um maior esforço do espectador, como uma obra literária de qualidade exige um empenho diferenciado do leitor. Assim, deve valer mais a apreciação do filme como uma nova obra de arte independente, com sua nova forma e sentidos julgados em seu próprio direito.

No caso do filme *Lavoura Arcaica*, o diretor Luiz Fernando Carvalho leva o espectador a sentir, mais que compreender, por meio do confronto entre imagem e palavra, o enredamento dos relacionamentos familiares em um ambiente repressor e arcaico. Ele transformou a narração verbal em ação visual, os intensos pensamentos abstratos da personagem principal em cenas concretas e o impacto do argumento abstrato no choque dos fotogramas.

Para que houvesse um diálogo entre livro e filme, conforme Carvalho (2002) explica, houve uma intensa pesquisa da obra de Nassar, como também da cultura árabe. Juntos, Carvalho e Raduan estiveram no Líbano em busca da cultura, como por exemplo, a culinária, as vestes, os objetos de mobília, os rituais religiosos, entre outros. Apresentou tudo isso para a equipe, que incorporou esses elementos de forma a criar uma atmosfera no filme, um “sopro dominado pela tradição mediterrânea” (CARVALHO, 2002, p. 36).

A articulação entre romance e filme implica várias dimensões, não apenas a da transformação. Como confirma Panichi e Contani (2003, p. 2) “a realização do texto [...] obedece a uma sequência de etapas nas quais se constroem formas, de início provisórias, que mais tarde vão recebendo modificações, até o momento em que se tornam uma frase, um período, uma composição completa”, uma obra cinematográfica, com supressões, acréscimos, inspirações, tessituras que abraça o espectador de maneira que consiga vivenciar a trama.

No tópico a seguir, dentre as várias possibilidades de análises entre os dois objetos em tela, veremos como a tessitura espaço/tempo foi construída na obra transmutada.

Espaço-tempo nas obras

Tanto no romance como no filme não há, necessariamente, o desenrolar-se cronologicamente, mas os dois objetos diferem em relação ao tempo e ao espaço. As lembranças são narradas em exposições não ordenadas que se unem por associações ou indícios dentro da mente das personagens, os quais convertem-se em imagens visuais. No filme, há sequência ou saltos de um tempo para outro, valendo-se das técnicas literárias do *flashback* ou do *flashforward*. Em geral, para isso há necessidade de um efeito na tela (a iluminação pode ficar difusa – frontal, contraluz de ângulo oposto e luz oblíqua; a cor da imagem pode se modificar, normalmente preto e branco, ou uma coloração envelhecida, pálida; na velocidade das tomadas, na ausência de ação ou mesmo de fala; além das questões relativas à edição e montagem, à trilha sonora, ao enquadramento da imagem). Na literatura, isso é representado por um marcador temporal, como advérbio ou tempo verbal. No filme “a noção de tempo só pode ser

criada através do contexto, da relação entre a tomada e o resto do filme, ou por meio verbal” (DINIZ, 1986, p. 99-100).

Enfim, no romance, o tempo é marcado linguisticamente; no filme isso acontece pelas imagens de ações concretas, sendo percebido como similar ao tempo real que constatamos pela ação e movimento, e não pelo tempo cronológico. Há predominância do espaço no filme e do tempo no romance. O espaço é conceitual no romance, e o tempo é expresso intensamente, como explica Brito:

 Sendo o romance eminentemente conceitual e mediatizante, e o filme, eminentemente espetáculo atualizante, presentificador, o espaço aparece sempre naquele primeiro como se temporalizado, ao passo que o tempo aparece neste segundo sempre como que espacializado. Isso porque o que em literatura é resultado (a construção da imagem mental, advinda da decodificação da linha discursiva), no cinema é um ponto de partida (a imagem concreta) (BRITO, 2006, p. 146).

Segundo Lawson (1967, p. 267), “o cinema pode dispor os acontecimentos em qualquer ordem temporal, embora valorizando o impacto imediato; enfoca o passado e mesmo o futuro como se tratassem do tempo presente”. O romance tem relação com aquilo que aconteceu; e o filme, àquilo que está acontecendo, situado entre o passado e o futuro. Dessa forma, o presente é um tempo inerente ao filme, como confirma Lotman (1978, p. 64) “em qualquer arte ligada à visão, só existe um tempo artístico possível, o presente. [...] Mesmo tendo consciência do caráter irreal do que se desenrola diante de si, o espectador vive-o emocionalmente como um acontecimento real”.

Metz (2004, p. 29) salienta que há dois tempos em uma sequência temporal, o tempo “do narrado e o tempo da narração (tempo do significado e do significante)”, explicando que essa dualidade não só torna concebível

distorções aos aspectos temporais, mas “[...] nos leva a constatar que uma das funções da narração é transpor um tempo para outro tempo e é isso que diferencia a narração da descrição (que transpõe um espaço para um tempo), bem como da imagem (que transpõe um espaço para outro)”. E ainda acrescenta que o espaço e o tempo na narração fílmica estão relacionados, mostrando essa relação com base em um exemplo:

[...] o “plano” isolado e imóvel de uma extensão desértica é uma imagem (significado-espaço → significante-espaço); vários “planos” parciais e sucessivos desta extensão desértica constituem uma descrição (significado-espaço → significante-tempo); vários “planos” sucessivos de uma caravana andando nesta extensão desértica formam uma narração (significado-tempo → significante-tempo) (METZ, 2004, p. 32).

O espaço⁶, ainda, pode representar um sentido simbólico ou condizer às imagens e percepções reais do espectador. Assim, é nesse complexo espaço-tempo que modela o universo fílmico, que estrutura de maneira fundamental e determinante toda a narrativa cinematográfica.

O processo de criação no filme

Na gênese da criação, formada pelo percurso do romance ao filme, lidamos com o processo de tradução haja vista a interpretação do signo verbal. No sentido de

⁶ Além dessas implicações, Xavier (2005, p. 24) sublinha que o “[...] espaço-tempo construído pelas imagens e sons estará obedecendo às leis que regulam modalidades narrativas que podem ser encontradas no cinema e na literatura”, dessa forma tempo e espaço estão intimamente encadeados.

esclarecer o modo de tradução com a qual contamos para a nossa investigação, pautamo-nos na interpretação do signo verbal de Roman Jakobson (1969, p. 64-65), na obra *Linguística e comunicação*. O autor assinala três modos de interpretação do signo verbal. O primeiro modo, denominado de intralingual, consiste na tradução de um signo por outros signos da mesma língua; o segundo modo consiste na interpretação por meio de signos verbais de outra língua, denominado tradução interlingual, ou tradução propriamente dita; e o terceiro, denominado tradução intersemiótica ou transmutação, que consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais. Desse modo, a transposição a que se refere este trabalho enquadra-se na terceira tipologia apresentada pelo autor e requer uma exploração de alguns de seus componentes para a realização de nossa pesquisa.

O filme, após o processo de criação, é revisado diversas vezes por meio de um exercício de análise e síntese para atingir o objetivo do diretor e todos os outros envolvidos em sua produção (FRANCISCO, 2015, p. 36). Nesse processo de transcrição temos a interpretação de signos verbais por meio de estruturas de signos não verbalmente representados.

Para que possamos entender esse processo, vamos exemplificar analisando as obras, *corpus* deste capítulo. O enredo em *Lavoura Arcaica*, conforme já explicitado anteriormente, trata do conflito entre André, seu pai e a paixão incestuosa pela irmã.

No filme, não há um roteiro formal, conforme explica Carvalho (2002, p. 91-92) no documento de processo. Como o diretor assinala neste documento, o roteiro foi o próprio livro de Nassar. O texto deu o suporte para os atores, que o leram e passaram a ensaiar. As palavras foram vividas por eles, e não representadas. Para isso, viveram meses em uma fazenda e sentiram a atmosfera desse espaço, e ainda,

improvisaram relações entre pai e filho, filho e mãe, irmão e irmã para irem interpretando o texto do filme. Conforme o diretor narra, no documento, foi um laboratório, o que permitiu que os atores construíssem as personagens e improvisassem em cima da literatura.

Carvalho guiou-se pela narrativa do romance, para ele era como se as palavras tivessem alma e virassem imagem “A linguagem, a meu ver, tem que ser algo invisível, pertencer ao mistério, ao jogo sensório. A minha compreensão do livro passa pela compreensão da arte como uma obra espiritual, que depende das tuas vísceras, da tua alma, das tuas antenas” (CARVALHO, 2002, p. 38). Assim comenta a construção de sua obra:

O processo do filme como um todo tem como ponto de partida a improvisação. Havia um guia, sempre um guia mínimo para a produção, a direção de arte e o figurino tomarem conhecimento daquilo de que eu precisaria dispor em determinada cena. Mas nunca um roteiro adaptado, uma fala adaptada. Não há uma vírgula que esteja ali que não seja do Raduan, não há um artigo que não seja dele (CARVALHO, 2002, p. 44-45).

No entanto, não há como concordar com esse posicionamento, mesmo havendo uma leitura rigorosa do texto de Nassar pela equipe. O texto foi inserido em outro suporte, em linguagem diversa; a literatura é verbal, o cinema é imagético, e a relação entre tempo e espaço no romance ocorre de maneira bem diferente no filme. Em decorrência disso, houve supressão dos capítulos 4 e 8 do romance, e, também, seleções, entre tantas memórias, que precisaram ser realizadas para a montagem do filme no tempo de duas horas e cinquenta minutos. Assim, mesmo que a história seja a mesma, e os diálogos e a narração sejam reproduções iguais às do livro, a adaptação aconteceu.

Em relação ao espaço no romance, por exemplo, não se sabe onde exatamente se localiza a história – em qual estado ou cidade. Ao atentarmos por algumas particularidades, nos nomes de instrumentos utilizados pelo autor, percebemos um espaço interiorano e rural: cumбуca, bule de ágata, torrador de café, moringa, gamela, latão de leite, monjolo, matraca, peneira, etc. Na primeira parte do romance, a narrativa alterna o espaço entre o quarto de pensão e a fazenda, conforme as lembranças de André vão surgindo. Depois, na segunda parte, o drama se dá somente no espaço da fazenda. Há, portanto, poucos espaços, cuja ação e as relações entre a vida objetiva e a subjetiva da personagem André se entrelaçam, formando uma elaborada ação, bastante tensa.

Assim, o espaço - o quarto de pensão e a fazenda - se instala, tanto no romance como no filme, enredando-se com a trama. No romance, no início da narrativa, André já o coloca como um lugar “inviolável”, íntimo, onde ele pode buscar sua individualidade, tão necessária para sua sanidade. No filme, também observamos esse espaço como lugar íntimo, pessoal. No entanto, tanto no romance, como no filme, tão logo chega Pedro, o irmão mais velho, sua intimidade é derrubada pela imagem da família, que chega junto com ele. Ao entrar no quarto e após abraçar o irmão, Pedro diz: “Abotoe a camisa, André” (NASSAR, 1989, p. 11; LAVOURA ARCAICA, 2001). Uma ordem perpetrada por Iohána, o pai. Nesse momento, iniciam as memórias de André. É nesse espaço que ele se desnuda perante o irmão e o leitor/espectador, e, de maneira idêntica, toda a vida da família é trazida para dentro do quarto por meio de sua memória, deixando à mostra a intimidade da casa, expondo o avesso da figura do pai e a fragilidade de seus discursos para a família. A imagem construída pelo refúgio do quarto deixa distinguir uma tentativa de construção de um eu-indivíduo que procura emancipar-se de sua dependência da

família. A fazenda é introduzida na narração de André, quando, distendida no tempo, aparecem suas memórias. Nesse espaço, há duas casas, duas temporalidades opostas, desdobradas. Na casa velha, há as lembranças da família, o passado de suas origens, mais distante no tempo, lugar onde André, na juventude, isola-se e cria um santuário próprio, com lembranças voltadas para o passado. Entretanto, é onde também acontece o incesto, que desencadeará o desfecho trágico. Na casa nova, as memórias são mais recentes, onde ocorre também a ação em si.

O que percebemos no espaço é que não há geografia, ou regionalismos. Pelos objetos espalhados na casa nova, há uma geografia praticamente mítica, com tradição mediterrânica, diluída na nossa cultura camponesa, miscigenada, que o Brasil absorveu no desenvolvimento da nação. Há coalhada pingando advinda de um enorme seio de pano, como assinala o diretor “não há uma cozinha libanesa onde você não encontre uma coalhada pingando” (CARVALHO, 2002, p. 78) – além de cuias, utensílios de cobre. A preocupação de Carvalho (2002, p. 79) era trazer o mundo interno da personagem para o primeiro plano, conforme explica: “A cenografia é a da alma, não tem geografia, regionalismos, isso me daria a sensação de estar caindo num clichê do Brasil, sendo arrastado para dentro de um cartão-postal”. Ele queria um espaço capaz de reunir qualquer cultura, pois esse é o nosso país. No primeiro plano, devem aparecer a palavra, o olhar de André, a subjetividade. As reminiscências marcam a descrição do espaço, o qual percebemos pelo olhar de André. Não é uma referência concreta, objetiva, externa à personagem, mas subjetiva, emotiva e, muitas vezes, em delírio.

Então, no espaço da casa nova, vem à tona a personagem ambígua, repleta de contrastes, que era André. Vejamos a sequência em que André vasculha uma caixa com quinquilharias mundanas no quarto da pensão, e

pede ao irmão entregá-las às irmãs. A sequência se passa em 1h11min de filme:

1- Imagens do filme *Lavoura Arcaica*: do profano

Fig. 01 - Os irmãos Pedro e André



Fig. 02 – Caixa de quinquilharias



Fig. 03 – As mãos de André entre objetos



Fig. 4- – Ira e gritos



Figs. 5 e 6 – Os irmãos choram



Fonte: DVD *Lavoura Arcaica*, (2001)

Nessas cenas, percebemos a sensibilidade do cineasta na construção de expressivas articulações, que conferem às imagens acima o destaque aqui. Elas se iniciam em 1h6min

de filme. O espaço integra um grande choque de contrastes entre claro e escuro, interior e exterior, que se mesclam com um sentimento eufórico e um sentimento disfórico da personagem. Tem-se uma visão de espaços exteriores e interiores, e da manifestação do próprio corpo de André. A narrativa traduz a exterioridade e a interioridade de André, dos deslocamentos, não só da luz, mas dos estados de alma da personagem.

