



DO ROMANCE AO FILME: O PAPEL DA CÂMERA NA GÊNESE CINEMATOGRAFICA

Eva Cristina FRANCISCO¹

RESUMO: Os estudos sobre a gênese da criação têm ampliado seu campo de pesquisa no que diz respeito às novas reflexões sobre os processos criativos da obra de arte. Nesse sentido, este artigo aborda uma visão sobre a crítica genética no cinema apresentando o papel da câmera como (re)criadora da impressão da realidade e parte do processo de criação. Para tanto utilizamo-nos de referenciais teóricos sobre linguagem cinematográfica, tradução intersemiótica, bem como pressupostos metodológicos da crítica genética. Como *corpus* de análise utilizamos a transcodificação do romance queirosiano *O Primo Basílio* (1878) para o filme homônimo produzido e dirigido por Daniel Filho (2007).

Palavras-chave: Literatura. Cinema. Adaptação Fílmica. Linguagem Cinematográfica.

¹ Professora Doutora Eva Cristina Francisco: Doutora em Estudos da Linguagem (UEL); Professora do Curso de Licenciatura em Letras do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de São Paulo – *Campus Avaré*.
Endereço eletrônico: evacristina@ifsp.edu.br

CINEMA E CRÍTICA GENÉTICA: ALGUMAS REFLEXÕES

As pesquisas e curiosidades sobre o processo de criação vêm crescendo gradativamente em diversos âmbitos no que diz respeito à arte. Nesse sentido, as metodologias da crítica genética e da crítica de processo têm contribuído substancialmente em reflexões e descobertas que vão além dos manuscritos literários.

Um exemplo disso é o cinema. Mas como pensar em crítica genética/de processo ao se deparar com imagens em movimento? Se a preocupação da crítica genética é o processo de evolução do texto, já podemos pensar em sua atuação no cinema ao observarmos os roteiros que são a gênese da criação cinematográfica. Embora este, muitas vezes, seja aberto a improvisos, com as contribuições dos atores e até mesmo possibilidades de que cenas e diálogos sejam escritos na hora da gravação, como assevera Ostrower:

Criar é, basicamente, formar. É poder dar uma forma a algo novo. Em qualquer que seja o campo de atividade, trata-se, nesse "novo", de novas coerências que se estabelecem para a mente humana, fenômenos relacionados de modo novo e compreendidos em termos novos. O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar. [OSTROWER, 1977, p. 2]

Como sabemos, o cinema é uma arte coletiva e depende de uma equipe bastante centrada em trabalhos individuais para que a arte seja efetivada. Divisões como direção, pré-produção, produção, fotografia, arte, som, montagem escolha da equipe e do elenco, análise técnica e cronograma são somente os elementos essenciais para que um filme aconteça.

O cinema é capaz de nos fazer sorrir, chorar, emocionar, sofrer, torcer aguardando o desfecho de histórias cada vez mais criativas, inspiradoras, chocantes. A linguagem cinematográfica é a principal responsável por esses sentimentos causados ao espectador. Por meio das personagens, do cenário, do conflito, da trilha sonora e muitos outros elementos, inserimo-nos na trama como se esta estivesse ocorrendo naquele momento e muitas vezes nos projetamos na narrativa, tal qual é a impressão de realidade.

Dentre todos os elementos que compõem o processo de criação cinematográfica, interessa-nos, aqui, a função da câmera, elemento substancial para a narrativa em imagens e grande responsável pela criação da impressão de realidade. É imperativo levar em conta, no

caso de uma análise da imagem, que “a função comunicativa de uma mensagem visual, explícita ou implícita, determina com força sua significação” (JOLY, 2010, p. 59). Com as tomadas de decisão orientadas pelo diretor do filme, o *cameraman* executa seu trabalho proporcionando o efeito da profundidade de campo, isto é, a recriação da história por meio das imagens ali projetadas.

A criação, a recriação ou a tradução muito devem aos efeitos que a câmera engendra. Desse modo, perceberemos aqui que a crítica genética vai além dos documentos de processo manuscritos e ressurgem na linguagem cinematográfica.

