

RECONSTRUÇÃO DO ESPAÇO NA ADAPTAÇÃO PARA O CINEMA

Marco Antonio BONETTI¹

RESUMO

O artigo parte da análise das características da linguagem verbal e comparação com a linguagem visual para discutir o problema da construção do espaço da representação em três dimensões distintas, a partir da semiótica. O espaço do signo em si, o espaço do referente do signo, e o espaço do interpretante do signo.

Palavras-chave: Semiótica; espaço; cinema; literatura.

ABSTRACT

This article starts with the analysis of verbal language features and compares them with visual language in order to discuss the difficulty of constructing a representational area in three dimensions based on semiotics. The area of the sign itself, the area of the object referred to by a sign (the signifier) and the area of those interpreting the sign.

Keywords: Semiotics; space; cinema; literature.

Um processo de comunicação envolve um emissor que produz uma mensagem se utilizando de um código. Essa mensagem ganha existência em um signo, que é transportado por um canal até um receptor (SHANON: 1949). Dada essa definição de modelo de comunicação, percebemos, desde sua origem conceitual, um parentesco entre literatura e cinema pelo fato dessas duas atividades constituírem processos comunicacionais. Um dos elementos desse modelo em que literatura e cinema possuem particularidades distintas é o do código, visto que a primeira está ligada ao código verbal enquanto o segundo ao audiovisual, resultando em signos distintos, que trazem particularidades distintas tanto em relação à capacidade de comunicação quanto de suas limitações. Porque os tipos de signo produzidos são diferentes, a transição entre códigos, necessária às adaptações cinematográficas de obras literárias, compõe um campo problemático para o qual uma análise mais detalhada dos códigos pode contribuir.

O aspecto que iremos analisar no presente trabalho é o problema do espaço nos signos verbais (literário) e audiovisuais (cinematográfico). São da mesma natureza? Se não, há particularidades gerais do espaço nesses dois tipos distintos de signos? O caminho metodológico seguirá três momentos de análise dos signos verbais e audiovisuais, mantendo como pano de fundo teórico a semiótica. Primeiro, a análise do espaço interno de organização do signo. Segundo, a relação entre o espaço do representado pelo signo, e o espaço do objeto representado. Terceiro, o espaço do interpretante do signo na medida em que ele possa ser determinado por características do próprio signo.

¹Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP. Professor da Escola Superior de Propaganda e Marketing do Rio de Janeiro e coordenador do curso de Comunicação do Centro Universitário Plínio Leite, em Niterói.

O espaço de si

A linguagem verbal tem uma forte codificação interna, temporal e espacial. Tanto a fala quanto a escrita se materializam numa linha sem a qual não seria possível seu entendimento. Em português, por exemplo, no interior de uma frase seguimos, na maior parte do tempo, a sucessão sujeito, verbo, complemento, enunciando sucessivamente cada um desses elementos, sem o que não seríamos entendidos. `Cachorros atacam gatos` difere radicalmente de `Gatos atacam cachorros`. Há línguas em que essa sucessão não tem importância no interior da frase, como as línguas sintéticas em que há desinências nas palavras que indicam as funções sintáticas de sujeito e complemento independente da posição que as palavras tomam na frase. É o caso do Latim, do Grego ou do Alemão. Mas mesmo nessas línguas em que a enunciação se dá num tempo aparentemente mais livre, só encontramos um abrandamento na organização interna da frase. Ela persiste, entretanto, em qualquer composição mais complexa do que o período simples em que esteja presente algum desenvolvimento lógico. A seqüência dos períodos, a construção da coerência textual, dependem de procedimentos extremamente codificados em termos de sucessão temporal.

Se podemos falar em sucessão temporal rigorosa na fala, percebemos que ela se traduz em sucessão espacial rigorosa na escrita. Em Português, escrevemos da esquerda para a direita, do alto da página para baixo, em linhas sucessivas. Concatenamos frases e desenvolvemos pensamentos mais complexos sempre a partir dessa regularidade espacial da escrita. Há línguas que adotaram outras maneiras de organizar espacialmente a escrita. De cima para baixo em fileiras verticais, ou da direita para a esquerda. O que não vai existir na linguagem verbal é uma língua destituída dessa ordenação seja em escrita alfabética, fonética, silábica, ideográfica ou pictórica. A organização do espaço escrito corresponde à disposição temporal da fala. E ambos são rigorosamente determinados para que a língua funcione como código.