Para a execução da arte cinematográfica em processo, o diretor contou com o recurso dos planos. O trabalho do cinema constitui-se de “fragmentos de temas e fragmentos de espaço e de tempo de diferentes grandezas, muda-lhes as proporções e entrelaça-os segundo a contiguidade ou segundo a similaridade e o contraste” (JAKOBSON, 2007, p. 155). Numa linguagem técnica e do ponto de vista da realização do filme, o plano pode ser definido, também, como um fragmento de filme, como já explicado. Nessa sequência, o quarto está bastante escuro. Na montagem, os planos se alternam para compor o quadro, plano conjunto nos dois irmãos sentados no assoalho, fig. 01. Um segundo plano (americano) revela André pegando uma caixa com quinquilharias, fig. 02, que ganhou de prostitutas; a câmera se desloca para baixo do quadro até detalhar André espalhando os objetos da caixa no chão. Detalhe do primeiro plano nas mãos se misturando aos objetos, fig 3. Diz ao irmão “Pedro, pega na mão e sinta essa fitinha imunda”. Vários minutos para a narração de André com cenas intercaladas de sua comunhão com as prostitutas. Há sons humanos: narração agressiva, respiração ofegante, manifestação de desespero, intensificando a alta voltagem emocional; como também uma discreta música ao fundo, somente para intensificar o drama narrado e aprofundar a sensibilidade. A câmera somente enquadra o drama de André, deixando o resto do quadro no escuro. A iluminação é dramática, novamente esculpindo as sombras e os rostos

dos irmãos, criando uma obscuridade voltada para a interioridade das personagens.

Na articulação desses efeitos, notamos, conforme Francisco (2015, p. 58), que a Crítica Genética é mais que documentos de processo manuscritos, pois ela “ressurge dentro da linguagem cinematográfica”. Os estudos da gênese da criação no cinema empreendem o entrelaçamento do marco em torno dos gêneros e das artes, “a compreensão de qualquer texto será sempre resultado de uma dimensão muito maior do que ele próprio. Criar essa dimensão é um exemplo inequívoco de que o texto não se constrói em definitivo, mas ganha corpo no contínuo selecionar e combinar formas” (PANICHI; CONTANI, 2003, p. 150).

As seleções e combinações entre as inúmeras técnicas da criação artísticas do cinema realçam a forma traduzida e auxiliam na compreensão do texto verbo-viso-sonoro. Os recursos oferecidos pela câmera na cena acima, por exemplo, recriam a cena do texto de origem trazendo novos olhares, ressignificando a obra cinematográfica. Os expedientes da câmera resultaram num “trabalho audiovisual criativo e intenso que possibilitou a recriação do romance com larga intensidade dramática” (MONZANI, 2013, p. 229). A câmera é um elemento substancial para a narrativa fílmica e responsável pelo efeito da impressão de realidade, além de ser grande aliada no processo de tradução. Para que a linguagem cinematográfica seja compreendida, deve haver, segundo a tradução, a transmutação de seus signos em outros signos concernente ao mesmo ou a outro esquema. A transcrição gerada pelos recursos da câmera auxiliam nessa interpretação (FRANCISCO, 2015, p. 60).

Na tradução como transcrição de formas, é relevante se atentar nos diferentes signos, procurando lançar luz às relações de estruturas entre esses signos, “pois são essas

relações que mais interessam quando se trata de focalizar os procedimentos que regem a tradução” (PLAZA, 2008, p. 71) e a análise da imagem pelos efeitos da câmera filmadora contribui para isso.

Na sequência acima, a câmera revela André espalhando os objetos e, conforme escolhe alguns para mostrar ao irmão, diz:

Entre um pouco nessas coisas que me dormiam, engorde os olhos nessa orquídea amarrotada, nessa pulseira, nesse par de ligas cor-de-rosa, nessas quinquilharias todas que paguei com moedas roubadas ao pai, que só ia enterrando nessa caixa, para um dia desenterrar e espalhar na terra, e pensar com esses meus olhos de agora: foi uma longa, foi uma longa adolescência! Carregue com você, Pedro, carregue essas miudezas todas pra casa e conte como foi se erguendo a história do filho e do irmão, encomende depois uma noite bem quente ou uma lua bem cheia, convoque nossas irmãs, faça vesti-las com musselinas cavas, faça calças com sandálias de tiras [...] (LAVOURA ARCAICA, 2001).

Em meio às palavras, em plano americano, fig. 4, a câmera revela André se levantando abruptamente, alterando sua voz, mais alta, nervosa, e ele esbarra na lâmpada do teto. Percebe-se o efeito que o movimento da lâmpada faz nas personagens, alternando o claro e o escuro em seus rostos. A lâmpada contribui para criar uma atmosfera ambígua e ao mesmo tempo esculpe as sombras, intervindo como fator de dramatização dentro daquele espaço pequeno do quarto. O quarto parece menor, sufocante, compondo o interior da personagem, amalgamado ao seu corpo. Articula-se aqui um paralelismo, entre espaço interno e externo. O espaço externo em meio às sombras; o interno, um furacão de sentimentos contraditórios que explodirá de forma desordenada.

Quase em grito, André expurga sua ira:

[...] faça ainda que esses brincos mordisquem os lóbulos das orelhas. E não esqueça os gestos langorosos, escancarando a fresta dos seios, expondo pedaços de coxas, imaginando um fetiche funesto pros tornozelos, provoque naqueles lábios então vermelhos, debochados, o escorrimento grosso de humores pestilentos. Carregue com você, Pedro! Carregue essas miudezas todas para casa. E, lá chegando, anuncie em voz solene: “são do irmão amado pras irmãs”. Mas muito cuidado em retirá-los desse saco. “Em paga aos sermões do pai, o filho tresmalhado também manda, entre os presentes, um pesado riso de escarnio”. Vamos, Pedro, ponha no saco! (LAVOURA ARCAICA, 2001).

André se movimentava, gesticulando com braços, com a câmera somente nele em um plano americano, e logo depois esbarra no vidro da janela, estilhaçando-o – a ação também é amalgamada com o sentimento da personagem. A imagem aqui não está somente mostrando, mas significando; o espaço e a ação dotados do poder de transformação desnudam a alma de André, agindo metaforicamente para a construção intimista da personagem. A câmera em campo/contra-campo revela o sofrimento em suas faces, os irmãos choram com um primeiro plano feito em seus rostos, figs. 5 e 6. As sombras continuam tremulando, agindo sobre os sentimentos, e a câmera ora foca um, ora outro. Vários segundos se passam nesse ir e vir entre eles. É uma sequência agressiva em que André está pisoteando sobre todos os valores da família, principalmente, na pureza das irmãs. Percebemos, assim, que, em uma análise de imagem, “a função comunicativa de uma mensagem visual, explícita ou implícita, determina com força sua significação” (JOLY, 1996, p. 59). E diante disso, “cada obra literária, essencialmente plural e conseqüentemente ambígua, poderia ter um número ponderável de leituras e, portanto, de possibilidades de tradução” (BALOGH, 1996, p. 39).

Na sequência seguinte há um enorme contraste: lembranças dos utensílios da casa, do pão caseiro, afazeres domésticos da família. A cena sai de uma possessão de André, de um furor enorme, de muita tensão, e vai para o sagrado, para a comunhão entre a família. Sagrado e profano se intercalam em suas lembranças. O pão é figura de união, a hóstia da família. A cena parte do demônio na escuridão para a hóstia. Raduan Nassar (1989, p. 160) anunciava em seu texto “Toda ordem traz uma semente de desordem”. Estava no romance essa desordem, essa mistura de possessão e sagrado em dois capítulos seguidos, 11 e 12. Carvalho (2001) aproveitou esses detalhes, que revelam a intensidade dramática das ações da personagem e permitem sintetizar a narrativa, preparando o espectador para o que vem a seguir. A utilização da elipse⁷ por meio da montagem fílmica se processou para formar uma linguagem coerente com a ação dramática da narrativa. O dinamismo visual da relação de continuidade da sequência anterior para essa suscita as possíveis relações psicológicas na mente do espectador para a compreensão da totalidade da personagem: André é repleto de contrastes, um ser excluído que tenta organizar seu mundo tão moderno e, ao mesmo tempo, tão arcaico.

Assim, são estas as imagens que caracterizam o espaço mítico e geográfico, da cozinha libanesa, da mistura brasileira e mediterrânea, como também do sagrado, da comunhão entre a família. A sequência ocorre em 1h13min de filme:

⁷ Consoante Xavier (2003, p. 74), o discurso narrativo efetua a distinção entre a cena aparente e a construção que possibilita a sugestão, porque, sem nomear uma “ação ou fato, posso deixar subentendida a sua ocorrência por meio dos saltos do tempo – as elipses narrativas”.

2 - Imagem do filme *Lavoura Arcaica*: do sagrado

Figs. 7 e 8 – Coalhada pingando e roupas da família



Figs. 9 e 10 – Trabalho; e excesso proibido



Figs. 11 – Afazeres domésticos



Fig. 12 – Ritual de austeridade



Fonte: DVD *Lavoura Arcaica* (2001)

O espaço que caracteriza essas imagens é concreto, mas faz parte da subjetividade discursiva de André. As lembranças o remetem à casa velha, de sua infância. No romance, o espaço se dá por meio do ato de fala de André, no âmbito da enunciação, não existindo sem o seu discurso: “Nenhum espaço existe se não for fecundado” (NASSAR, 1989, p. 89). No início do romance, no quarto de pensão, por exemplo, o espaço é pequeno, restrito, há o teto,

janelas e cortinas, mesa, copo e chão. O corpo de André pertence às “coisas letárgicas”, aos objetos do quarto, como uma extensão do seu corpo. Ele é sagrado, pois André o consagra à solidão, à reclusão e à memória. E no seu discurso o percebemos como uma extensão de seu interior, sombrio, fechado. No filme, o espaço já está pronto, a cenografia o arquitetou conforme os indícios da leitura do livro. No entanto, com o recurso da câmera, da iluminação, da cor, o diretor cria, também, o espaço sombrio, como o interior de André, por isso subjetivo, sendo um recurso no cinema conhecido como Expressionista⁸, ou seja, “criado artificialmente, tendo em vista sugerir uma impressão plástica que coincida com a dominante psicológica da ação” (MARTIN, 2003, p. 64). Um espaço criado como contraponto simbólico ao drama da alma de André. Assim, dentro desses recursos, presenciamos uma rede de técnicas que auxiliam a transmutação.

André sai do demônio, do quarto de pensão, na sequência anterior, e vai para a infância, do espaço da casa velha. Ele “foi direto do demônio para a infância, ele foi para a coalhada” (CARVALHO, 2002, p. 109). Assim, o espaço é mais aberto, iluminado. Sai da memorização da vida mundana, entre prostitutas, direto para a pureza, do pão sagrado. Aqui se encontra o duplo em André, um ser que se alterna entre claro e escuro. Carvalho (2002, p. 109) explica o duplo ao compor a personagem quando se deparou com os dois capítulos tão díspares entre si “Agora eu enxergava, definitivamente, e vi isso através da montagem, a necessidade do duplo o tempo inteiro recaindo sobre André, entendi isso como fundamental na

⁸ O Expressionismo é uma grande inovação do cinema alemão. O conceito é de origem pictórica e foi levado ao cinema essencialmente por pintores e decoradores (MARTIN, 2003, p. 65).

construção de uma personagem ambígua, contraditória”. Ele não é somente mal, é bom também. Anjo e demônio. A agressividade da sequência anterior foi rompida por uma delicadeza imensa. Essa mudança, esse contraste, acontecerá também em relação ao pai, no final da narrativa, quando este se torna o possesso, tomado pelo impulso das paixões, que tanto repudiava, e mata Ana, sua filha, ao saber do incesto.

Como se percebe, os estudos do processo criativo vão além de documentos físicos de processo para dar conta dos inúmeros tipos de leitura que conduzem à investigação. A leitura das imagens, os movimentos da câmera, toda a técnica cinematográfica, contribuem para a compreensão das escolhas do diretor. São ideias, cuidados, minúcias necessárias para a criação da obra de arte fílmica. A tradução para o código verbo-audiovisual requisita multitemos, que integradas, levam ao espectador um produto (re)inventado, único. Enfim, desvelam-se as minúcias da obra em processo.

Na cena, a câmera, lentamente, num *travelling* vertical, de cima para baixo, materializa no espaço a cultura árabe revelada por Nassar. No romance, como a coalhada pingando, “elemento necessário, é uma anatomia da casa”, conforme Carvalho (2002, p. 108). O diretor queria transformar o visível em invisível, não descrevendo as referências orientais, mas simplesmente fazendo sentir, e, com a ajuda da música e da voz *off* de André⁹, trazendo para a cena cálida uma sensibilidade e muita delicadeza:

⁹Manzano, citando Deleuze, assim explica esse recurso “o sonoro sob todas as suas formas vem povoar o extracampo com a imagem visual, e realiza-se ainda melhor nesse sentido como componente dessa imagem: no plano da voz, é o que se chama voz *off*” (2003, p. 113). E Martin (2003, p. 114) complementa “voz *off* abre ao cinema o domínio da psicologia em profundidade ao

E é enxergando os **utensílios**, e mais o **vestuário da família**, que escuto vozes difusas perdidas naquele fosso, sem me surpreender com a água transparente, que ainda brota lá do fundo, e recuo em nossas fadigas, e recuo em tanta luta exausta, e vou puxando desse feixe de rotinas, um a um, os ossos sublimes do nosso código de conduta: o **excesso proibido**, o zelo uma exigência e condenado como um vício, a prédica constante contra o desperdício, apontado sempre como ofensa grave ao **trabalho**. E reencontro a mensagem morna de cenhos e sobrolhos, e as nossas vergonhas mais escondidas nos traindo no rubor das faces e a angústia ácida de um pito vindo a propósito [...] E uma lei ainda mais rígida, dispondo que era lá mesmo, na fazenda, que devia ser amassado o nosso pão. Nunca tivemos outro em nossa casa que não fosse o pão de casa e era na hora de reparti-lo que concluíamos três vezes ao dia o nosso **ritual de austeridade**, sendo que era também na mesa, mais que em qualquer outro lugar onde fazíamos de olhos baixos o nosso aprendizado da justiça (LAVOURA ARCAICA, 2001).