A crítica genética assume, desse modo, aquilo que Daniel Ferrer (2000) chamou de ‘vocaç o art stica’. Ele afirma que o desenvolvimento dos estudos gen ticos sustenta-se nos esfor os de alguns pesquisadores de ‘promover uma reflex o da cr tica gen tica que atravesse as fronteiras dos g neros e das artes’ e v e que esse   o caminho para os estudos gen ticos sobreviverem no s culo XXI. (SALLES, 2008, p. 16)

Para corroborar a ideia exposta, faremos a an lise de alguns recursos que a c mera oferece para o processo de cria o por meio das imagens em movimento. Para tanto, nos utilizaremos de uma an lise da linguagem cinematogr fica do filme *Primo Bas lio*, uma transcodifica o do romance de E a de Queir s (1848) para o longa-metragem de Daniel Filho (2007).

O PAPEL CRIADOR DA C MERA

Ap s breves considera es sobre o cinema e a cr tica gen tica, examinemos uma das modalidades da cria o da imagem, nesse caso, o papel da c mera enquanto agente ativo de registro da realidade da mat ria e de cria o da realidade f lmica. Segundo MARTIN (2003), a emancipa o da c mera teve grande import ncia na hist ria do cinema. O nascimento da filmadora enquanto arte se deu quando os diretores inovaram, deslocando a c mera ao longo de uma mesma cena.

Por muito tempo a c mera permaneceu fixa como se o espectador estivesse assistindo a uma pe a teatral. Todavia, a partir de 1900, o Ingl s G. A. Smith “libertou” a c mera de sua posi o est tica, o que fazia poss vel modificar o plano de vista do quadro

filmico. “A câmera torna-se móvel como olho humano, como olho do espectador ou do herói do filme. O diretor impõe seus diversos pontos de vista ao espectador”. (MARTIN, 2003, p. 31). Desse modo, a câmera deixa a passividade para se tornar ativa, atriz, narradora, criadora. Analisemos, a seguir, duas contribuições da câmera para com o processo de criação: os ângulos de filmagem e os movimentos de câmera.

ÂNGULOS DE FILMAGEM

Somado a todos os elementos que compõem a linguagem cinematográfica, a angulação das filmagens, ou seja, o ângulo usado no enquadramento é um grande aliado na gênese da criação cinematográfica. A angulação é a perspectiva tomada pela percepção visual do receptor ao apreender as figuras apresentadas no quadro fílmico. Quando não são diretamente justificados por uma situação ligada à ação, ângulos de filmagem excepcionais podem adquirir uma significação psicológica precisa. Vejamos, no quadro abaixo, elaborado com base nas definições do autor Marcel Martin (2003):

Câmera Normal	É posicionada na altura dos olhos do espectador.
Câmera Alta ou <i>Plongée</i>	A ação é filmada de cima para baixo.
Câmera Baixa ou <i>Contra- Plongée</i>	A filmagem é realizada de baixo para cima.
Câmera Subjetiva	A câmera se posiciona no ponto de vista de um dos personagens.
Câmera objetiva	A câmera assume o papel de narradora da história.

Quadro nº 1 – Quadro demonstrativo da posição da câmera.

Este recurso não é somente usado para dar variedade ao aspecto das imagens ou mostrar melhor suas dimensões básicas. Ele também pode causar certos efeitos aptos à

expressão de sentimentos, emoções e ideias. Quando os ângulos não se justificam diretamente devido à ação, podem trazer precisas significações psicológicas, como atesta Salles.

De modo análogo, ao acompanhar diferentes processos, observamos na intimidade da criação um contínuo movimento de tradução intersemiótica, aqui vista como transcodificação de diferentes linguagens (...) todo processo de criação é um percurso tradutório que nos oferece um instrumento fértil, para discutirmos a poética contemporânea. (SALLES, 2006, p. 157)

As ilustrações a seguir, que representam a transcodificação da linguagem literária para a fílmica, podem corroborar que relações de superioridade e inferioridade, poder e submissão, humilhação e glória, solidão e mesquinhez podem ganhar relevo com o uso dos ângulos.



Fotograma 1 - Juliana filmada em *contra-plongée*

Na cena ilustrada pelo fotograma 1, Juliana maltratava Luísa porque havia sido ofendida por Jorge devido à roupa mal passada. Para que fosse representado o grau de superioridade de Juliana em relação à patroa, devido ao segredo que conhece, é usada a angulação vertical, também denominada *contra-plongée*. Percebe-se que a câmera objetiva está abaixo do nível usual do olhar espectador. O efeito de significação é a superioridade de Juliana, a exaltação, o triunfo de estar ocupando a posição de patroa ao confrontar Luísa. Detecta-se a distância entre a empregada e a patroa. A vítima da chantagem, de costas, se encontra bem abaixo, mostrando dificuldade, no decorrer da sequência, em alcançar o nível em que Juliana se encontra.