Em resumo, podemos dizer que o signo verbal escrito se constrói sobre uma superfície de inscrição, como o papel em branco, no qual o signo vai ser constituído conforme uma rígida convenção de disposição espacial que possibilitará a um intérprete recuperar seu sentido. Essa convenção é arbitrária, oriunda de fatores históricos e determinantes culturais. Além disso, pode variar em relação ao uso que se faz da linguagem, sendo mais livre ou inovador no campo da literatura modernista, por exemplo, menos na literatura clássica ou na escritura de relatórios contábeis. Será mais linear num romance do que numa enciclopédia, cuja leitura é toda indexada por verbetes inter-relacionados. Mas independente do formato, do questionamento metalingüístico ou da ousadia criativa da própria forma, essa ordem espacial sempre estará presente em alguma medida até mesmo em manifestações de *nonsense*, sob pena de inviabilizar o processo de entendimento caso fuja tanto da norma padrão da linguagem que simplesmente desapareça enquanto processo de comunicação.

A análise do espaço interno do signo audiovisual cinematográfico exige um desdobramento pelo fato de se tratar de um código híbrido. Carrega em si tanto elementos da linguagem visual quanto da linguagem verbal quanto da linguagem sonora, as três matrizes da linguagem e do pensamento (SANTAELLA, 2001).

De duas dessas matrizes primeiras componentes do signo audiovisual, o sonoro e o verbal, podemos seguir em linhas gerais o que se falou do escrito literário. Apesar de haver alguma diferença entre o tagarelar cinematográfico e o silencioso ler literário, há uma amarra de correspondência entre a linguagem falada e a escrita alfabética, que resulta numa semelhança de organização no intercâmbio entre o escrito e o auditivo. Continuam presentes as amarras de linearidade que possibilitam o entendimento do verbal vistas anteriormente.

Como nosso objetivo é salientar as diferenças, vamos nos concentrar onde as diferenças devem ser maiores, ou seja, na estrutura espacial da linguagem visual, para identificar como ela se comporta no que tange à ordem espacial interna quando comparada

com o código verbal escrito. Trata-se, portanto, da dimensão visual do audiovisual. Existe uma ordem muito distinta do espaço interno do signo visual e qual sua diferença em relação ao verbal?

Entendemos que sim. Assim como na escrita, a linguagem visual necessita de um suporte da imagem, que pode ser uma tela de pintura, o papel da impressão, o monitor de vídeo ou uma tela cinematográfica, no qual estará disposta a informação visual, que constituirá o signo visual. Mas a partir daí, começamos a vislumbrar diferenças muito grandes da ordem espacial desses códigos distintos.

Essa distinção tem endereço certo que é preciso detalhar. Não se trata da questão da narrativa, por exemplo. Muita análise do cinema encontrou no signo da imagem em movimento a mesma linearidade da escrita, criando um paralelo entre a narrativa literária e a narrativa cinematográfica. Não há como negar esse paralelismo. Numa, frases concatenadas constroem a trama da narrativa. Noutra, são projeções de imagens em movimento, umas atrás das outras, a partir das quais percebemos também a presença do vetor temporal que organiza as imagens como sucessões de planos e seqüências. Mas é justamente no meio do caminho, entre a materialidade do suporte físico e a fluidez da narrativa que encontramos a diferença. Como estratégia de identificação da diferença, temos de partir da análise da imagem fixa, do *frame* cinematográfico.

Uma primeira distinção importante que percebemos ali é a questão da unidade. Enquanto cada língua elege para si uma ordem interna de funcionamento, na qual pode se diferenciar de outra língua, o visual constitui um código em que não existe essa unidade normativa. Muito já se disse a respeito da universalidade do código visual, em especial do cinema mudo, da pintura, da fotografia. Ao observarmos uma pintura arcaica grega tanto quanto uma romana ou uma pós-moderna ou de vanguarda, somos capazes de produzir entendimento em algum nível, independente do modo de organização espacial adotado no quadro. O visual constitui um código que poderíamos chamar de pré-arbitrário, tomando de empréstimo o conceito saussureano de arbitrariedade. Ele funciona por analogia ao processo da visão. Representa por semelhança. Mesmo nos processos em que se recusa a representar coisas existentes no mundo, como na pintura abstrata, representa a si mesmo enquanto arranjo de cores e formas. Cria objetos do mundo a partir de sua própria expressão.