Apesar de o teor de suas palavras ser de pesar e revolta contra as imposições do pai, André as expressa de maneira terna, delicada, como se os fatos narrados não fossem representação de um passado que o revolta. Ele os ressignifica a partir do momento de sua narração para o irmão, o presente, e o faz com um lirismo sutil. Conforme vai narrando suas memórias, as imagens dessas vão surgindo aleatoriamente na tela: a coalhada pingando, o vestuário da família, figs 7 e 8; o trabalho no campo, o excesso proibido, figs. 9 e 10; os afazeres domésticos, fig. 11; o ritual de austeridade, fig. 12. Ao expor memórias da infância boa, do pão caseiro, das árvores do bosque e da casa velha, André relata um espaço datado no passado, lançando um olhar sobre outro tempo, imaginado no

tornar possível a exteriorização dos pensamentos mais íntimos (monólogo interior)”, como é o caso da narração de André.

presente, e o recria de forma a evitar o esquecimento. Fazendo dessa forma, não permite que esse passado e suas experiências ruins venham a se repetir no presente.

Essas seleções e combinações de movimentos de câmera, mais as ações das personagens, bem como os outros recursos técnicos cinematográficos, iluminação, música, etc., clareiam nossas reflexões, no que diz respeito aos estudos genéticos. O processo de criação envolve inúmeras mudanças no “polimento” de uma obra de arte. Mesmo sem acesso a toda criação, por meio das análises de imagens, e do documento de processo usado aqui, *Sobre o filme Lavoura Arcaica*, percebemos algumas escolhas, em detrimento de outras, realizadas pelo diretor ao traduzir esta obra de arte. As imagens analisadas nos forneceram subsídios para examinar as escolhas do diretor para a realização dessa transmutação de formas. Nesse sentido, os fotogramas, aliados aos elementos técnicos, também, podem ser um importante documento de processo digital e criativo, em proveito do trabalho do processo de tradução:

Retomando a ideia de que os documentos de processos criativos deixam transparecer um percurso permanente de tomadas de decisão, pode-se afirmar que o crítico genético é, portanto, um observador de muitas das escolhas que os artistas se obrigam a fazer ao longo de um percurso de trabalho sensível e intelectual (SALLES, 2008, p. 115).

Percebemos, nessa leitura fílmica, que o cinema dispõe de uma linguagem competente e ao mesmo tempo complexa capaz de reproduzir com precisão não só fatos e comportamentos de personagens, como também seus sentimentos e ideias. O diretor de *Lavoura Arcaica* converte as páginas do livro de Nassar em imagens expressivas, esforçando-se por sugerir com precisão os conteúdos mentais mais secretos e as atitudes psicológicas mais sutis

de André, fazendo o espectador penetrar na sua interioridade.

O caráter mágico das imagens cinematográficas aparece com clareza por entre as técnicas fílmicas que ajudam na construção da ilusão. O poder da câmera subjetiva cria e recria a realidade. Os enquadramentos transformam a realidade em matéria artística. Os diversos tipos de planos clareiam a percepção da narrativa. A iluminação cria uma atmosfera expressiva. A música age na nossa sensibilidade. O cenário, a cor, as elipses, a montagem e tantos outros recursos auxiliam na construção da fantasia que é o cinema. Uma arte que estimula a imaginação.

No capítulo a seguir, veremos a análise dialógica e genética de partes de uma obra que mexeu com a imaginação da população mundial intitulada Shrek 2 (2004).

Capítulo II

Shrek 2 (2004): uma análise dialógica e genética

Processo de criação e documentos de processo

A metodologia, que os estudos da gênese da criação nos oferecem, auxilia na compreensão dos estudos referentes à história das obras disponíveis ao público. Simultaneamente, a fim de uma discussão aprofundada de obras processuais, o crítico necessita de ferramentas que dizem respeito ao movimento de criação. A Crítica Genética utiliza-se do percurso da criação para desvendar a gênese da obra e seu objeto de estudo é o caminho percorrido pelo artista para chegar (ou quase sempre chegar) à obra entregue ao público.

Para se trabalhar com Crítica Genética é necessário entender que a criação está diante do pesquisador. Para Salles (1998, p. 34): “Algo existe nesse caminho que pode ser visto e explicado. Palavras, frases, sentenças, parágrafos são substituídos, adicionados, cortados”. Embora os estudos iniciais de Crítica Genética se prendessem mais aos manuscritos, em uma obra fílmica muitos são os elementos que podem ser investigados, como o *storyboard*, os extras da obra, erros de gravação, depoimentos, falas dos personagens, contexto de produção e de circulação da obra.

Segundo Salles (1998, p. 41), a obra pronta “está exposta a diferentes olhares e ângulos”, podendo ser “exposta a novos instrumentos analíticos, associados a diferentes interesses exploratórios que oferecerão, também,

interpretações inéditas”, ou melhor, entendemos que o geneticista não pode ficar preso a apenas um instrumento de análise, mas considerar vários deles, como no caso do cinema e cinema de animação, já explicitados no primeiro capítulo, no caso as técnicas fílmicas: planos, ângulos, enquadramentos, iluminação, cortes, elipses, som, etc. Ademais, a autora (1998) complementa que a palavra manuscrito não é apenas relacionada à forma “escrita à mão”, mas a vários outros instrumentos como esboços, maquetes, roteiros, etc.

Especificamente no cinema, os documentos processuais podem ser coletados nos arquivos do computador do artista, em vídeos ou outros documentos na mídia digital. Ribeiro (2011) também explica que o processo de criação, no cinema em geral, passa por um processo de cocriação do ator. De forma específica, o ator pode interferir direta ou indiretamente no resultado projetado na tela, uma vez que suas escolhas podem mudar o roteiro. Assim, na animação digital, a interferência do dublador que dá a vida à personagem contribui para a produção de sentido, já que segundo Dennis (2007), cinquenta por cento do sentido do filme é produzido pela interferência do som.

O filme Shrek 2 (contexto de produção)

Análise dialógica do texto-enunciado shrek 2 (2004)

Qualquer gênero das esferas midiático-literárias, enquanto desempenho verbal ou visual, constitui uma forma de ação, calculada para leitura ativa e respostas internas, e para reação impressa por parte de críticos, e pastiche ou paródia por outros escritores (STAM, 2003 p. 34).

Para uma análise dialógica é necessário considerar o contexto de produção, as marcas linguístico-enunciativas do

gênero, bem como a coprodução de sentido produzida pelas marcas verbo-viso-sonoras, além de se observar algumas características do enredo. Com este propósito dialógico, analisamos duas cenas enunciativas do texto-enunciado.

Shrek 2 é um filme norte-americano de 2004, do gênero animação digital, produzido pela *DreamWorks Animation*. É a sequência do filme *Shrek*. O filme apresenta as vozes de Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, Antonio Banderas, Julie Andrews, John Cleese, Rupert Everett e Jennifer Saunders. O filme tem três diretores; além de Andrew Adamson e Kelly Asbury, Conrad Vernon também assina a direção.

Encantado, o típico príncipe belo e corajoso que resgataria a Princesa Fiona, viaja por climas hostis para chegar até o castelo onde espera libertá-la da prisão. No entanto, em vez da princesa, ele encontra o Lobo Mau que diz que a princesa já está casada.

Depois de derrotarem o malvado Farquaad, Shrek e Fiona, agora ogros recém-casados vivendo no pântano, recebem a visita inesperada de uma comitiva do Reino de Tão Tão Distante, comandado pelos pais de Fiona, o rei Harold e a rainha Lillian. É anunciado que "o príncipe" que resgatou Fiona está convidado a conhecer a terra natal de sua noiva e celebrar seu casamento em família. Shrek, inconformado com a ideia de um casal ogro se apresentar a humanos, se recusa a ir, mas acaba cedendo por insistência de Fiona.

Levados numa carruagem junto com Burro, eles são transportados numa longa viagem até o reino. Quando finalmente chegam, são muito mal recebidos, já que todos esperavam um casal humano. O rei Harold, em especial, se enfurece com o ogro no jantar de boas-vindas. Naquela mesma noite, o palácio é rapidamente visitado pela produtora de poções Fada Madrinha e seu filho, o Príncipe Encantado, ser mimado e arrogante. Ambos demonstram

um caráter vil e desprezo por Shrek, e planejam, secretamente, acabar com seu casamento e fazer Fiona se casar com o Príncipe. Ela primeiro chega até Fiona e conversa sobre seu casamento, oferecendo sua magia para fazer uma festa luxuosa, mas Shrek intervém e diz que eles não precisam disso. Enfurecida, a Fada vai até o quarto real e força o rei Harold a ter uma conversa particular com ela em sua carruagem voadora, onde ameaça "acabar com a felicidade" do rei, caso ele não colabore com seus planos. Sob pressão da Fada, Harold decide contratar Gato de Botas, um famoso matador de ogros, para eliminar Shrek. Harold se desculpa falsamente, pois oculta outras intenções e marca um encontro com o ogro na manhã seguinte para uma "caçada matinal" em uma floresta, na verdade, o ponto que ele combinou com o Gato para caçá-lo.

No dia seguinte, Shrek parte na companhia de Burro até o local marcado, onde Gato, inesperadamente, aparece e tenta lutar com eles. Porém, após ser "derrotado" e revelar por quem fora mandado, Gato acaba por se aliar aos dois. O trio vai então até a fábrica da Fada Madrinha para lhe pedir ajuda, mas são rejeitados por ela. Infiltram-se como funcionários e roubam a "Poção Felizes Para Sempre", cujo efeito é reconstruir relacionamentos. Shrek e Burro tomam a poção, e quando acordam, no dia seguinte, estão transformados em um homem e um alazão branco, respectivamente. Fiona também é afetada pela poção, recuperando sua forma humana. A Fada, no entanto, fica sabendo qual poção eles roubaram e decide se aproveitar da situação.

Até a noite seguinte, a Fada e o Príncipe enganam Fiona, fazendo-a pensar que o Príncipe é, na verdade, Shrek, sob efeito da poção, e planejam fazê-la tomar uma poção do amor para se apaixonar, de vez, pelo Príncipe. Shrek, Burro e Gato escutam essa conversa e são presos pelos soldados do reino, após gritos da Fada Madrinha. No

entanto, eles são mais tarde libertados pelas criaturas de contos de fada que ficaram em seu pântano e assistiram à prisão pela TV. Shrek e seus amigos invadem então a grande festa no palácio, com a ajuda de Mongo, uma versão do conto de Homem Biscoito, em que a personagem Biscoito, nesse momento, transforma-se em um gigante. Eles conseguem invadir o baile e enfrentam a Fada e o Príncipe, antes deste conseguir beijar Fiona. Porém, Harold, além de revelar que não havia dado a poção para a filha, conforme combinado, protege Shrek de um ataque mortal da Fada, que reflete na Fada Madrinha e acaba de vez com sua existência, mas faz o rei voltar para à sua forma original, antes de receber ajuda da Fada: um sapo.

Shrek e Fiona se reconciliam e Harold passa a reconhecer o ogro como filho. Todos voltam às suas formas originais quando o efeito da poção passa, à meia-noite. Essa cena faz as pessoas se comoverem e aceitarem o casal ogro.

Shrek 2 (2004) tem chamado a atenção por trazer uma nova concepção de beleza, por buscar demonstrar que sentimentos como amizade, companheirismo e bom caráter podem fazer o amor florescer em qualquer pessoa, independente de sua beleza física. A história acontece na era medieval, apresentando castelos, cavaleiros com armaduras, torneio de lutas em arenas, entre outros elementos típicos dos contos de fadas.

O roteiro do filme foi pautado no livro *Shrek*, de William Steig (2001), sendo uma desconstrução do príncipe encantado. Num estilo desajeitado e nada gentil, a personagem principal faz o gênero de cara de malvado, todavia com um bom coração. O filme nos traz uma personagem feia e que tem a bondade dentro de si – algo que não foi enfatizado pelos contos de fada que sugeriam como más as personagens tidas como feias e, como pessoas belas as personagens boas. Percebemos, inclusive,

a temática da perseguição e exclusão por parte da sociedade, em geral, para com o protagonista.

Cabe destacar que no cinema, o fato de muitas vezes as palavras serem substituídas por imagens, como se a plateia estivesse vendo a ação sem a interferência de um narrador ou de sua voz, isso produz a impressão de que não há narração, mas apenas um processo de mostrar. No entanto, segundo as colocações de Courseul (2009) sobre o sistema narrativo no cinema, pode-se dizer que a presença do narrador se dá pela edição de imagens, reveladora da interferência do mesmo na organização da história. Como explicitamos no primeiro capítulo, o termo narrador não está necessariamente associado a uma individualidade, contudo revela a presença de um agente organizador da *diegese*, isto é, da narrativa.

Em relação às condições de produção da obra cinematográfica *Shrek 2* (2004), considera-se o filme como unidade significativa verbo-visual que mobiliza o discurso. Esse discurso angariou cerca de 4.500.000 espectadores, de acordo com Sabadin (2007).

A constituição do filme deveu-se a uma tecnologia avançada e três anos de dedicação por parte da equipe de produção. Segundo documentário presente nos recursos especiais (notas técnicas), o filme *Shrek 2* foi produzido exclusivamente com a utilização de programas de informática. Desse modo, houve uma preocupação com os movimentos faciais e os movimentos dos tecidos (roupas, cortinas), além de folhas, grama etc. Aplicaram-se técnicas para os efeitos especiais como fluidos e chamas, e técnica de desenho computadorizado que ainda não havia sido aplicada em personagens humanos.

Para John H. Willians (2005), um dos proprietários da *DreamWorks*:

Cada contrato de desenvolvimento começa com o primeiro passo, e o meu passo veio do meu filho que estudava no jardim de infância, junto com seu irmão da pré-escola. Depois de ler *Shrek!* pela segunda vez, meu filho começou a citar grandes segmentos do livro fingindo que pudesse lê-los. Mesmo eu sendo um adulto, eu achei *Shrek* ultrajante, irreverente, iconolátrico, durão e muito divertido. Ele era um grande personagem para um filme à procura de um filme (DENNIS, 2007, p. 136).

