

UMA ANÁLISE DOS RECURSOS DE ADAPTAÇÃO DO FILME DA OBRA “AS CRÔNICAS DE NARNIA - O LEÃO, A BRUXA E O ROUPEIRO”

AN ANALYSIS OF THE FILM ADAPTATION RESOURCES OF THE WORK “THE CHRONICLES OF NARNIA - THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE”

Bibiana Borges Amaral ¹
Julienne da Silva Silveira ²

Resumo: Este trabalho apresenta uma reflexão sobre a adaptação de obras literárias para o cinema. O objetivo é compreender como os recursos audiovisuais podem auxiliar nessa transcrição. Mostrar como é possível transformar as páginas de um livro em imagem e som. O objeto de estudo é o livro “As Crônicas de Nárnia – O leão, a feiticeira e o guarda roupa”, bem como o filme de mesmo nome. Um breve contexto histórico do cinema é apresentado, seguido da história dos contos de fadas. Analisamos como foi feita a transposição do livro para o cinema, utilizando algumas passagens da obra literária e como o cinema utilizou-se dos recursos audiovisuais para dar vida às páginas do livro. Desse modo, buscamos aportes teóricos como Balogh (1996), Carrière (1995), Field (1995) e entre outros.

Palavras-chave: Adaptação. Cinema. Contos de fadas. Recursos Audiovisuais.

Abstract: This work presents a reflection on the adaptation of literary works for cinema. The objective is to understand how audiovisual resources can help in this transcription. Show how it is possible to transform the pages of a book into image and sound. The object of study is the book “The Chronicles of Narnia – The Lion, the Witch and the Wardrobe”, as well as the film of the same name. A brief historical context of cinema is presented, followed by the story of fairy tales. We analyze how the transposition of the book to the cinema was made, using some passages from the literary work and how the cinema used audiovisual resources to give life to the pages of the book. Thus, we look for theoretical contributions such as Balogh (1996), Carrière (1995), Field (1995) and others.

Keywords: Adaptation. Cinema. Fairy tales. Audiovisual Resources.

Graduação em Comunicação Social - Jornalismo e Fotografia pela Universidade de Caxias do Sul. Mestranda do Programa de Pós-graduação em Letras (PPGL) - Câmpus de Porto Nacional da Universidade Federal do Tocantins (UFT).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7717129817652003>.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6660-7591>.

E-mail: bibiana.borgesamaral@gmail.com

Mestranda do Programa de Pós-graduação em Letras na área de estudos literários - PPG-Letras pela Universidade Federal do Tocantins. Graduada em Letras pela UFT-Câmpus de Porto Nacional. Atualmente é assessora e revisora na Editora da Universidade Estadual do Tocantins (Unitins).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9067718320425288>.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4944-4193>.

E-mail: julienne.ss@unitins.br

Introdução

As obras adaptadas existem desde o surgimento do cinema, entretanto, hoje, elas são sucesso nas telas do cinema. De acordo com Anna Maria Balogh, “a passagem de um texto literário para um texto fílmico pressupõe uma operação intertextual específica. [...] As adaptações soam explicitar nos próprios créditos suas condições de obra resultante de uma relação intertextual” (BALOGH, 1996, p. 38). As obras adaptadas para o cinema correm grande risco de rejeição, pelo fato de que cada um, ao ler a obra, tira suas próprias conclusões, cria suas próprias imagens, por isso, uma mesma obra pode ter mais de uma interpretação, e lida mais de uma vez nunca representará a mesma coisa.

O cinema vem evoluindo desde o seu nascimento, vive em constantes mudanças e aperfeiçoamentos e os efeitos especiais dão um show nas telas do cinema. Assim como os contos de fadas o cinema também é um mundo de faz de conta, um mundo cheio de ilusões e mistérios para os leigos. A arte imita a vida e ganha vida no cinema, a arte impõe o silêncio na passagem do “universo real para o imaginário” (NAZÁRIO, 2005, p. 402), e o espectador entra nesse mundo fictício como se ele fosse real.