Muito relacionada a essa característica primeira, há uma outra. O visual pode se constituir enquanto código independente de uma rígida convenção. Analisando a relação do espaço, a forma como o visual trabalha o espaço do suporte (tela, papel), percebe-se que ao longo da história da produção de signos visuais houve distintas sugestões de construção desse espaço interno de organização, e em cada uma delas, basta um olhar mais aguçado para que se dê o aprendizado e o entendimento. A arrumação espacial consegue ser auto-explicativa a partir da análise, diferentemente do processo de aprendizado de uma língua, que exige longo estudo de convenções, vocabulário, gramática e usos. O visual consegue se fazer reconhecer por si. Não temos problemas em interpretar o signo visual grego arcaico, enquanto não conseguimos saber direito que sons constituíam sua música. Não temos problemas em interpretar as pinturas cristãs primitivas, mas não conhecemos muitas sutilezas do Latim. Por mais que discordemos da ordenação espacial cubista, somos capazes de formular algum entendimento a partir daquela ordenação sem termos de investir a quantidade de energia de aprendizado necessária para entender um clássico literário em língua estrangeira. Tamanha diferença estrutural do código visual em relação ao verbal constitui uma verdadeira revolução de características nas adaptações cinematográficas da obra literária.

Como exemplos de ordenamento distinto do espaço, podemos partir de um arranjo encontrado nos signos visuais do Egito antigo, as pinturas antigas que apresentavam pontos de vista distintos do objeto, como as representações egípcias do corpo humano presente em túmulos de faraós, em que podemos ver os joelhos a partir de um certo ponto de vista (frontal), a cabeça de outro (lateral), os ombros de outro (frontal), o olho de outro (frontal),

formando um todo que parece aos olhos ocidentais um pouco deformado (GOMBRICH, 2000).



FIGURA 1 – IMAGEM EGIPCIA

Outro exemplo de organização espacial exótico do Egito são desenhos seqüenciais que representam movimento, como conjuntos de músicos que na verdade são um músico só tocando diversos instrumentos, ou conjuntos de cavalos que são na verdade um cavalo só em distintos momentos de uma corrida. A ordem espacial dessas imagens aponta para o mesmo tipo de organização espaço-temporal do desenho de animação ou do próprio cubismo na arte moderna. Apesar do estranhamento causado por esses arranjos espaciais nesses exemplos, somos capazes de perceber qual o objeto representado em cada uma delas e também somos capazes de perceber a estratégia de representação escolhida pelo produtor do signo visual a partir da análise do próprio signo sem auxílio de um mediador como um dicionário bilíngüe.

É somente no desenho dos jarros gregos que surgem as primeiras imagens pintadas com escorço para representar um determinado objeto, criando um tipo de representação visual dos objetos semelhantes ao que enxergamos quando olhamos para o objeto em si. Essa maneira de representar tem muita importância do ponto de vista de nossa análise porque a câmera cinematográfica funciona de maneira tal a representar os objetos que ela filma exatamente da mesma maneira como vemos, ou seja, como um desenho com escorço.

Na câmera cinematográfica, essa característica deriva na verdade de uma outra, que está relacionada com a disposição dos objetos no espaço. Voltando a exemplos da história da arte, vemos que a arrumação de mais de um objeto no espaço do visual também foi motivo de inúmeras distintas equações. Temos signos visuais que também são verbais no

alfabeto pictórico, ou seja, a disposição de desenhos fazendo referência a coisas, deuses e personagens históricos, animais, dispostos no espaço de maneira linear, da esquerda para a direita ou de cima para baixo, a exemplo da linguagem verbal.

Mas temos outros arranjos que indicam por meio do tamanho diferenciado das coisas a importância relativa entre elas, como pinturas que representam reis e guerreiros como gigantes quando comparados com a estatura dos demais soldados. Pessoas dispostas em distâncias diferentes do mesmo tamanho. O espaço pictórico era utilizado como uma superfície sobre a qual a imagem era simplesmente disposta sem constituir um todo homogêneo. Sabe-se que a ruptura com essa maneira de representar visualmente ocorre no Renascimento, com a adoção da representação em perspectiva central. (PANOFSKI, 1999).

A partir de então, será criado um espaço homogêneo para o desenho, no qual os objetos mais próximos do ponto de vista adotado pelo pintor serão maiores, os mais distantes menores, as proporções serão calculadas por meio de traços auxiliares que comporão o espaço em perspectiva, espaço no qual os objetos são dispostos, criando uma ilusão de tridimensionalidade no plano bidimensional da representação visual.