Quando a *DreamWorks* foi fundada, o produtor John H. Williams resgatou o livro *Shrek!*, de William Steig, que pertencia a seus filhos, e ao levar ao estúdio, a obra despertou a atenção de Jeffrey Katzenberg que decidiu que a *DreamWorks* a adaptaria para um filme. Depois de comprar os direitos, Katzenberg colocou rapidamente o filme em desenvolvimento, em novembro de 1995.

Steven Spielberg tinha pensado em fazer um filme tradicionalmente animado, baseada no livro, quando pagou pelos direitos, em 1991, antes da fundação do estúdio, onde Bill Murray interpretaria *Shrek* e Steve Martin interpretaria o Burro. No início da produção, o codiretor Andrew Adamson recusou-se a ser intimidado por Jeffrey (um dos diretores de arte da empresa) e travou uma discussão com ele sobre quanto o filme deveria apelar para o público adulto.

Katzenberg queria os públicos, infantil, juvenil e adulto, mas considerou que algumas das ideias de Adamson, como incluir piadas sexuais e canções de *Guns N' Roses* na trilha sonora, eram um pouco exageradas. Andrew e Kelly Asbury se juntaram, em 1997, para codirigir a produção. Entretanto, Asbury deixou o projeto um ano depois para trabalhar no filme *Spirit: Stallion of the Cimarron* (2002), e foi substituída por Vicky Jenson.

Os dois decidiram trabalhar no filme em metades, para que a equipe pudesse saber a quem se dirigir com perguntas específicas sobre as sequências. “Nós

acabamos fazendo bastante coisa”, disse Adamson. “Nós dois somos meio fora de controle, e queríamos fazer tudo” (DENNIS, 2007, p. 145). Os primeiros esboços da casa de Shrek foram feitos entre 1996 e 1997 usando Adobe Photoshop, mostrando a personagem vivendo, inicialmente, em um depósito de lixo, perto de uma aldeia humana chamada *Wart Creek*

Segundo Dennis (2007), a personagem Fiona não foi baseada em nenhuma humana, a princípio, e que precisou fazer diversos esboços para a personagem e 100 esculturas, até os diretores escolherem o *design* final. No começo da produção, os diretores de arte visitaram o Castelo Hearst, a cidade de Stratford-upon-Avon e o vilarejo Dordonha para se inspirarem. Douglas Rogers visitou uma plantação de magnólia em Charleston, Carolina do Sul, para ajudar na construção do pântano do ogro verde. Dentre as personagens planejadas e não utilizadas estão Cachinhos Dourados e a Bela Adormecida.

Shrek foi originalmente planejado para ser um híbrido de *live-action* e imagens geradas por computador (CGI), com cenários em miniatura e as personagens compostas em cena usando a técnica de captura de movimento, através de um sistema de câmera *Expert Vision Hires Falcon 10* para capturar e aplicar movimentos humanos realistas às personagens. Uma equipe enorme foi contratada para fazer um teste e, após um ano e meio de pesquisa e desenvolvimento, o teste foi finalmente exibido em maio de 1997. O resultado não foi satisfatório, com Katzenberg dizendo: “Ficou terrível, não funcionou, não ficou engraçado e não gostamos” (DENNIS, 2007, p. 139). O estúdio então formou uma parceria com a *Pacific Data Images* (PDI), que iniciou a produção junto à *DreamWorks*, em 1998, e ajudou o filme em seu último toque de animação.

Nessa época, *Formiguinhaz* ainda estava em concepção, e Aron Warner pediu para o supervisor de efeitos Ken Bielenberg “começar o desenvolvimento de Shrek”. Similarmente a outros filmes da PDI, foi utilizado um software de animação próprio. Entretanto, para alguns elementos, a equipe também tirou proveito de alguns dos programas de CGI mais potentes do mercado. Tal uso é provado com o Maya (programa de computador) que a empresa utilizou para a maior parte das roupas e para o cabelo de Fiona e Farquaad. “Nós trabalhamos muito no personagem e sua configuração, e depois ficávamos mudando enquanto fazíamos a animação”, notou Raman Hui:

Em *Formiguinhaz*, tínhamos um sistema facial que nos dava todos os músculos faciais debaixo da pele. Em Shrek, aplicamos no corpo todo. Então, se você prestar atenção nele quando ele fala, você vê que quando ele abre a mandíbula, ele forma um ‘queixo duplo’, porque nós temos a gordura e os músculos por baixo (DENNIS, 2007, p. 141).

A obra em apreço traz diversos efeitos de humor, sendo o mais recorrente a paródia, que pode ganhar o sentido de uma imitação, uma subversão ao que já foi dito. Pela ótica de Sant’anna (1995), a paródia deforma o texto original, subvertendo sua estrutura de sentido inicial.

Para Bassols (2009) o texto-enunciado do filme Shrek 2, no processo de construção de sentidos, apresenta intertextualidade com seis contos de fadas: Gato de Botas e Chapeuzinho Vermelho, de Charles Perrault (1697); *Rei Sapo*, dos Irmãos Grim (1812); *Homem Biscoito*, de Gengibre Revista St. Nicholas (1875), *Pinóquio* de Carlo Collodi (1881 a 1883) e *Os Três Porquinhos* de Joseph Jacobs (1890), todos contos de fadas referenciados por meio da paródia.

Esses intertextos podem ser construídos por meio de paráfrases ou paródias. De acordo com Bakhtin (2010), ao retomarmos o conceito de normalidade (centrípeto) e

transformação (centrífuga) da língua, as forças centrípetas atuam com vistas a normatizar, unificar e torná-la homogênea, ao passo que as forças centrífugas atuam no sentido de estratificar e torná-la heterogênea.

Hutcheon (1985) defende que a paródia tanto pode ser centrípeta como centrífuga: “A paródia é normativa na sua identificação com o outro, mas é contestatória na sua necessidade edipiana de distinguir-se do outro anterior” (HUTCHEON, 1985, p. 95). *Shrek 2* (2004) é um filme ao mesmo tempo homogeneizante e não normativo. No primeiro caso, mantém em sua estrutura narrativa os mesmos elementos dos contos de fadas tradicionais: príncipe encantado, princesa, bruxa/ fada, cavalo branco, feitiço. No segundo, transgride esses contos, pois o príncipe é um ogro; a princesa é horrorosa; o cavalo branco é um burro; e a fada madrinha, na verdade, é uma bruxa, e o príncipe que quer ficar com Fiona é bonito, mas malvado.

A presença do humor é outro elemento que diferencia a narrativa dos demais contos de fadas. Para Corso:

A estrutura de *Shrek* mantém as principais características do conto de fadas tradicional: seguimos em um mundo mágico; temos um final resolutivo; realiza-se uma jornada de crescimento; há um ajudante mágico, ainda que atrapalhado; e tudo culmina na formação de uma família. A diferença é que essa jornada de crescimento agora será tanto externa como interna, e as personagens serão mais complexas, elas agora terão vida interior. Além disso, acrescenta-se o humor (CORSO, 2006, p.178).

Desse modo, constatamos que tal recurso é de muita valia para o espectador, uma vez que chama a atenção e faz lembrar acontecimentos passados. Por intermédio da linguagem verbal ou audiovisual, ao contar essas histórias,

Steig (2001) e Adamson (2004)¹⁰ reafirmam o papel do conto de fadas de poderem transmitir, ao mesmo tempo, significados manifestos e encobertos. Por sua vez, Bettelheim (1980) complementa a necessidade de fabulação dos contos de fadas ao tratar do alcance que os contos de fadas têm. Para o autor, é importante “falar simultaneamente a todos os níveis da personalidade humana, comunicando de uma maneira que atinge a mente ingênua da criança tanto quanto a do adulto sofisticado” (BETTELHEIM, 1980, p. 14).

Propp (1992) assinala que as condições para suscitar a comicidade são, primeiramente, quem ri, tem que ter pelo menos uma noção das exigências morais da natureza humana, algumas concepções do que seja justo e correto, e, por último, quando rimos é porque encontramos no mundo algo que contradiz o que consideramos certo dentro de nós. “A contradição entre esses dois princípios é a condição fundamental, o alicerce para o nascimento da comicidade e do riso que dela se produz” (PROPP, 1992, p. 174).

Propp (1992) ressalta que o riso acontece quando as descobertas são inesperadas, pois a piada só é engraçada devido ao seu final inesperado e espirituoso, mas quando a ouvimos mais de uma vez, ela não causa mais riso porque não há surpresa.

Analisando o casal de protagonistas, é possível verificar duas desconstruções de *ethos*. A primeira delas refere-se à princesa Fiona, que no início do filme apresenta linguagem e comportamento típicos de um membro da família real, mas no decorrer da trama, começa a usar gírias e termos mais populares, comportamento não condizente com o esperado de uma princesa de um conto de fadas. No entanto, mesmo destoante, enquanto sujeito, Fiona é atravessada pela história e pela ideologia, o que a leva a

¹⁰ Diretores de *Shrek* (2001) e *Shrek 2* (2004).

crer que ser ogra é muito ruim e, por isso, receber o “beijo do amor verdadeiro” garantiria a libertação desse sofrimento. Esse sentido é construído pela própria fala de Fiona que em um certo momento do filme registra em seu diário: “a mamãe disse que quando eu tiver idade, um lindo príncipe encantado irá me salvar da torre e me trazer de volta para a minha família. E vamos viver felizes para sempre” (Shrek, 2004). Segundo Pêcheux (1995, p. 160-161), “os indivíduos são ‘interpelados’ em sujeitos-falantes (em sujeitos de seu discurso) pelas formações discursivas que representam ‘na linguagem’ as formações ideológicas que lhes são correspondentes”.

Com relação ao *ethos* de Shrek, o “monstro” verde, atrapalhado e com uma linguagem peculiar, derruba o *ethos* do ogra como representação do mal e do terror revelando, mais uma vez, o equívoco e a não transparência do discurso, o que nos leva a compreender que “não há estabilidade, não há legitimidade já construída” (ORLANDI, 1996, p.122).

No *frame* exposto a seguir, observamos a cena em que a Princesa Fiona faz a barba, constituindo a desconstrução de um *ethos prévio*, pois uma mulher, principalmente uma princesa, não costuma fazer a barba, ainda mais, junto ao marido.

Imagem nº 13 - Fiona ao fazer a barba



Imagem nº 14 - Shrek ao fazer a barba



Fonte: SHREK 2, PDI/DreamWorks, 2004.

Há, também, na mesma sequência, a execução da canção *Accidentally in love*¹¹. Essa música embala o amor entre as personagens e, conseqüentemente, traz à tona um *ethos prévio* no que se refere a esse sentimento e sua desconstrução por meio do humor. O *ethos* prévio do amor e a conseqüente relação de paixão aparecem em algumas situações, como a entrega de uma aliança com os dizeres *I love you* para Fiona (imagem 15) e, também, o coração que aparece envolvendo as personagens (imagem 16).

Imagem nº 15 - Aliança para Fiona



Imagem nº 16 - Piquenique entre Shrek e Fiona



Fonte: SHREK 2, PDI/DreamWorks, 2004.

Nas ilustrações a seguir, há a desconstrução desse clima de romance, uma vez que a protagonista, Fiona, irrita-se com outra personagem de histórias infantis, Ariel, a Pequena Sereia, quando a expulsa agressivamente da cena, conforme podemos observar nas imagens 17 e 18.

¹¹ A canção pode ser conferida no site: <https://www.vagalume.com.br/counting-crows/accidentally-in-love-traducao.html>.

Imagem nº 17 – Ariel beijando Shrek



Imagem nº 18 – Fiona rechaçando Ariel



Fonte: SHREK 2, PDI/DreamWorks, 2004.

Novamente percebemos a filiação ao interdiscurso, a uma rede de dizeres. Shrek e Fiona estão na praia e, ao se beijarem em meio às ondas, aparece Ariel, personagem conhecida dos filmes infantis, que toma o lugar de Fiona durante o beijo. De forma hostil, a princesa reage, afastando a Pequena Sereia para bem longe. Há um resgate, possibilitado pela memória discursiva, para que essas relações sejam estabelecidas e compreendidos os sentidos movimentados.

A trilha sonora da música *Fuktown* é animada e a tradução de sua letra sugere movimento. No refrão, há as expressões: “Preciso me mover para uma cidade”; “que é certa para mim”; “cidade que me mantenha em movimento”; “me mantenha dançando com alguma energia”. Ao final da música os três, Shrek, Fiona e Burro, chegam à entrada do palácio e um servo proclama: - Anuncio a tão esperada volta da linda princesa Fiona com seu novo marido. Close na abertura da trave da carruagem, libertam-se pombas brancas e, ao fundo aparece o casal de ogros. No quadro seguinte, a população se assusta e reage: ahhhh! Aqui, constatamos o choque identitário com a palavra *linda*, porque o sentimento coletivo que se tem de belo é convencionalizado, previamente, assim, os cidadãos ficam chocados, pois o belo para eles não é o mesmo que um belo ogro ou ogra.

O que se pode constatar, na presente cena, é a convalidação do sentimento coletivo de decepção de toda a população e dos pais, pois toda a cidade tinha um estereótipo de príncipe e princesa, mas o que acontece, na verdade é a aparição de dois ogros e um burro, para o público.

Cabe destacar, na análise de um filme, o papel atribuído ao herói. Ele tem uma fundamental importância pois sem ele, não há história. A personagem é tão necessária - até mais que o próprio narrador -, uma vez que sem ela e, também, sem o vilão, não existiriam conflitos e, conseqüentemente, a trama não aconteceria. Bakhtin (2003) assinalou a importância do herói na construção de sentido do texto:

um autor modifica todas as particularidades de um herói, seus traços característicos, os episódios de sua vida, seus atos, pensamentos, sentimentos, do mesmo modo que, na vida, reagimos com um juízo de valor a todas as manifestações daqueles que nos rodeiam: na vida, todavia, nossas reações são díspares, são reações a manifestações isoladas e não ao todo do homem, e mesmo quando o determinamos enquanto todo, definindo-o como bom, mau, egoísta, etc., expressamos unicamente a posição que adotamos a respeito dele na prática cotidiana, e esse juízo o determina menos do que traduz o que esperamos dele (BAKHTIN, 2003, p. 25).