Fotograma 2 – Luísa filmada em ângulo *plongée*

Na sequência seguinte, ocorre o oposto. A câmera focaliza Luísa de frente com a angulação oblíqua, também classificada como *plongée*. Na fotografia desta cena, o efeito causado é a diminuição da personagem Luísa criando a impressão de que a vítima da chantagem é esmagada moralmente, rebaixada, ameaçada. A figura é literalmente diminuída, comparando-se à dimensão das costas de Juliana com a imagem inteira de Luísa. Caracteriza-se, nessas duas últimas figuras, o chamado jogo de cenas, que é a combinação dos ângulos *plongée* e *contra-plongée*.

Ao assistir ao filme nota-se que, conforme a empregada eleva seu tom de voz, sua imagem é amplificada; por outro lado, a aproximação da câmera em Luísa, ainda no mesmo ângulo, demonstra seu medo e submissão a Juliana. Vemos, nas duas últimas ilustrações, a subjetividade da câmera agregando sugestões no ponto de vista do espectador. Ela pôde modificar nosso ponto de vista de um plano a outro, colocando a submissão de Luísa *versus* o domínio de Juliana.

A CÂMERA EM MOVIMENTO

Após as considerações em relação aos ângulos, vale agora discutir os movimentos de câmera como contribuintes na gênese da criação cinematográfica. Assim como os enquadramentos, planos e angulações, os movimentos de câmera também são considerados elementos plásticos. Vejamos, no quadro a seguir, a nomenclatura e o uso destes, com base na teoria de Marcel Martin (2003):

Panorâmica	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 cima.
<i>Traveling</i>	Deslocamento da câmera num determinado eixo. O <i>traveling</i> para frente tem como principais funções as aberturas de filmes, incursões espaciais objetivas ou subjetivas. Já o <i>traveling</i> para trás assume a função em encerramentos de filmes, afastamentos, solidão progressiva.

Quadro nº 2 – Quadro demonstrativo dos movimentos da câmera

Ao assistir a um filme é possível notar no quadro fílmico a variedade de movimentos: a modificação dos quadros devido aos enquadramentos, sempre com novas recomposições, como também a passagem de um plano a outro, de uma cena à outra, de uma sequência à outra. Deve-se considerar, contudo que alguns desses movimentos engendram-se pela própria movimentação de personagens, outros são produção de câmera e outros são combinados dentro da imagem e movimentos do olhar:

É claro que as obras em mídias digitais têm esse potencial processual em sua intensa agilidade, ou seja, sua propensão para a rápida e constante metamorfose, ‘no tempo que levamos para beber um gole de café’. São obras que tendem a acontecer na continuidade ou na constante mobilidade das formas (SALLES, 2006, p. 162).

Dadas as nomenclaturas de movimentos, é interessante colocar algumas das diversas funções de que estes se encarregam considerando o ponto de vista da expressão fílmica. A câmera pode, por meio dos movimentos, acompanhar personagens e objetos no filme, descrever um espaço ou uma ação, definir relações espaciais entre os elementos do quadro, realçar o drama de um personagem como também expressar sua tensão mental, entre outras significações.

Os dois movimentos de câmera mais utilizados em um filme são denominados panorâmica e *traveling*. O primeiro é o movimento realizado pela câmera em torno de seu próprio eixo sobre um suporte fixo e pode ser distinguido em três tipos: panorâmica vertical, panorâmica horizontal e panorâmica oblíqua, conforme já distinguidos no quadro 3 .

As panorâmicas podem se subdividir quanto às funções em três espécies: a descritiva, a expressiva e a dramática. Quanto à primeira espécie, podemos descrever a sequência que dá início à trama, quando a câmera filma, lentamente, o Teatro Municipal de São Paulo. Esse movimento foi realizado já no início do filme para descrever o espaço onde começaria a trama, localizando o espectador na história. Ao assistirmos ao filme podemos ver, de início, o topo do Teatro. Em seguida, a continuação dessa filmagem mostra o nome do estabelecimento e, por fim, o local é filmado como um todo. É possível observar nessa sequência a panorâmica descritiva vertical para baixo, que tem como finalidade explorar o espaço e é utilizado também, em geral, na introdução ou conclusão de um filme.