Sabemos que após 400 anos de hegemonia da representação em perspectiva, a história da arte vai registrar inúmeras rupturas subsequentes com essa maneira de disposição espacial do signo visual, em propostas diversas de representação ocorridas nas vanguardas, que vão renegar a pintura figurativa e vão compor um rico mosaico de possibilidades de disposição espacial constituído desde o final do século XIX, já há mais de 100 anos. A imagem em perspectiva passou a ser do ponto de vista da arte somente mais uma maneira de disposição espacial tão válida quanto tantas outras. Mas não há como negar duas coisas. Primeira, a perspectiva foi a forma de organização do espaço representacional mais forte e hegemônico da história da representação pictórica. Segunda, como as câmeras fotográfica, televisiva, cinematográfica funcionam de modo a criar mecanicamente uma representação com as mesmas características do desenho em perspectiva, a partir do registro da luz que emana da realidade, ela é hegemônica ainda até hoje no campo da produção da imagem técnica (FLUSSER, 2002).

Em resumo, podemos dizer da ordenação espacial do signo visual, que houve um tipo de ordenação o qual se pode considerar historicamente mais importante por dois fatos. Um, ter sido hegemônico por um longo período na história da arte. Dois, pelo fato de ser constituinte e condição de viabilidade da maior parte da produção de imagem técnica. É um tipo de ordenamento que cria uma unidade composicional no espaço do signo visual bastante codificado, mas não da mesma forma nem com o mesmo fim da ordenação do código verbal. A forma de ordenação do espaço visual poderia lembrar as línguas sintéticas pelo fato de criar relações entre os elementos dispostos visualmente no campo cinematográfico, ou mesmo o ideograma. Mas essa comparação carece de validade para todo o cinema, porque, no código verbal, todos os elementos têm funções distintivas e têm de estar ali em relação uns com os outros para que a informação seja transmitida com sentido. No visual, podemos ver elementos, deixar de prestar atenção em outros, nem reparar em outros fechar por alguns momentos os olhos, e algum sentido sempre será extraído do que nos chamar a atenção. A ordenação do espaço na construção do signo visual é muito menos fundamental, como bem demonstram todas as desconstruções das vanguardas. Do lado de fora da ordem espacial do signo visual há toda uma esfera criativa, fértil e passível de entendimento. Do lado de fora da ordem do verbal está a ausência de sentido.

O espaço do outro

Signo é tudo aquilo que é capaz de representar alguma coisa. Essa seria uma definição bastante ampla de signo, que daria conta de explicar o que é signo para duas importantes linhagens da semiótica moderna, oriundas das obras de Ferdinand Saussure e Charles S. Peirce. Pode-se destacar que para Saussure, trata-se de algo que pode representar

alguma coisa para um ser humano, uma perspectiva antropossemiótica, enquanto para Peirce, trata-se de algo que pode representar alguma coisa para uma mente interpretante que pode ter diversas naturezas, humana ou não, uma perspectiva pan-semiótica (NOTH, 1996). Não há necessidade de aprofundar esse debate num trabalho que cuida de cinema e literatura, ambas manifestações culturais. Mas um outro aspecto distintivo das duas visões merece alguma atenção, trata-se da questão do objeto da representação.

Saussure tem uma concepção mentalista do signo, ou seja, seu modelo diádico de signo é composto por significante (a percepção que o sujeito tem do signo: o som que ouve, a imagem que vê enquanto percepção em si) e significado (a idéia à qual o signo remete para aquele ouvinte). O que garante estabilidade a essa relação é o fato da relação ser regida por convenções de grupos sociais falantes de uma determinada língua. Mas Saussure não discute o problema do objeto da representação como objeto da realidade exterior ao signo, coisa que Peirce faz. Essa distinção pode ser muito proveitosa para nossos objetivos visto que parece dar uma pista a respeito da distinção da relação do espaço do signo com o do objeto representado na linguagem verbal quando contraposta com a visual. Em outras palavras, podemos utilizar essa distinção teórica como argumento favorável à idéia de que o espaço do objeto representado pela linguagem verbal é mental, virtual, enquanto o espaço do objeto representado pela linguagem visual pode ser tanto mental, virtual, quanto atual, real (LEVY: 1996).

A palavra Nonada que abre o romance Grande Sertões Veredas de Guimarães Rosa refere-se a uma bala que abre uma vereda na realidade. Mas que tipo de realidade é essa aberta pela palavra, pela linguagem verbal? Trata-se evidentemente de um espaço virtual, um espaço que a própria palavra cria ao ser lida ou enunciada. Como uma bala que ao passar pelo mundo fosse criando o próprio mundo, a linguagem verbal é usada dessa maneira pelo autor, para criar um mundo de representação que possui um espaço próprio, particular, interno, criado pela própria linguagem.