O herói, no caso, Shrek, vai salvar sua amada, Fiona, das mãos de um provável noivo. Assim, é um dos mais importantes da trama. Nesse contexto, comprovamos sua relevância por meio da canção *Holdíng Out for a Hero* (Esperando por um Herói), interpretada pela personagem Fada Madrinha, nos minutos finais do filme.

O processo de criação é sustentado pela lógica da incerteza, e a busca do artista pela concretização de seu projeto se embasa em experiências e pesquisas que nos

permitem acompanhar o percurso da criação, a relação entre os documentos armazenados para o alcance dos objetivos, até a obra entregue ao público. Apenas o texto escrito, por exemplo, não traz todo o dinamismo da linguagem, como também não revela todas as suas significações e não atende a todas as indagações do leitor. Assim, contamos com os pressupostos da Crítica Genética para trilhar o processo de criação de uma obra fílmica e trazer esclarecimentos ao leitor sobre a chegada ao produto final, pois

o estudo de arquivos deixados tanto por escritores como por outros artistas constitui material adequado para abordagens de natureza cognitiva, dentre outras. Compreende-se melhor, por meio do contato com arquivos de criação, o sentido de deixar de operar apenas com a idéia de produto e passar a adotar, permanentemente, a noção de processo (PANICHI; CONTANI, 2003, p.03).

Nesta direção, sendo o cinema uma obra de arte, sua concretização também passou por todo um processo de construção textual/imagético e a investigação de tal processo faz jus à justificativa de nosso estudo, pois a partir das reflexões que esses documentos nos oferecem, é possível aproximar-se do movimento criador.

Salles (2006) defende a obra de arte como processo em construção, sem início nem fim e com características marcantes como simultaneidade de ações, dinamicidade, associações, transformações que transcorrem à margem da memória, dos registros de percepção e da pluralidade individual, portanto relacionada ao conceito de rede. O objeto de pesquisa da referida autora lida com anotações providas de linguagens verbais e visuais e destaca determinadas relações que se imbricam na construção da obra.

Com a dilatação das fronteiras dos estudos genéticos, amplia-se o significado de manuscrito. Lida-se, assim, com

índices de materialidades diversas: rascunhos, roteiros, esboços, plantas, maquetes, copiões, ensaios, *storyboards*, cadernos de artistas, dentre outros.

Salles (2008) justifica a ampliação de documentos de processo na Crítica Genética já que o interesse do crítico genético é o movimento criador em sentido amplo, uma vez que ele tem que se desvencilhar da relação direta entre Crítica Genética e rasura verbal ou Crítica Genética e rascunho literário, relação essa estabelecida pela origem dos estudos genéticos. Para que esses estudos avancem, o parâmetro tem que deixar de ser a palavra e ser deslocado para alguns aspectos de natureza geral. Os documentos de processo são, portanto, registros materiais do processo criador. São retratos temporais de uma gênese que agem como índices do processo criativo.

Animação digital e tecnologia

Para Cris Webster, a ilusão do movimento em animação pode ser compreendida como o processo

and it is through this that we experience moving images made up of individual frames on a film strip. The secret of this illusion is to be found in the remarkable capability of a part of the human eye, the retina, of momentarily retaining any image it receives. Imagine, if you will, a light being shone into the eye only briefly and appearing on the retina as a bright spot. This bright image would appear to remain for a brief period even after the light had been turned off. It's this slight period of retention or delay that allows for separate sequential images, if seen in quick succession, to appear as a moving image, and it's upon this principle that film and video projection works (WEBSTER, 2005, p. 04)¹².

¹² Tradução nossa: “através do qual somos capazes de dar movimento a imagens feitas de *frames* individuais. O segredo dessa

Para Chong (2011), a animação é uma técnica em que são filmados desenhos ou posições de modelos sucessivos para criar a ilusão de movimento, ligando-se à tecnologia e à computação. Nesse sentido, Dennis (2007, p. 07) assinala que “a animação é uma ferramenta multiforme e inconstante, em função dos desejos do realizador e do produtor”. Já Nogueira (2010) expõe a distinção entre o cinema convencional e o de animação:

de um ponto de vista técnico, o facto de, no primeiro, as imagens serem registradas fotograma a fotograma e não de uma forma contínua. Daí que a ilusão de movimento a que nos referimos seja não apenas uma consequência da dinâmica representada em cada imagem, mas sobretudo – como refere Norman McLaren, um dos mais ilustres criadores desta forma de expressão – dos movimentos entre as imagens (NOGUEIRA, 2010, p. 59).

Nogueira (2010, p. 59) ressalta, ainda, que “a animação não é a arte do desenho que se move, mas, antes, a arte dos movimentos que são desenhados”. Na animação os criadores querem dar a impressão de realidade, enquanto no cinema convencional, a intenção é representar a realidade. Assim, a base da animação parece ser predominantemente fisiológica (e não tanto química, como sucede na imagem real) e tem a ver, sobretudo, com a persistência na retina.

Dennis (2007, p. 11) defende que “a animação ajuda a franquear as fronteiras estabelecidas entre o real e

ilusão está na notável capacidade de uma parte do olho humano, a retina, de momentaneamente reter qualquer imagem que recebe. É esse ligeiro espaço de tempo de retenção ou atraso que permite a separação de imagens sequenciais, se vistas em rápida sucessão, transformando-as em imagens em movimento e é baseado nesse princípio que funciona a projecção de filmes e vídeos”

imaginário, mesmo que os objetivos dessa operação sejam diferentes”, enquanto Nogueira afirma que as categorias de tempo e espaço são comuns na narrativa ficcional do cinema convencional e nas animações. Entretanto, devido à liberdade de criação própria do gênero, os animadores têm muito mais possibilidades de recriação de mundos fantásticos do que no cinema tradicional. Em decorrência disso, aproximam-se da ficção, isto é, da capacidade de dar vida a seres e mundos puramente imaginários.

Nessa perspectiva, ao retomar a plasticidade da animação, Nogueira complementa:

Na animação tudo pode ganhar vida e personalidade: objectos, marionetas, fantoches ou desenhos, por exemplo, revelam-se capazes de exprimir sentimentos, de manifestar vontades, de agir e de reagir. O inorgânico torna-se orgânico, o material torna-se espiritual (NOGUEIRA, 2010, p. 60).

Fossati (2011) pondera que existe um potencial educativo no mundo animado, já que o mundo dos sonhos e da fantasia se converte em uma doce e branda maneira de se refletir sobre o mundo, por pertencer o desenho animado ao mundo feérico.

As etapas do processo de animação de um filme longa-metragem 3D CGI, de acordo com o site da *Pixar Animation* (2020), são divididas em sete fases. A primeira desenvolve-se das versões preliminares do roteiro, quando são elaborados desenhos de conceito de todos personagens e cenários.

A segunda é a produção do *Storyboard*, ou seja, o esboço das sequências de cenas em preto e branco, com o objetivo de se estudar e compreender a visualidade, o ritmo e a dinâmica dos episódios. O *storyboard* também informa ao roteirista o “comportamento” do roteiro que, nesta

fase, já foi criado, mesmo que ainda não tenha chegado à versão final.

A terceira fase é o *Animatic*. Nela, o *storyboard* é colocado em movimento, ou seja, os quadros desenhados são fotografados e editados para que se possa ter uma primeira noção acerca do tempo de duração das cenas e o ritmo geral de todo o programa.

Já na quarta fase, acontece a Modelagem de personagens e cenários, fase em que se transfere o que foi feito na arte conceitual (desenhos/ilustrações) para a forma 3D em *wireframe*.

A quinta fase é a texturização e colorização de personagens e cenários.

Na fase seis, acontece a composição das cenas e animação, sendo esse o momento de dar vida às personagens, tornando seus movimentos o mais real possível, registrando esses movimentos na tela do computador e combinando-os com cálculos matemáticos. A última fase, a sétima, é denominada Iluminação e render, ou seja, é a transformação dos dados matemáticos do computador em vídeo digital.

A relevância do *storyboard*

Ao assistirmos produções cinematográficas como *Shrek 2* (2004), não imaginamos o trabalho por trás daquela obra e todo o seu percurso de criação. O processo de produção é exaustivo, os longa-metragens podem demorar anos para serem feitos, entretanto, tudo começa a tomar forma no *storyboard*, ou seja, “para cumprir uma finalidade criativa, é indispensável que a imaginação seja associada a alguma forma de materialidade” (PANICHI; CONTANI, 2003, p. 102). Neste intento, entendemos que a materialidade, aqui, é o *storyboard*.

O *storyboard* é a versão em desenhos do roteiro de um filme. Contém todo o seu conceito visual como o enquadramento, cortes, movimento de câmera, além de localizar os ambientes e inserir as personagens em cena. São estes desenhos em sequência que transportam as ideias do abstrato para o real. É a primeira oportunidade para observar se o que o diretor imaginava irá funcionar, o que permite uma melhor preparação para as filmagens.

Braga e Silveira (2018, p. 01) definem *storyboards* como “ferramentas poderosas para planejamento de animações, produções televisivas ou cinematográficas”. É o documento que faz a transição entre palavra escrita e narrativa visual ou produção digital. Os autores defendem ser tal ferramenta não apenas uma arte gráfica de transição entre o escrito e o visual, mas um documento carregado de intenções do diretor ou produtor, sendo essencial para o diretor em seu processo de criação.

Existem alguns elementos presentes em todos os *storyboards*, ainda que com diferentes formas e significados, como a demarcação de enquadramentos e indicadores de movimento como setas e linhas direcionais. Uma seta, por exemplo, pode significar para um documento a movimentação de uma personagem, uma mudança de close, a direção de uma fonte sonora, ou mesmo a entrada de novas fontes de iluminação.

A produção do *storyboard* também ganha importância quando se leva em conta que realizar um vídeo é uma atividade essencialmente coletiva. Por isso, a equipe deve estar em sintonia quanto ao projeto que está desenvolvendo. Se isso não ocorrer, cada membro terá um filme diferente na cabeça, e a consequência será uma obra de arte pouco coesa.

Também é importante que o artista de *storyboard* tenha uma ideia precisa sobre as condições econômicas do projeto. Isso porque, no caso da animação, é ele quem deve

ser capaz de manter um equilíbrio entre as sequências que necessitam de *full-animation* – processo mais caro e trabalhoso – e as sequências de animação mais modestas. É ele também o responsável pelo planejamento dos cenários, podendo reaproveitá-los e assim economizar tempo e energia dos profissionais envolvidos. Como na animação todos os ambientes são criados, as ações podem se dar em mundos paralelos, em um país diferente a cada plano, e até mesmo em planetas diferentes. Mas, mesmo assim, uma abundância de cenários distintos pode ser sinônimo de custos altos.

A produção do storyboard

Como podemos observar, o processo construtivo de um filme de animação digital compõe-se de várias fases. A produção do *storyboard* é a segunda. Segundo Hopkins, a animação em CGI, técnica usada no filme de animação *Shrek 2*, o primeiro momento de produção do filme foi a construção do roteiro. Após esta fase, houve a elaboração de esboços iniciais da história. Nesse momento, os criadores dos *storyboards* estavam prontos para manter sequências individuais dos artistas da história.

Hopkins (2004, p. 78-79), a partir de depoimento de Conrad Vernon, artista do *storyboard* analisado neste artigo, esclarece que um artista de *storyboard* precisa ser muito criativo, pois além de ilustrador, ele necessita recriar as ideias verbais e visuais que se acumulam para transmitir os pontos da história que envolvem a cena e também fornecer uma representação precisa do movimento, da composição, do humor e da emoção.

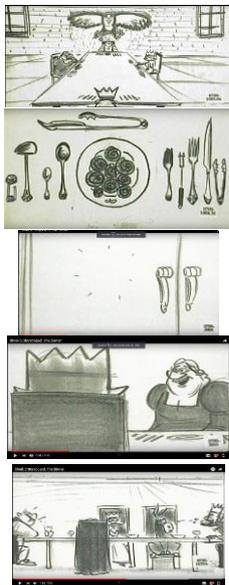
Durante o processo construtivo do *storyboard*, Conrad Vernon precisou convencer o Diretor de que as suas sequências individuais eram as mais adequadas e, para tanto, o artista lançou mão de gestos, dramatizações e

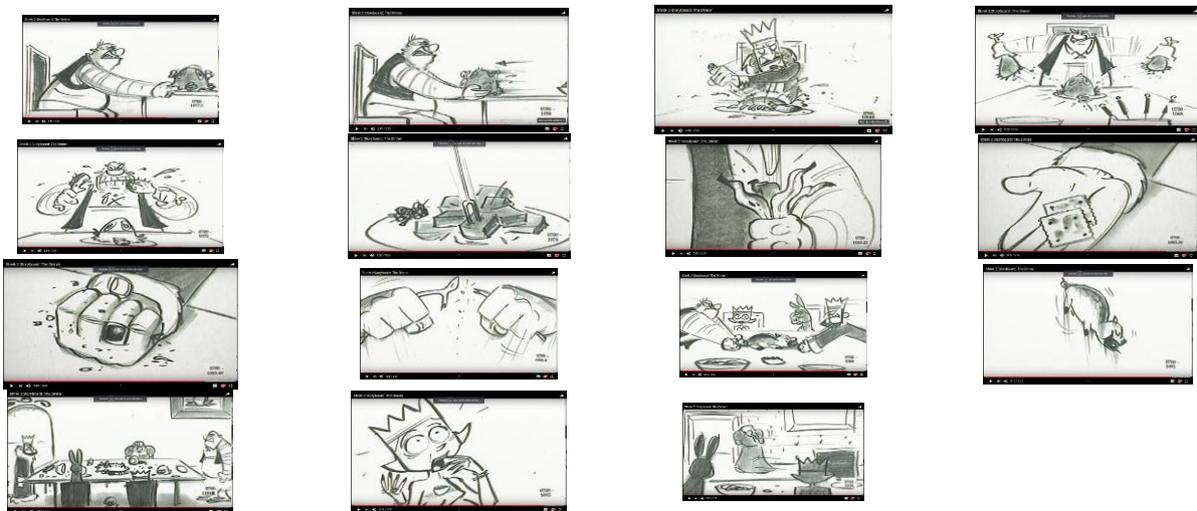
criou vozes para que seu esboço fosse o escolhido. Entre as fases de preparação dos rascunhos, o artista procurou todas as referências que conseguiu, tanto em castelos, roupas, gaviões e outros elementos constitutivos, e também observou os movimentos dos animais que estariam presentes nas cenas. Os movimentos da personagem Burro e do próprio Shrek foram absorvidos do cotidiano do animador. Para o artista, buscar todas as referências foi essencial para trazer vida às personagens. Um outro ponto a ser observado no filme referia-se à comida que deveria ser apresentada como elemento importante de sentido, pois ela teria que ser literalmente rasgada, com o propósito de demonstrar o ódio momentâneo das personagens.