Já a panorâmica expressiva está destinada a sugerir uma impressão ou uma ideia e muitas vezes pode ter muita importância ao atribuir ou sugerir sentidos a uma determinada sequência. Nas cenas que mostram o recomeço do romance entre os primos, nas quais Luísa deixa de resistir às investidas do amante e se entrega a Basílio, identificamos uma panorâmica expressiva vertical para baixo. É tarde da noite. Luísa é avisada de que Basílio a espera. Desce as escadas em direção à sala e um movimento de câmera panorâmica vertical para baixo a acompanha até que chegue à sala. Na medida em que desce os degraus, a escuridão vai encobrindo sua imagem. Nesse movimento está inferida a ideia de que, a partir daquele momento a vida de Luísa caminha para o abismo e para as trevas. Será a primeira vez que trairá o marido. A descida conecta-se a significados muito marcados na imagética ocidental, remetendo à ideia da descida aos infernos, pois, no imaginário ocidental, o inferno fica abaixo

do solo, em contraposição ao céu, localizado nas alturas. A sequência marca o momento da trama em que Luísa inicia a queda moral. Outro contraste, ou contraposição, é a do claro/escuro que se alia ao sentido anterior; o inferno é tradicionalmente ligado às trevas e o céu à luz.

E por fim, contemos com um exemplo de função dramática. As panorâmicas nessa função exercem papel direto na narrativa fílmica. Podem estabelecer relações espaciais entre os elementos do quadro fílmico, o que causa a impressão de conflito. Pela panorâmica dramática vertical para cima, utilizada na sequência descrita, anuncia-se o conflito da história:

Luísa sai ao encontro de Basílio e acaba encontrando Sebastião no caminho. Assustada, depois de certa insistência do amigo do casal, ela resolve aceitar o convite para almoçar com ele. Ao chegar ao local do encontro com o amante, percebe que este acabara de sair, pois vê o cigarro ainda quase aceso no cinzeiro. Furiosa, volta para casa e vai sala adentro gritando, nervosa. A câmera segue Luísa, em plano americano, subindo as escadas furiosamente em direção ao quarto onde encontra Juliana que, àquela hora, ainda começa a arrumação do quarto, o que a deixa muito irritada. A partir dessa discussão, começam as chantagens e ameaças. Luísa ofende a empregada e a manda embora. Juliana acaba revelando que possui as cartas trocadas entre a patroa e o amante e pode entregá-las a Jorge a qualquer momento. Cena esta que dá início a todo o sofrimento pelo qual Luísa passará no restante da narrativa.

Quanto ao *traveling*, trata-se do deslocamento da câmera (do olhar): durante este movimento o ângulo entre o eixo da objetiva e a trajetória do deslocamento permanece constante. Em outras palavras, é a câmera fixa no carro que se move. Conforme a realização do deslocamento pode-se identificar tipos de *traveling*, conforme já exposto no quadro de número 2.

Para exemplificar a utilização de um *traveling* para frente, referimo-nos à sequência que mostra Jorge saindo para o trabalho e deixando a esposa a fechar o portão. Juliana já estava chantageando a patroa e esta sofria intensamente quando ficava a sós com a empregada. Observando a cena, percebe-se que o *traveling* para frente enfatiza a tristeza de Luísa ao ficar em casa com Juliana, quando o marido se ausenta. À medida que ela fecha o portão, a câmera se aproxima até que a personagem apareça em primeiro plano expressando

tristeza nos olhos. A filmagem sugere que a partir do momento em que o portão se fecha, a personagem estará enjaulada e pressionada pela chantagem de Juliana. Na realidade, esse momento é pura linguagem fílmica, a imagem diz tudo, não há necessidade de palavras, ela recria e dá vida à história.

Tomemos, agora, uma das sequências do final da trama, na qual Basílio conversa com o amigo sobre a morte de Luísa, enquanto sobe as escadas do mesmo teatro que se deu o início da narrativa fílmica. Nesta cena, é realizado um *traveling* para trás. A câmera afasta-se à medida que Basílio e seu amigo se aproximam do quadro fílmico. No diálogo, Basílio age com total indiferença ao falar sobre o fato ocorrido com a própria prima:

- ‘ Sinceramente, eu sempre achei essa sua relação com a prima meio “recordar é viver”. Que “cá” entre nós, ela não era lá aquelas coisas, confessa...