Ora, esse é o único sentido no qual poderíamos fazer referência a um espaço do objeto a partir da semiótica saussuriana, visto que seu âmbito de foco está restrito ao psicológico do sujeito humano, um campo totalmente envolvido pela virtualidade do mental, do pensamento. Mesmo quando uma obra faz referência a uma realidade exterior, como o território demarcado por Euclides da Cunha em **Os sertões**, que sabemos se tratar de Canudos do final do século XIX, a leitura de um parágrafo qualquer escolhido ao léu já é suficiente para desmascarar qualquer pretensão de capacidade de representação de algo extralingüístico na linguagem: “dissociam-na nos verões queimosos; degradam-na nos invernos torrenciais. Vão do desequilíbrio molecular, agindo surdamente, à dinâmica portentosa das tormentas. Ligam-se e completam-se. E consoante o preponderar de uma e outra, ou o entrelaçamento de ambas, modificam-se os aspectos naturais. As mesmas assomadas gnáissicas caprichosamente cindidas em planos quase geométricos, à maneira de milhares, que surgem em numerosos pontos, dando, às vezes, a ilusão de encontrar-se de repente, naqueles ermos vazios, majestosas ruínas de castelos” (CUNHA: 1985, 101). Em que outro espaço senão o mental, virtual, seria capaz associar esse discurso com aquele chãozinho batido ali à vista do sertão baiano? Guimarães Rosa vai dizer: `existe cachoeira e pois? Mas cachoeira é barranco de chão, e água caindo por ele, retombando; o senhor consome essa água, ou desfaz o barranco, sobra cachoeira alguma? (ROSA:2006, 10). A palavra cachoeira resiste aos tombos e retombos, a obra literária sobrevive às barragens, o espaço do verbal é imune à realidade. Pode lhe fazer referência em algum aqui e agora histórico para um sujeito aqui e agora histórico também. Mas o tempo passa, alguém bebe a água ou desfaz o barranco e aquela cachoeira de Guimarães não sobrevive em nenhum lugar distinto da linguagem literária.

A linguagem visual é diferente? Em certa medida não. Se vislumbrarmos a interpretação que Michel Foucault realiza do quadro Las Meninas de Velásquez (FOUCAULT: 2000), o problema da representação tanto no visual quanto no verbal vai envolver um produtor, um objeto da representação, um financiador ou divulgador do signo, um observador, enfim, os personagens que se materializam em Las Meninas como

Velásquez no auto-retrato, as meninas a seu lado observando a pintura dos pais, os reis vistos por intermédio de um espelho. O filósofo vai demonstrar como a relação da representação com as coisas teve um percurso de transformação datado que migra da similitude do passado renascentista para a representação e a significação clássicas, num deslocamento histórico que pode ser comprovado pela análise das obras 'científicas' do Renascimento até o século XIX. Sua interpretação do quadro de Velásquez demonstra que a linguagem visual também se comporta assim.

Também podemos evocar as análises que realiza da fotografia Roland Barthes (BARTHES: 1984), até concluir que a fotografia é um dedo que aponta para um 'isso foi', cujo exemplo mais radical e belo é a análise da foto de Alexander Gardner, prisioneiro condenado à morte em 1865, sobre a qual Barthes diz que 'ele está morto e vai morrer', tentando explicar o fato de que o rapaz foi executado imediatamente depois da foto ter sido registrada. A morte de um implicou no nascimento do outro. O morto é o corpo real e o vai morrer é sua representação fotográfica. Mas o paradoxo é que ambos nascem no mesmo lance. Também podemos resgatar a análise que realiza Walter Benjamin, percebendo o registro fotográfico como cacos de uma história esfacelada, cheia de pontualidades desconexas, possíveis futuros não realizados para os quais somente o olhar e o pensamento do homem dão unidade e sentido, sempre a partir de um ponto de vista histórico, comprometido com interesses e ideologias.

Ou seja, não há como negar que no nível da capacidade de representação, percebe-se que tanto a linguagem verbal quanto a visual constituem um espaço virtual independente do espaço do objeto representado. Mas num sentido mais íntimo, essa característica pode ser diversa em especial no caso da imagem técnica.

A liberdade ficcional da literatura pode ser encontrada na pintura, por exemplo. A pintura renascentista criou um espaço para Cristos mais claros, mais escuros, mais barbados, sem barbas, mortos com a cabeça voltada para a esquerda, mortos com a cabeça voltada para a direita. O desenho artístico pode criar ruas em Marte, dragões ou minotauros. A pintura surrealista, girafas com corpos de elefantes, em meio a desertos extra-planetários. É o que Peirce chamaria de signos simbólicos. Também é possível criar signos que não remetem a espaço nenhum além do espaço da própria representação, como uma pintura abstrata, em que o espaço é o espaço da tela na qual um pintor como Pollock derruba sua tinta, ou atira bolas de tinta, ou pinta o corpo para se atirar contra a tela, marcando por meio de sua presença um espaço inerente à própria tela, um espaço icônico.