Para este trabalho, analisamos a relevância do *storyboard* da cena do jantar entre Shrek e o Rei Harold. Após serem apresentados ao genro, Harold e Lílian oferecem um jantar especial de boas-vindas para Shrek e Fiona, mas Shrek não está habituado à etiqueta real. Ele engole os escargôs servidos com concha e tudo, bebe a água de lavar os dedos pensando ser sopa e, sem querer, engole uma colher, para logo em seguida cuspi-la. Seus hábitos de ogro parecem ofender o Rei Harold e incomodar Fiona; já o Burro, fiel escudeiro, fica feliz com toda aquela comida. Rei Harold não aceita um ogro na família e Shrek acha que o Rei foi um mau pai.

Como método de análise, apresentaremos o *storyboard* retirado do DVD especial da *DreamWorks*, composto por 109 desenhos. Para essa amostra de análise, trinta e três deles serão apresentados e dispostos na sequência (da esquerda para a direita, horizontalmente).

Imagem nº 19 - Storyboard - Cena do jantar (Shrek 2 2004).





Fonte: Shrek 2 (2004) – DVD bônus¹³

¹³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=V8pd6Gg2o54>> Acesso em: 10 jul. 2020. Este é um storyboard de Shrek 2 do DVD bônus chamado: Shrek 2 Green Room VIP Pass que incluiu cópias de Shrek 2 adquiridas na Best Buy, em 2004.

Os *storyboards* resultaram em uma cena de três minutos e cinquenta e cinco segundos, editada por Asbury e Vernon, diretores de criação da obra. Essa cena foi pautada no conhecimento de vida de Adamson, e como era para ser extremamente cômica, o diretor comenta:

Essa é a verdadeira cena “conheça os pais” no filme. Queríamos fazer algo diferente do que tínhamos visto antes, mas também algo com que todos se identificassem. Todos podem se identificar com aquele primeiro jantar com os sogros, quando ninguém está confortável e ninguém se conhece.

Para projetar a cena levada para o filme, Adamson (2004) utilizou-se do recurso de memória, ou seja, o Diretor apresenta alguma vivência sentida ou experimentada, trazida de sua memória para as telas do cinema, como observa Ostrower (1999, p. 261): “Passando tão livremente entre vivências através de espaços e tempos, e relacionando-as, a memória nos permite guardar uma espécie de acervo de nossas ações e experiências”.

Após o primeiro impacto, quando todas as personagens se conhecem e reconhecem por meio de olhares em uma situação artificial, houve uma quebra de expectativa uma vez que, convencionalmente, em um jantar real, jamais um burro se sentaria à mesa. A esse respeito, Vernon comenta: “Adicionar o Burro ali realmente modifica as coisas”. Nesta relação grotesca, houve a inserção do inusitado, já que o efeito do humor

pode se dar através das mais diversas formas, sejam elas críticas, escárnio, quebra de expectativa, ou outras. Independente da forma em que se dê [...], o humor é uma forma de revelar e de flagrar possibilidades de visão do mundo e das realidades culturais que nos cercam. Assim

sendo, o humor é uma manifestação comunicativa por excelência (VERNON, 2004).

Como o processo criativo é extremamente complexo, os elementos cênicos não estão dispostos sem um propósito. No início da cena percebemos uma ave de rapina pendurada na parede. Ela serviu, segundo os diretores, para construir o clima de receio que Shrek enfrentava naquele momento:

Aquele gavião foi ideia do Dave Smith.

-Eu disse: como vamos fazer para entrar nessa cena?

Eu tinha escolhido uma fusão na imagem atrás do Shrek, mas o Dave disse: você deveria ter uma ave de rapina enorme, pronta para atacar o Shrek, bem atrás dele, o tempo todo. Achei a idéia bárbara!

Aquelas garras ameaçadoras atrás dele o tempo todo, durante o jantar (VERNON, 2004).

Na cena do jantar, os *storyboards* foram decisivos para traçar detalhes do olhar, expressões das personagens e até para derrubar as máscaras deles, pois cada um vai mostrar a que veio, expor suas antipatias, preconceitos, agressividades, ou seja, suas essências, como explica McKee (2004):

é como se tudo fosse possível nos momentos iniciais da história, porém, chegando ao clímax, o público precisa olhar para trás e reconhecer que aquele era o único caminho que a narrativa poderia tomar.

A surpresa está na maneira como o clímax foi estruturado e a forma como os acontecimentos se desenvolveram. Este pôde ser um momento de grande revelação da personagem, pois nos períodos de maior dificuldade, as pessoas revelam quem são, máscaras caem, seus defeitos vêm à tona, do mesmo modo que suas

qualidades também podem ficar mais evidentes. O olhar do rei Harold, na cena a seguir, surpreendeu até mesmo os diretores:

- A animação nisso aqui, as expressões faciais, particularmente, no rei, são maravilhosas! Tão realistas e tão expressivas!

É uma grande cena desconfortável que cresce até o caos. Muito bem-sucedida (VERNON, 2004).

Abaixo, selecionamos os registros do olhar do Rei Harold, para captar suas reações. Após Fiona soltar um arrote, o pai fica nervoso com os maus modos da filha à mesa.

Imagem nº 20 –
Storyboard olhar de Rei Harold



Imagem nº 21- Cena finalizada



Fonte: *DreamWorks* 2004 Fonte: *Shrek 2* PDI/*DreamWorks* 2004

No processo construtivo de uma obra fílmica, o diretor faz uso da tradução intersemiótica, ou seja, transita de uma linguagem para outra, no caso, da linguagem dos quadrinhos para o filme. Da mesma forma, há uma transposição de semioses que brotam do rascunho, no caso, o *storyboard*. Plaza explica esse processo:

Como sistema padrão organizado culturalmente, cada linguagem nos faz perceber o real de forma diferenciada, organizando nosso pensamento e constituindo nossa consciência. A mediação do mundo pelo signo não se faz sem profundas modificações na consciência, visto que cada

sistema padrão de linguagem [cinema, literatura, vídeo] nos impõe suas normas, cânones, ora enrijecendo, ora liberando a consciência, ora colocando a sua sintaxe como moldura que se interpõe entre nós e o mundo real (PLAZA, 2001, p. 19).

Os signos visuais utilizados pertencem, na verdade, à linguagem da criação. A representação pictórica, aqui, é o paradigma absoluto de toda semelhança. O critério de semelhança que possibilita a definição do valor representativo da imagem revela-se, então, suficiente para dar conta do valor de verdade da representação. Em relação aos entraves técnicos, Adamson explica que a duração da cena é bem complexa, sem cortes, com muitos componentes, angulações e elementos que auxiliam na narrativa e na ambientação:

Se você pensar num filme de animação, ter uma cena de refeição tão longa assim não é algo que se sustentaria normalmente. Não é algo que se sustentaria nem mesmo num filme com atores (ADAMSON, 2004).

Salles (2011, p.48-65) explica que, durante um trabalho com cinema, é necessário que haja afinidade com o objeto pesquisado e entrosamento entre as equipes para que o objeto cultural (filme) aconteça. Dessa maneira, Adamson (2004) sentiu-se motivado com sua equipe técnica em razão do desafio de produzir uma cena longa e complexa na animação digital, pois “a grandiosidade do projeto se dá em muitos sentidos: em suas propostas estéticas e no tempo de produção que, por sua vez, se reflete no tempo de exibição do filme”.

Outro ponto técnico desafiador para o trabalho dos diretores foi o uso das angulações. Em razão disso, usaram uma técnica para demarcar a voz da personagem:

- Podem acreditar, quatro pessoas jantando em uma mesa, é uma cena muito difícil de fazer, e você quer saber onde quem está. Você meio que se perde... É por isso que usamos esses ombros, assim sempre se sabe com quem estão falando. Ainda tem uma tomada aí, que, se prestar atenção, ainda não consigo saber se a Fiona está olhando para Shrek ou para o Rei.

- Quando ela diz, Shrek! Parece que está falando com o rei. Faz sentido, mas na verdade engana os olhos.

Olhar por trás dos ombros, quando falavam, facilitou o trabalho da equipe no que diz respeito ao posicionamento e à fala das personagens em relação aos interlocutores. Fica evidente, na cena, a importância dos registros de experimentação que possibilitam que as tomadas possam se concretizar em diferentes formas e ângulos, ou seja, são tentativas presentes no ato criador. Ao estudarmos a origem da cena, descobrimos que era para ser outra, ou seja, uma cena de festa de boas-vindas ao casal protagonista. Entretanto, devido a muitos problemas com os elementos técnicos, a equipe resolveu optar pela cena do jantar:

Ao invés disso, tínhamos uma festa surpresa. Shrek e Fiona entravam nessa enorme festa surpresa, mas descobrimos que tínhamos coisas demais com que lidar na cena. Tínhamos que ver como o rei e a rainha eram juntos, como Fiona era com eles. O que eles achavam do Shrek. Também tínhamos a multidão de gente da cidade que estava lá. Tínhamos que ver como agiam. Daí então tínhamos a Fada Madrinha aparecendo na cena, atirando chocolates na multidão. Todos [os membros da equipe] diziam: não conseguimos conciliar tudo o que está acontecendo.

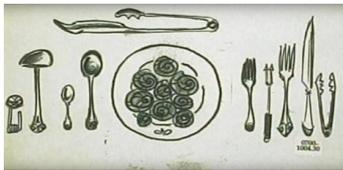
Ótimo. Dessa cena é que se estabelecem regras entre os personagens. Cada um dos personagens fica muito claro e muito bem estabelecido. Você fica sabendo que tipo de pais Fiona tem, sabe que tipo de relacionamento Shrek e o pai

terão. Você vê o quanto Fiona quer que as coisas dêem certo (ADAMSON, 2004).

Aqui nos deparamos com um passo importante na criação artística: o ato de decidir. As escolhas feitas pelos criadores trazem a marca da especialização do olhar e ganham clareza na experimentação, nos erros e acertos e na busca da melhor forma para alcançar o objetivo traçado. O ato de escolher é baseado em critérios que envolvem várias nuances como, por exemplo, os recursos disponíveis e as opções mais adequadas àquela situação dada. O trabalho de criação se dá em meio a recusas e aceitações, possibilidades e potencialidades, escolhas e descartes.

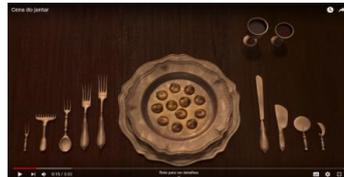
Outro ponto importante da cena foi a comida e a maneira francesa de se distribuírem os talheres à mesa. Como se pode visualizar, a seguir, um recorte do *storyboard* mostra os talheres colocados conforme a etiqueta mencionada:

Imagem nº 22-Storyboard -
Cena do jantar



Fonte: DreamWorks 2004

Imagem nº 23- Cena do Filme



Fonte: Shrek 2
PDI/DreamWorks 2004

Imagem nº 24 – Modo de servir à francesa



Fonte: Disponível em: <<https://www.casadevalentina.com.br/blog/servico-a-francesa-1338/>>. Acesso em: 10 jul. 2020.

Talheres, pratos e copos

- Os talheres são dispostos de acordo com a ordem em que o cardápio será servido e devemos sempre começar a utilizá-los de fora para dentro, em relação ao prato.
- O garfinho de ostras, menor que os demais, é o único que fica à direita com as facas, antes da colher de sopa. Afinal, caso servido, deve ser o primeiro prato.
- Caso seja servido algum fruto do mar que possa ser degustado com as mãos, deve-se colocar lavanda com limão à mesa para limpar os dedos.¹⁴

Adamson (2004) relata, também, a dificuldade de se trabalhar com tantos elementos e, posteriormente, construir o processo de continuidade: “Toda a comida foi tecnicamente difícil. Não a comida em si, mas cortar e atirar a comida, foi um grande desafio”. E continua: “Tivemos problemas de continuidade, do que tinha sido derramado numa tomada, e não na outra”.

A dificuldade enfrentada pela equipe técnica surgiu em razão do desfecho da cena. Shrek e rei Harold começam a discutir e os dois agem igualmente, repetindo um padrão de

¹⁴ Fonte: Como servir à francesa: <<https://www.terra.com.br/mulher/infograficos/etiqueta-a-mesa/etiqueta-a-mesa-05.htm>> Acesso em: 12 jun. 2020.

comportamento agressivo, destruindo e espalhando a comida, de forma violenta. A leitura dessa crescente tensão que a sequência associativa carrega foi possível em virtude da seleção dos recursos empregados ao longo do processo de montagem do filme. Como Salles (2008) e Hay (2002, p. 34) esclarecem, é na experimentação, ou seja, durante a tentativa de acertos e erros que a cena vai sendo construída. Sem esses acertos técnicos não há filme coeso, nem alcance de sucesso.

Não menos importante são os alimentos dispostos à mesa, uma vez que na visão de Maciel o ato de comer carrega consigo inúmeras representações culturais e simbólicas:

O “comer” é um ato portador de inúmeras representações simbólicas e, portanto, é preciso compreender que determinadas práticas, assim como determinados alimentos, são símbolos máximos de complexidade cultural para distintos grupos sociais. Por vezes, estes símbolos denunciam muito das estruturas sociais vigentes, territorialidades, patrimônios culturais, tradições e identidades (MACIEL, 1996, p.03).