- É... uma esposinha, mas tinha potencial. Ah! Isso tinha... Tadinha... morreu. Ah! Mas antes ela do que eu...²

Ao terminar de subir as escadas, Basílio dirige-se aos assentos do teatro e, lá, já tenta investir em outra conquista como se a cada degrau, ou a cada passo, uma nova aventura se aproximasse. O recuo da câmera pode simbolizar um sentimento de repúdio à atitude cínica e impiedosa de Basílio. Recurso semelhante é utilizado em *O Crime do Padre Amaro* (também de Eça de Queirós), quando, ao final, a câmera realiza um *traveling* para trás retirando-se da igreja e distanciando-se do padre que oficia a cerimônia fúnebre.

Além desses exemplos, ainda há o *traveling* lateral e o vertical. Não é válido para este trabalho discorrer longamente sobre estes, mesmo porque o primeiro apresenta a função mais frequente de narração e descrição sendo muito comum e raramente expressivo e o segundo é usado raras vezes. O mais instigante em tudo que observamos aqui é que a câmera participa do processo criativo como narradora, geradora de significados e transmissora das mais diversas mensagens e interpretações.

² Diálogo retirado do capítulo 23 do filme *Primo Basílio*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pudemos perceber diante das análises expostas que o cinema está cada vez mais próximo de ser explorado no que diz respeito à pesquisa da gênese da criação. Como exemplos temos os *making of's* que, quando são realmente documentários de processo de criação (e não peças de divulgação de filmes), também fazem dos processos documentados, verdadeiras reflexões sobre a gênese das obras. Os recursos cinematográficos, mais especificamente, o papel da câmera na criação fílmica mostra a tradução de códigos recriando e/ou transcribando a narrativa. O filme intensifica a história por narrá-la através de imagens em movimento.

Ao determinar uma tomada de decisão, um ângulo, um enquadramento ou um movimento de câmera, o diretor realiza esse processo de criação levando o espectador a viver a história em tempo real, independente do tempo, do espaço e da ação concretos. Notamos que o poder de criação da câmera, no filme analisado teve grande participação no processo de transcodificação da linguagem narrativa literária para o código audiovisual. Conforme Ostrower:

(...) a nossa capacidade de comunicar conteúdos expressivos não se restringe às palavras; nem são elas o único modo de comunicação simbólica. Existem, na faixa de mediação significativa entre nosso mundo interno e o externo, outras linguagens além das verbais. Diríamos que, ao simbolizarem, as palavras caracterizam uma via conceitual. Essencialmente porém, no cerne da criação está a nossa capacidade de nos comunicarmos por meio de ordenações, isto é, através de FORMAS. (OSTROWER, 1977, p. 9).

Assim, a crítica genética pode explorar ainda mais recursos do cinema para ampliar os estudos da gênese da criação, já que vivemos em um mundo extremamente visual.

REFERÊNCIAS

- CHESHIRE, David. *Manual de Cinematografia*. H-Blume Ediciones, Madrid, 1979.
- JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. 14. ed. Campinas: Papirus, 2010.
- MARTIN, Marcel. *A Linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- OSTROWER, Fayga. *Criatividade e Processo de Criação*. Rio de Janeiro: Vozes, 1977.
- SALLES, C. A. *Redes da Criação: construção da obra de arte*. São Paulo: Edit. Horizonte, 2006.
-

FROM THE ROMANCE TO THE MOVIE: THE PART OF THE CAMERA ON FILM GENESIS

ABSTRACT: Studies about creation genesis have amplified its research object about new reflections in relation to the creation processes of the work of art. On this way, this paper approaches a view about genetics critique in the cinema presenting the camera role as reality impression creator and part of the creation process. For that we made use of theory about cinema language, intersemiotic translation and genetic critique considerations. As a *corpus* for the research it is used the transcodification from Eça de Queirós' novel *Primo Basílio* (1878) to the namesake film by Daniel Filho (2007).

Key words: Literature. Cinema. Film Adaptation. Cinema Language.

Envio: Setembro/2017

Aceito: Outubro/2017