Mas, por outro lado, há um tipo de imagem que tem em sua gênese ponto por ponto um espaço, equivalente ao espaço que podemos perceber por intermédio da visão num ambiente qualquer, o espaço indicial, característico da fotografia e de toda a família da imagem técnica, incluído aí o cinema. Para que haja uma imagem cinematográfica que cria um espaço visível na tela, deve haver um espaço real cuja projeção de luzes e cores vai sensibilizar o filme cinematográfico numa reação química, orientada pelas leis de perspectiva das lentes e de funcionamento da câmera obscura, produzindo uma imagem que parece ponto a ponto com a realidade da qual aquela luz e cor emanou. Essa semelhança decorre de uma reação.

É justamente essa característica automática, indicial, da imagem técnica que vai dar ao código visual uma nova família de acontecimentos essencialmente diferente da linguagem verbal, visto que é destituída absolutamente de qualquer arbitrariedade. Isso não quer dizer que a imagem fotográfica não possa mentir. Não se trata de tornar ingênua e positivista a questão da objetividade fotográfica. Mas sim demonstrar que, por mais mentirosa que seja uma imagem cinematográfica, uma coisa é certa, o produtor teve de criar um cenário, luzes, roupas, objetos, ou seja, teve de criar todas as mentiras pedacinho por pedacinho. Teve de criar referentes para tudo o que se vê na imagem, para que aquilo pudesse ser registrado por meio de um artefato ótico como a câmera cinematográfica.

O surgimento de novos aparatos técnicos de virtualização da realidade, no computador, evidentemente subverte essa marca indicial da imagem, mas não apaga a história do cinema que foi predominantemente até hoje pautada por um equipamento e um

referencial indicial desde 1896. Referencial esse que é indiscutivelmente e radicalmente distinto da linguagem verbal literária historicamente produzida até hoje.

E aí justamente vai se originar o maior problema da adaptação cinematográfica da obra literária. Onde a linguagem verbal cria sem mostrar, o cinema vai ter de mostrar para poder criar. Vai ter de mostrar alguma coisa. O campo cinematográfico é todo construído com luzes e cores que precisam ser gerados a partir de um espaço real.

Depois de apresentar tudo o que se apresentou a respeito dos limites da representação das linguagens, discussão extremamente desenvolvida em Foucault, Barthes e Benjamin, não se pode pensar em qualquer solução simplificadora que associe essa característica com uma condição privilegiada de representação. Mas vistas certas adaptações cinematográficas a partir da literatura, percebe-se que ali há algo que precisa ser respeitado. Como apresentar uma Diadorim (personagem central de *O Grande Sertão Veredas* – Guimarães Rosa) no corpo de Bruna Lombardi, matando o encanto secreto do personagem desde o anúncio da realização da mini-série? Produzir cinema a partir de literatura é mesmo muito perigoso. O que fazer com o maravilhoso capítulo de reticências de Machado de Assis em *Memórias Póstumas de Brás Cubas* quando lidamos com sua adaptação cinematográfica? O problema das obras excepcionais da literatura é que elas tiraram muitas vezes proveito dessa condição de independência da referencialidade característica da linguagem verbal para dar força à obra e a imagem não tem a mesma característica fundante. Quando existe a migração, há um desencontro entre códigos que pode gerar frustração se não forem tomados certos cuidados na adaptação.

Ganhando o espaço

O cinema tem de pagar então um tributo ao espaço físico do mundo sem poder adentrar no virtual? Não, evidentemente. Há um virtual na imagem. Mas é preciso saber que o virtual do cinema nasce em um lugar gerado a partir do campo cinematográfico, mas distinto do campo cinematográfico em si. O termo campo está sendo utilizado aqui com rigor técnico. Campo é aquele espaço delimitado pelas bordas de uma imagem, tudo o que se encontra na sua área de visualização, o que está sendo mostrado na tela do cinema, o que é compreendido pelo papel fotográfico. Pois é justamente fora dele que podemos vislumbrar o nascimento de um outro espaço de características distintas, o espaço invisível, virtual. Façamos portanto a análise do campo e do contra-campo.

No campo, um primeiro lugar, o mais óbvio, do nascimento do virtual é o da exposição de coisas inexistentes. É o caso do cinema norte-americano, cuja ênfase de produção reside em efeitos especiais e super-produções. Trata-se de uma criação de realidades falsas, de estúdio que serão gravadas ou geradas por meio de software para reproduzir o mesmo efeito de alguém que tivesse estado num planeta de outra galáxia para filmar. Mas aí estamos ainda no âmbito da relação de um espaço ficcional real, no sentido de que um referente daquela imagem foi criado em estúdios ou por meio de simuladores técnicos para produção da imagem cinematográfica. Não entramos propriamente num campo distinto que queremos associar aqui à idéia de criar espaços extra-campo.