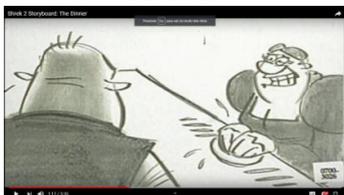
Conforme aponta Maciel (1996), comer escargôs representa, no contexto, o poder financeiro dos pais de Fiona, além de ser um teste para que o ogro cometa ações grotescas e, por consequência, tenha sua imagem denegrada. No artigo “Os caracóis terrestres comestíveis no mediterrâneo pré-histórico”, o antropólogo David Lubell (2004) esclarece que caracóis eram frequentes em sítios arqueológicos da região do Mediterrâneo, desde o final da Era Glacial, até metade do Holoceno, período que se iniciou há 11,5 mil anos. Em regiões que vão da Tunísia até o sul da França, passando pela Grécia, Ucrânia, Portugal e Espanha, foram encontrados muitos sítios com concentração abundante de conchas de caracóis que representam restos

de refeições pré-históricas. Há, inclusive, ferramentas nesses sítios arqueológicos. A hipótese é que eram empregadas para remover os caracóis das conchas. Uma pesquisa independente, no Irã, testou tais ferramentas, com sucesso.

Segundo Lubell (2004), os caracóis tornaram-se tão populares na região mediterrânea, muito antes do surgimento da agricultura, exatamente por causa das grandes mudanças climáticas do período pós-glacial, com o surgimento de florestas nessa região, entre 15 mil e 6 mil anos atrás, condições que aumentaram as populações de caracóis. Além disso, segundo o autor (2004), os caracóis foram os primeiros animais comestíveis da história. Isso poderia marcar, de certa forma, a transição da era Mesolítica para a Neolítica. Era fácil, relativamente simples e sem nenhum risco para os seres humanos primitivos a criação desses animais para a alimentação, daí a escolha do prato pela direção do filme.

Outro costume de época, peculiar às famílias nobres, era o uso de lavandas em suas mesas, ou seja, um recipiente com água e limão para lavar os dedos. Normalmente, em mesas postas com esse recipiente são servidos pratos que devem ser comidos com as mãos. Esse elemento foi utilizado no filme, justamente para que o ogro pudesse demonstrar toda a sua falta de civilidade:

Imagem nº 25- Storyboard –
lavanda



Fonte: DreamWorks 2004

Imagem nº 26 – Lavanda no
filme



Fonte: Shrek2 (2004)

Destacamos, ainda, a relevância dos ruídos na construção significativa da cena. Para a equipe de produção, os sons de fundo foram decisivos para a manutenção do clima de rivalidade existente entre as personagens, como demonstra Adamson:

Muita discussão sobre o barulho do fundo na hora da mixagem, o volume e o volume do som das mordidas dele [Shrek]. Todo o trabalho do Foley é muito bom. Acho que estavam partindo e atirando comida de verdade no estúdio, partindo a comida em pedaços, tentando achar o som certo (ADAMSON, 2004).

Segundo Chion (2011), os componentes da trilha sonora que subsidiam o processo criativo no cinema são a voz, os ruídos, o silêncio e a música. Francisco (2017) complementa que ruídos são necessários à construção das cenas para trazerem maior realidade à história, uma vez que a associação entre ruído e imagem atua como campo de testagem do artista, na tentativa de alcançar o melhor resultado que irá para as telas:

Os ruídos são os sons que não são musicais nem linguísticos. Na categoria dos ruídos eles se subdividem em: ruídos de ambiente, que se referem aos sons da natureza que fazem parte da cena, tais como trovões e sons de animais; ruídos de efeitos, que procedem de objetos participantes do cenário do filme, como buzinas, carros e explosões e os ruídos de sala que se referem a movimentos e ações dos personagens da cena, tais como passos, socos, o som de arrastar um móvel, entre outros (FRANCISCO, 2017, p. 53-75).

No contexto de um filme de animação, por exemplo, uma linguagem pode representar outra, ou seja, quando observamos os desenhos do *storyboard* de Shrek rasgando a comida e sua posterior utilização no filme, conforme Imagem 28, percebemos mais uma vez que houve a

tradução de uma linguagem para outra. Diante disso, os signos em foco acabam formando “novos objetos imediatos, novos sentidos e novas estruturas que, pela sua própria característica diferencial, tendem a se desvincular do original” (PLAZA, 2001, p. 30).

Imagem nº 27 – Storyboard do jantar



Fonte: DreamWorks 2004

Imagem nº 28 – Cena do jantar renderizada



Fonte: Shrek 2 (2004)

É importante comentar a importância do *storyboard* na execução da obra fílmica, pois este carrega formas em estado germinal e a expansão dessas ideias podem se dar em diferentes direções:

Quando montamos essas seqüências e *storyboards*, enlouquecemos e montamos todos os efeitos também. Montamos a trilha para que quando víssemos o filme, pudéssemos avaliar o que fizemos a cada seis semanas, por dois anos. Mais uma vez os *storyboards* de Vernon, um dos diretores, e a seqüência acabaram bem fiéis ao *storyboard* final; ao fim poucas mudanças aconteceram entre os rascunhos e o produto final, apenas tiramos algumas extras (ADAMSON, 2004).

O posicionamento de Ostrower (2020) vai ao encontro das colocações de Adamson (2004), já que, para ambos, o mais difícil em uma obra é sua finalização, pois a concretização satisfatória é um passo a ser dado em direção ao plano final e, por essa razão, é preciso estar aberto a experimentações para o aperfeiçoamento de

técnicas de trabalho, buscando tirar delas o melhor resultado:

O momento mais importante, o mais difícil na criação artística é um momento de saber terminar uma obra, quando é que uma obra está terminada? Quando todos os componentes, esses detalhes que estava explicando na própria percepção, tudo isso se encaixa numa ordem que é justa, onde tudo se justifica (ADAMSON, 2004).

Dessa forma, o projeto em construção vai alterando o seu ritmo original por meio de substituições, alternância de cenas, contextualizações e adições responsáveis pela concretização da obra entregue ao público. Toda obra é resultado de decisões direcionadas pelo artista e que o levam a expandir ideias e selecionar os recursos que melhor respondam às suas necessidades de expressão.

Considerações Finais

No mundo da comunicação, no século XXI, as produções de objetos culturais alteram-se e incorporam diferentes linguagens. Essa diversidade promove estudos sobre a comunicação humana na constituição de significados do verbal junto com o não verbal, com o viso-sonoro, etc. Nesse viés, os jornais, vídeos, filmes, entre tantos outros, são exemplos de como a cultura humana utiliza e mistura elementos do verbal com outras linguagens. Nos filmes, especificamente, percebemos a estreita relação interdependente entre imagem e palavra. No discurso fílmico, essa relação responde por efeitos diferenciados de sentidos a serem atribuídos pelos espectadores.

Assim, ao propormos a análise da transmutação fílmica, de Luiz Fernando Carvalho (2001), da obra literária *Lavoura Arcaica* (1975), de Raduan Nassar, pelo viés da Crítica Genética e da teoria do cinema, no primeiro capítulo, foi nossa intenção promover um diálogo entre as duas linguagens, literária e fílmica, verificando os mecanismos de construção de sentido mobilizados pelos dois textos.

Na análise que desenvolvemos compreendemos aspectos relevantes na transposição de *Lavoura Arcaica* para o processo de construção de sentidos de seu discurso.

Observamos que a transmutação das linguagens resultou em transformações inevitáveis diante da mudança de suporte e modos de produção, revelando que a nova obra se tornou autônoma, sujeita a comparações e críticas, mas com várias relações com o texto que lhe serviu de base, portanto não foi uma mera ilustração do texto literário. Sinalizamos que os elementos expressivos empregados no cinema – a câmera, os planos, o som, a música, os enquadramentos, entre outros – evidenciam as significações na narrativa fílmica. Vimos que

estes recursos auxiliam o diretor para a composição do mundo maravilhoso do espetáculo cinematográfico. No conjunto da análise realizada aqui, temos uma visão de artes que exercitam seus elementos componentes em obras distintas, mas com o propósito único de buscar uma forma de expressão plena.

A linguagem do cinema desvela a tradução de códigos ao recriar a narrativa, realçando a realidade, independentemente de tempo e espaço, e oferece uma forma própria de comunicação. Os estudos desses elementos, tratados aqui como documentos de processo, mostraram-nos que a transmutação das linguagens exigiu transformações diante da mudança de veículo, dos contextos diferentes de espaço e tempo. A obra traduzida foi recriada, tornando-se autônoma, mas sem deixar de carregar várias relações com o texto de partida. No exercício criativo do cinema, tratamos com o processo de tradução, considerando a compreensão do signo verbal. E pela Crítica Genética, pudemos explorar ainda mais os recursos do cinema para ampliar os estudos da gênese da criação.

Concluindo esta dupla leitura, entendemos que ambos, romance e filme, têm, nos dramas pessoais, o ingrediente ideal para sustentar a trama, envolvendo o leitor/espectador ao longo da narrativa literária/filmica. O enredo enfoca um drama comum e perene, o confronto entre desejo e proibição, entre o autoritário e o anárquico que sustenta a narrativa. A força motriz por trás do conflito entre pai e filho, irmão e irmã, tem a ver com as complexas relações humanas. A narrativa de Raduan Nassar tem conotação lírica e trágica, com a morte de Ana, demonstrando que o gênero do romance retoma e amplia os temas universais, clássicos, internalizando as vicissitudes que assolam o ser humano. Em uma visão clássica o ser humano era uma vítima do destino, agora enfrenta conflitos que se originam do ser no mundo, suas paixões.

Romance e filme foram sucesso porque tratam de temas próprios dos seres humanos. Amor, paixão, relacionamentos afetivos, sentimentos, conflitos e outros assuntos relacionados à condição humana foram abordados de forma realista, refletindo-se na vida dos leitores e dos espectadores. A adaptação fílmica caracterizou-se como uma obra de arte independente, sem perder os liames essenciais com a obra de Raduan. Carvalho soube explorar com eficácia os temas abordados pelo romancista, estabelecendo perfeito diálogo com o texto de Raduan.

Trabalhos que versam sobre a transmutação de linguagens podem auxiliar outros que queiram mostrar como as adaptações podem se constituir em poderosa instância para ampliar e diversificar o conhecimento e a leitura, tanto dos textos ficcionais, literários, como da própria linguagem cinematográfica, possibilitando-nos dinamizar e atualizar as formas de aquisição dos conhecimentos dessa linguagem e do caminho para uma leitura interdiscursiva.

No segundo capítulo, ao longo do filme *Shrek 2* (2004), são várias as desconstruções de estereótipos, promovendo múltiplas quebras de expectativa, rupturas que convidam o espectador à reflexão sobre condutas padronizadas e papéis cristalizados pelo coletivo. O filme nada mais representa que o retrato da sociedade atual, reproduzindo conflitos, sentimentos e ideologias da própria humanidade. Com eficiência, a obra utiliza o humor e o riso como ferramentas para tratar de assuntos complexos, convidando o interlocutor a pensar sobre si mesmo e sobre a sociedade em que vive.

Os desenhos preparatórios do *storyboard* aos quais tivemos acesso, além de constituírem um documento importante para a pesquisa do percurso criativo, desempenham um papel fundamental na equipe de produção, direcionando o trabalho do grupo, pois

transmitem informações que cristalizam momentos da criação como partes de um organismo em atividade.

Necessário salientar que a animação digital tira a rigidez das personagens do desenho animado tradicional, uma vez que o universo criado por computador fica mais convincente e próximo do real. No entanto, ao detalhismo das cenas contrastam rostos cartunescos que enfatizam tratar-se de um desenho animado. Em relação às dificuldades para se conseguir curvas orgânicas e formas humanas, pudemos constatar a necessidade da moldagem de estátuas de barro tridimensionais, escaneadas posteriormente com um digitalizador tridimensional para traduzir os objetos em dados. Dessa forma, o computador pôde interpretar tais dados, conectando, assim, os pontos da superfície, pois quando a forma do modelo é mapeada, pode ser vista de todas as perspectivas.

O cinema passou por uma revisão de paradigmas e, da mesma forma, o gênero de animação reformou-se. A ascensão da computação gráfica contribuiu para o desenvolvimento do cinema de animação digital, garantindo-lhe maior precisão técnica, como se pôde perceber ao longo do presente capítulo.

Enfim, o caráter mágico das imagens cinematográficas aparece com clareza por entre as técnicas fílmicas que ajudam na construção da ilusão. O poder da câmera subjetiva cria e recria a realidade. Os enquadramentos transformam a realidade em matéria artística. Os diversos tipos de planos clareiam a percepção da narrativa. A iluminação cria uma atmosfera expressiva. A música age na nossa sensibilidade. Enfim, o cenário, a cor, as elipses, as metáforas, a montagem e tantos outros recursos auxiliam na construção da fantasia maravilhosa que é o cinema. Uma arte de iludir que estimula a sociabilidade, e, principalmente, a imaginação.

Referências

ADAMSON, Andrew; VERNON, Conrad. **Assista ao filme com o comentário dos diretores e dos produtores – DVD – Extras**. In: SHREK 2. Direção : Andrew Adamson. Produção : Jeffrey Katzenberg; Aron Warner. Califórnia: DreamsWorks Animation, 2004, 1 DVD (105 min.) son., color.

AGUIAR E SILVA, Vítor Manuel de. **Teoria e metodologia literárias**. Lisboa: Universidade aberta, 2002.

ANIMAÇÃO CGI. Roteiro descrito em *Pixar Animation*. Disponível em: <<http://www.pixar.com/howwedoit/index.html>> Acesso em: 17 jun. 2020.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. 2. ed. Tradução de Eloísa Araújo Ribeiro. Campinas, SP: Papirus, 2003.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. 5.ed. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 2007

AVELLAR, José Carlos. **O chão das palavras** (Cinema e Literatura no Brasil). Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

BAKHTIN, Mikhail Mjkhailovitch. **Para uma filosofia do ato responsável**. Tradução de Valdemir Miotello e Carlos Alberto Faraco. São Carlos: Pedro e João, 2010.

BALOGH, Anna. Maria. **Conjunções – disjunções – transmutações**: da literatura ao cinema e à tv. 1. ed. São Paulo: ANNABLUME: ECA-USP, 1996.

BASSOLS, Pedro Inácio. **Clássicos da literatura infantil revisitados em Shrek 2**. Trabalho de Conclusão de Curso (Letras). UFRS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009.

BRAGA, Pedro Henrique Cacique; SILVEIRA, Ismar. SLAP: uma linguagem de padrões utilizados em storyboards para geração semiautomática de animações digitais. In: **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, SBGames, 2018, Foz do Iguaçu. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, SBGames, 2018.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. In: BENJAMIN, Walter. et al. **Textos escolhidos**. Tradução de José Grunnewald. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

BENJAMIN, Walter. A Tarefa do Tradutor. Tradução Fernando Camacho. **Revista Humboldt**. nº 40, Munique, Bruckman, pp. 38-44, 2008.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

BRITO, João Batista de. **Literatura no cinema**. São Paulo: Unimarco, 2006.

CARRIÈRE, Jean Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

CARVALHO, Luiz Fernando. **Sobre o filme Lavoura Arcaica**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

CHION, Michel. **A audiovisualização**. Tradução de Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições, Texto e Grafia, 2011.

CHONG, Andrew. **Animação digital**. Tradução de João Eduardo Nóbrega Tortello. Porto Alegre: Bookman, 2011.

CORSEUIL, A. R. Literatura e cinema. In: BONNICI, T.; ZOLIN, L. O. (Org.). **Teoria literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas**. Maringá: EDUEM, 2003.

COSTA, Cristina. **Ficção, comunicação e mídias**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002.

DENNIS, Sebastian. **O cinema de animação**. Tradução de Marcelo Félix. Lisboa: Texto & Gráfica, 2007.

DINIZ, Thaís Flores Nogueira. Interdisciplinaridade: literatura e cinema. In: **Fragmentos: o ensino de literatura e cultura de língua inglesa no Brasil**. Revista de Línguas e Literatura Estrangeiras. v.7, n. 1. Florianópolis: Editora da UFSC, 1986.

DINIZ, Thaís Flores Nogueira. **Literatura e Cinema: da semiótica à tradução**. Ouro Preto: Editora UFOP, 1999.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

ESCARGÔS. Disponível em: <<http://consultorakarynedavila.com.br/etiqueta/como-comer-e-servir-escargot/>>. Acesso em: 10 jun. 2020.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

FRANCISCO, Eva Cristina. **Tradução como Recriação: o texto cinematográfico.** 2015. 203 f. Tese (Doutorado em Estudos da Linguagem) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2015. Disponível em: file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Francisco_Eva_C_Dr_2016%20(2).pdf. Acesso em: 04 de junho de 2020.

FRANCISCO, Eva Cristina. O papel da música no processo (re)criativo cinematográfico. **Signum: Estudos da Linguagem**, Londrina, v. 20, n. 2, p. 53-75, ago. 2017.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestes** (La littérature au second degré). Paris: Seuil, 1982.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa.** Lisboa: Arcádia, 1979.

GAUDREULT, André; JOST, François. **El relato cinematográfico** – cine y narratología. Barcelona: Paidós, 1995.

GUALDA, Linda Catarina. **Literatura e Cinema: elo e confronto.** *Revista Matrizes*, São Paulo, n. 2, Jan/Jul 2010.

HAY, Louis. O texto não existe: reflexões sobre a crítica genética. In: ZULAR, Roberto. **Criação em processo: ensaios de crítica genética.** São Paulo: Editora Iluminuras Ltda., 2002, p. 29-44.

HOPKINS, John. **Shrek: from the swamp to the screen.** New York: Harry N. Abrams, 2004.

JAKOBSON, Roman. Aspectos linguísticos da tradução. Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. In: JAKOBSON, R. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1969.

JAKOBSON, Roman. **Linguística. Poética. Cinema**. Tradução de Haroldo de Campos. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JOHNSON, Randal. Literatura e cinema, diálogo e recriação: o caso de Vidas secas. In: PELEGRINI, Tania et al. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora Senac e Instituto Itaú Cultural, 2003.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Tradução de José Eduardo Rodil. Campinas: Papirus, 1996.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

LAVOURA ARCAICA. Direção de Luiz Fernando Carvalho. Brasil: Europa Filmes, 2001. DVD (172 min), son., color. Baseado no romance “Lavoura Arcaica” de Raduan Nassar.

LAWSON, John Howard. **O processo de criação no cinema**. Tradução de Anna Maria Capovilla. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1967.

LOTMAN, Yuri. **Estética e semiótica do cinema**. Tradução de Alberto Carneiro. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.

LUCAS, Isabel; QUEIRÓS, Luís Miguel. **Raduan Nassar é o vencedor do Prêmio Camões**. UOL. São Paulo, 31 mai. 2016. Disponível em: <http://publico.uol.com.br/culturaipsilon/noticia/-e-o-vencedor-do-premio-camoes-1733550>. Acesso em: 6 de junho de 2019.

LUBELL, David. Petits animaux et sociétés humaines. du complément alimentaire aux ressources utilitaires XXIVe rencontres internationales d'archéologie et d'histoire d'Antibes Sous la direction de J.-P. Brugal et J. Desse Éditions **APDCA**, Antibes, 2004.

MACIEL, Márcio. Comida: uma introdução. **Revista Horizontes Antropológicos**. Porto Alegre, ano 2, n. 4, jan/jun. 1996.

MACKEE, Harry. **Assista ao filme com o comentário dos diretores e dos produtores** – DVD – Extras. In: SHREK 2. Direção: Andrew Adamson. Produção : Jeffrey Katzenberg; Aron Warner. Califórnia: DreamsWorks Animation, 2004, 1 DVD (105 min.) son., color.

MANZANO, Luiz Adeldo F. **Som-imagem no cinema**. São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 2003.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MATTOS, Carlos Alberto. As paredes da casa. Prefácio. In: CARVALHO, Luiz Fernando. **Sobre o filme Lavoura Arcaica**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. Tradução de Jean-Claude Bernadet. São Paulo: Perspectiva, 2004. – (Debates; 54 / dirigida por J. Guinsburg).

MINART, Celia. **Nassar, brésilieninconnu**. La croix, Paris, 24 ago. 1985.

MONZANI, Josette. Terra Sonâmbula, de Teresa Prata: Correntes de imagens, palavras, fantasias, transcrição e

imortalidade. In: **Geração invisível: os novos cineastas portugueses**. PEREIRA, Ana Catarina; CUNHA, Tito Cardoso e (Orgs.), 2013. Disponível em <http://www.livroslabcom.ubi.pt>. Acesso em novembro 2021.

NASSAR, Raduan. **Lavoura Arcaica**. 3. ed. São Paulo: Companhia das letras, 1989.

NOGUEIRA, Luís. **Gêneros cinematográficos**. Covilhã: LabCom Livros, 2010.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Interpretação: autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico**. Petrópolis: Vozes, 1996.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

OSTROWER, Fayga. **A intuição, a criação e a beleza**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3X-1_mB7UTY> Acesso em 17 jun. 2020.

PANICHI, Edina; CONTANI, Miguel Luiz. **Pedro Nava e a construção do texto**. Londrina: Eduel; São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

PELLEGRINI, Tania et. al. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: SENAC São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2003.

PERRONE-MOISÉS, Leila. **“Raduan Nassar – Lavoura Arcaica”**. *Colóquio*. Lisboa. p. 96. Jul 1977.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. 1. ed. 3. reimp. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001.

PRATOS FRANCESES e modos de servir à mesa. Disponível em: <<https://www.casadevalentina.com.br/blog/servico-a-francesa-1338/>> Acesso em 10 jun. 2020.

PRATOS FRANCESES e modos de servir à mesa. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/mulher/infograficos/etiqueta-a-mesa/etiqueta-a-mesa-05.htm>> Acesso em 10 jun. 2020.

RICHARDSON, Robert. Literature and film. Bloomington: Indiana University Press, 1973.

SABADIN, Carlos. Shrek mantém encanto do primeiro filme. **Revista cinema**. São Paulo: Ed. Única. Ano VIII, edição 77, jun./2007.

SALLES, Cecília Almeida. O diário de David Carradine: Kill Bill de Quentin Tarantino. **Manuscrita** São Paulo: Humanitas, v. 19, p. 48-65, 2011.

SALLES, Cecília. **A crítica genética: uma (nova) introdução**. São Paulo: EDUC, 2008.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística**. 3. ed. São Paulo: EDUC, 2008.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação: construção da obra de arte**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2006.

SILVESTRE, Penha Lucilda de Souza. Palavras e imagens: reflexões sobre leitura cinematográfica e literária – aspectos intertextuais e adaptação. In: SCOPARO, Tânia R.

M. T. et al. **Estudos em linguagens**: diálogos linguísticos, semióticos e literários. Rio de Janeiro: Multifoco, 2014.

SHREK 2. Direção: Andrew Adamson. Produção: Jeffrey Katzenberg; Aron Warner. California DreamsWorks Animation, 2004, 1 DVD (105 min.) son., color.

STAM, Robert. **A literatura através do cinema**: realismo, magia e arte da adaptação. Tradução Marie-Anne Kremer e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte, MG: UFMG, 2008.

STEIG, Wilian. **Shrek!** Trad. Eduardo Brandao. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2001. Não paginado.

STORYBOARD DE SHREK 2 (2004). Disponível em: <Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V8pd6Gg2o54>. Acesso em: 10 fev. 2018.

TURNER, Graeme. **Cinema como Prática Social**. São Paulo: Summus, 1997.

VERNON, Conrad. Assista ao filme com o comentário dos diretores e dos produtores – DVD – Extras. In: SHREK 2. Direção: Andrew Adamson. Produção: Jeffrey Katzenberg; Aron Warner. California DreamsWorks Animation, 2004, 1 DVD (105 min.) son., color.

VILLAÇA, Alcides. Prefácio. In: RODRIGUES, André Luis. **Ritos da paixão em Lavoura Arcaica**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

WEBSTER, Chris. **Animation**: the mechanics of motion. Burlington, MA: Focal Press, 2005.

WILLIAMS, John. **Shrek - A Franquia da Dreamworks**. Disponível em: <<http://noset.com.br/cinema/shrek-franquia-da-dreamworks>>. Acesso em 18-10-2005.

XAVIER, Ismail. Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema. In: PELEGRINI, Tania. et al. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora Senac e Instituto Itaú Cultural, 2003.

XAVIER, Ismail. Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema. In: XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

ZILLY, Berthold. **Lavoura Arcaica “lavoura poética” lavoura introdutória**: historicidade, atualidade e transculturalidade da obra-prima de Raduan Nassar. Estudos Sociedade e Agricultura, abril 2009, vol. 17, n. 1, p. 5-59. ISSN 1413-0580.

Sobre o autor e a autora

Luiz Antonio Xavier Dias

Possui Graduação em Letras Português/Inglês e respectivas literaturas pela Faculdade Estadual de Filosofia, Ciências e Letras de Jacarezinho - PR e Especialização em Estudos Linguísticos e Literários pela mesma Instituição. Graduou-se em Letras/Espanhol pela Universidade Estadual do Norte do Paraná. Mestrado e Doutorado pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). É docente da Especialização em Ensino da Língua Portuguesa (UENP). É professor da Universidade Estadual do Norte do Paraná, atuando nas disciplinas de língua portuguesa; linguística, linguística aplicada, metodologias de ensino de língua portuguesa e espanhola, língua espanhola I e II e prática de ensino de língua espanhola. É Coordenador Institucional do Programa “O Paraná Fala Espanhol” da Universidade Estadual do Norte do Paraná. Docente da Faculdade Católica Paulista de Marília –SP na área de língua espanhola e professor da Secretaria do Estado da Educação do Paraná. Pesquisador dos Grupos de Pesquisa da (UENP/CNPq): Leitura e ensino e Ensino-aprendizagem de Língua Estrangeira Moderna e formação do professor. Tem experiência nas áreas de Linguística e Letras, principalmente, nos seguintes temas: formação docente e o ensino de línguas portuguesa e espanhola; linguística aplicada; linguística aplicada e ensino de línguas, metodologias de ensino; crítica genética e multiletramentos.

Contato: laxdias@uenp.edu.br

Tania Regina Montanha Toledo Scoparo

Possui Graduação e Especialização em Letras pela Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP). Especialização em Mídias Integradas na Educação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Mestrado em Comunicação, com área de concentração em Ficção na Mídia, pela Universidade de Marília-SP. Doutorado e Pós-Doutorado em Estudos da Linguagem pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). É professora da Especialização em Ensino da Língua Portuguesa (UENP) e em Ensino de Língua Portuguesa e Tecnologia Educacional Digital (UEL). É Assistente Pedagógica da Secretaria Estadual de Educação do Paraná – SEED. Pertence aos Grupos de Pesquisa: Leituras literárias: teoria crítica, análise e ensino (UENP/CNPq) e Semiótica da narrativa verbal e visual (UEL/CNPq). Tem experiência nas áreas de Linguística e Letras, principalmente, nos seguintes temas: crítica genética; semiótica discursiva; ensino de língua portuguesa; literatura e cinema; linguística aplicada; multiletramentos.

Contato: taniascoparo@uol.com.br

A Crítica Genética nasce da constatação de que a obra é resultado de um trabalho que passa por transformações progressivas. Trata-se de uma investigação que indaga a obra de arte a partir de sua fabricação, a partir de sua gênese. Seu interesse está voltado para o processo criativo artístico, uma vez que a obra surge a partir de investimento de tempo, dedicação e disciplina por parte do escritor e passa por um processo de correções, pesquisas e esboços. Nesse contexto, a presente obra explora o processo de criação nos filmes *Lavoura Arcaica* (2001) e *Shrek* (2004), com recurso dos documentos físicos de processo, dos documentos digitais, da leitura das imagens e da linguagem do cinema, apoiando-se nos pressupostos da gênese da criação, conhecimentos teóricos sobre cinematografia e tradução intersemiótica.