Isso que se pretende desenvolver agora tem mais a ver com o espaço que é possível criar não mais no signo em si, nem mais na relação entre o signo com o objeto que ele visa representar, mas sim no espaço que se cria num signo interpretante gerado a partir do signo, a terceiridade, retomando um conceito da semiótica peirceana.

Um espaço que nasce da conexão entre a mente interpretante e o campo cinematográfico.

Um primeiro exemplo para ilustrar que espaço é esse vem dos quadrinhos, cuja condição de existência depende justamente dessa interface. Trata-se do que existe entre um quadrinho que mostra o Chico Bento subindo numa árvore para apanhar maçãs e outro que mostra o garoto fugindo de um fazendeiro bravo que atira com sua espingarda no encalço

do menino. Existe um continuum virtual entre as duas imagens que é preenchido por cada um de nós. Fonte de interpretação por parte do leitor do quadrinho.

Há longa tradição de análise teórica em relação a isso no cinema. Burch (1970) vai dizer que ‘pode ser útil, para compreender a natureza do espaço no cinema, considerar que se compõe de fato de dois espaços: o que está abrangido pelo campo e o que está fora do campo. Para as finalidades dessa discussão, a definição do espaço do campo é extremamente simples: é constituído por tudo o que o olho vê na tela. O espaço fora de campo é, a este nível de análise mais complexo’.

Que espaço mais complexo é esse? Primeira pista: ‘André Bazin escreve: quando um personagem sai do campo da câmera, admitimos que tenha escapado do campo visual mas que continue a existir idêntico a si mesmo em algum outro lugar da cenografia, o qual está escondido para nós. É de fato para isso que serve a suposição de que o real continua além do campo, além das bordas da tela: para que o personagem continue a existir idêntico a si mesmo alhures, durante a sua ausência do campo’ (BONITZER: 1976). O primeiro espaço criado pelo cinema, portanto é esse do que sabemos que está lá mas que a tela não mostra. Faz referência, reage a ele de alguma forma, deixa de mostrar para que nossa imaginação complete o percurso.

Mas é preciso ampliar essa noção de continuidade extra-campo para um outro lugar que foi muito propriamente analisado por Arlindo Machado (1984) a respeito da fotografia. Trata-se da seguinte questão. É claro que em seqüências em que os personagens saiam da tela, imaginamos que ele foi para outro lugar, mas é possível criar esse espaço em situações distintas dessa, em que algo já foi visto, já foi mostrado pelo campo para depois desaparecer? A resposta dada pela fotografia é muito ilustrativa pois se trata de um código visual no qual o vetor tempo não opera. A fotografia não registra seqüências, e sim instantâneos. É possível, portanto, para a linguagem visual criar lugares que não são mostrados a partir do que é mostrado?

Os exemplos de Machado são muito variados e ilustram bem essa possibilidade. Uma mesa da qual se vê a metade no campo fotográfico. É evidente que olhamos para aquilo e sabemos que a mesa continua além da margem da fotografia. Um olho visto em close no campo fotográfico. Sabemos que aquele olho só existe como parte de um rosto que pertence a uma pessoa que está em algum lugar. Uma sombra que pode ser vista no campo denuncia que existe alguém projetando sua sombra ali mas que não podemos ver. Sabemos que a sombra pertence a alguém ou a alguma coisa a qual podemos reconhecer em certa medida a partir da própria sombra. Outro exemplo seria um espelho por meio do qual o espaço fotográfico é expandido para qualquer lado fora do campo. Uma porta por meio da qual vislumbramos a partir do campo definido por uma sala, que estamos num sítio cercado por um imenso milharal, moinhos de vento, lagos. Um rosto de um homem todo manchado de sangue que olha assustado na direção em que se encontra com certeza um atirador.



FIGURA 2 – A SOMBRA

O mestre do suspense Albert Hitchcock era um dos maiores manipuladores do extra-campo justamente para explorar o fato de que o que não vemos no cinema é o mais assustador, porque preenchemos aquele espaço com o que é mais terrível para nós mesmos, para cada um de nós. Trata-se da mesma artimanha utilizada por George Orwell para descrever o pior horror possível de um regime totalitário, uma sala na qual nosso pior pesadelo se concretiza. No caso do personagem de *1984*, lançarem uma ratazana faminta contra seu rosto assim que se abrir um compartimento no qual o animal está aprisionado. Bonitzer diz que ‘o fora de campo (é) um lugar de incerteza, até mesmo de angústia, o que lhe confere um enorme poder dramático’.

É por meio da exploração desse recurso de ocultamento que o signo visual recupera o poder sugestional e de domínio do virtual característico do signo verbal, com o que se fecha o ciclo da presente análise.

Conclusão

Os instrumentos para a transcrição semiótica do signo literário no signo cinematográfico recorrem a sofisticados recursos presentes nos dois códigos. O desafio da grande adaptação será o domínio consciente das características de cada um dos códigos para que se realize muito criteriosamente a tradução de um tipo de signo para o outro, dando margem não só à manutenção da qualidade metalingüística presente num original que tenha sua força oriunda justamente dessa característica (fato predominante das estéticas modernista e das vanguardas) como também oferecendo recursos para transcrições originais que problematizem questões relacionadas à linguagem mesmo que não estejam presentes na obra original.

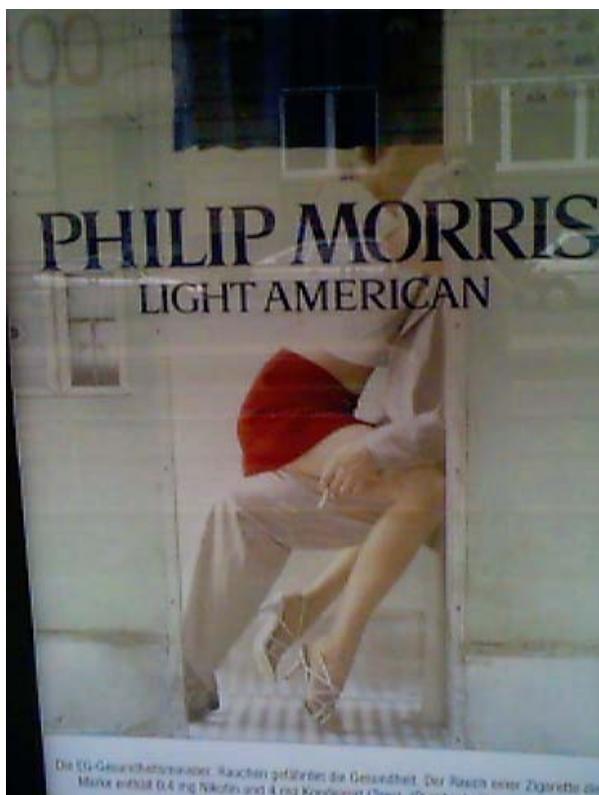


FIGURA 3 – O USO DO EXTRA-CAMPO NA PUBLICIDADE

A linguagem verbal trabalha a maior parte do tempo com um espaço virtual imaginativo, sugerido, em geral, semanticamente, mas também criado, apesar de menos costumeiramente, pela exploração de elementos de sonoridade e do radicalismo gráfico, como no caso da poesia concreta. É nesse espaço virtual que ganha vida veladamente a narrativa literária. Já a linguagem visual explicita sempre o espaço porque é o próprio espaço em perspectiva criado pela câmera cinematográfica que constitui a condição de existência da própria linguagem visual.

Essa migração de um espaço imaginado para um espaço apresentado é problemática evidentemente. Exige do cineasta uma decisão vital para a adaptação da obra, as locações, a escolha dos figurinos, a escolha dos atores para cada personagem, mas conta também como aliado com o espaço extra-campo, que é um espaço completamente aberto para a criação sugerido a partir de elementos presentes no próprio campo.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. *A câmara clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
BONITZER, Pascal. *Le regard et la voix*. Paris, Coll. 10\18, 1976.
BURCH, Noel. *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos, 1970.
CUNHA, Euclides da. *Os sertões*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
FLUSSER, Vilém. *A filosofia da caixa preta*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas*. 8 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
GOMBRICH, E.H. *A história da arte*. Rio: Guanabara, 1988.
LEVY, Pierre. *O que é o virtual*. S. Paulo: Ed 34, 1996.
MACHADO, Arlindo. *A ilusão especular*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
NOTH, Winfried. *A semiótica no século XX*. São Paulo: Anna Blume, 1996.
PANOFSKI, Erwin. *A perspectiva como forma simbólica*. Lisboa: Ed. 70, 1993.
ROSA, Guimarães. *Grande Sertão: Veredas*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e pensamento? sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
SHANNON, Claude, WEAVER, Warren. *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana: Un. De Illinois Press, 1949.