O mercado cinematográfico gera milhões e milhões no mundo inteiro e os efeitos especiais, na maioria das vezes, são responsáveis por grande parte dos gastos da produção, entretanto o sucesso destas técnicas se reflete nas bilheterias.

Quando se fala em filmes adaptados, a expectativa que ronda as estréias é grande e às vezes, a decepção é inevitável. As transcrições, de acordo com os amantes da literatura e da sétima arte, nem sempre são fiéis, entretanto os problemas da adaptação vão muito além, mas como fazer essa transposição de linguagens? Que recursos podem ser usados para fazer a transcrição de obra literária para o cinema? Como é possível dar vida a seres encantados, mitológicos, vindos de terras mais distantes que a própria imaginação? Será possível tirar isto do papel e passar para as telas? Será possível substituir a palavra de alguma forma? E de que forma?

O presente trabalho pretende estudar os recursos de adaptação de obra literária para o cinema. O objetivo é verificar se os recursos como efeitos sonoros e visuais, trilha sonora, animação e jogos de câmera podem auxiliar nessa transcrição das páginas do livro para o cinema, se é possível dar vida as descrições e aos

detalhamentos de um livro. A obra que será objeto de estudo deste trabalho é *As Crônicas de Nárnia – O leão, a feiticeira e o guarda roupa* do irlandês Clive Staples Lewis e o filme de mesmo nome de Andrew Adansom de 2006.

As Crônicas de Nárnia – O leão, a feiticeira e o guarda roupa é um conto de fadas carregado de magia e encantamentos. O conto narra a história de quatro irmãos que vão parar em uma casa de campo de um velho professor e lá descobrem um armário mágico capaz de levá-los a um mundo encantado chamado Nárnia. A terra de Nárnia está passando por um período difícil, onde o inverno já dura cem anos e não há natal. A feiticeira Branca Jadis, diz ser sua rainha, porém seu “reinado” está ameaçado porque os verdadeiros reis e rainhas chegaram para realizar a profecia e acabar com o inverno. Mais de 1400 cenas de *As Crônicas de Nárnia – O leão, a feiticeira e o guarda roupa* possuem efeitos especiais.

Para realizar este trabalho, primeiramente será feito uma “viagem” pela história do cinema, desde os irmãos Lumière e os primeiros aparelhos de projeção até a chegada do som e o cinema de animação. Posteriormente entraremos no mundo dos contadores de história e dos contos de fadas e, por fim, será feito um passeio pelo mundo encantado de Nárnia e dos recursos utilizados em sua adaptação para verificar se eles auxiliaram ou não nessa transcrição e se os filmes podem ou não ser fiéis as obras literárias. Para este estudo será feito um comparativo entre alguns trechos do livro e cenas do filme equivalentes.

Do Conto ao Filme: Bem-Vindo às Crônicas de Nárnia

Conforme Balogh (1996) a passagem do texto literário para o fílmico chama-se adaptação. Essa passagem da expressão homogênea, a palavra, para a heterogênea que utiliza o visual e o sonoro requer um estudo antes e pode resultar em mais de uma leitura e traduções. A grande moda cinematográfica hoje são os filmes adaptados, entretanto eles existem desde os

primórdios do cinema e as transmutações constituem uma das práticas mais consagradas. Se antes existia a falta de idéias, conteúdo para este formato, hoje, os livros com grande sucesso de vendas podem tornar-se também, sucesso nas telas do cinema. Há quem diga quem bons livros dão bons filmes e a há quem discorde.

Para adaptar uma arte para outra é preciso ter consciência que obra literária é obra literária, e que filme é filme. Que cinema e literatura se utilizam de linguagens diferentes e, portanto não é uma tarefa fácil. De acordo com Anna Maria Balogh,

Na prática se reconhece como adaptado o filme que “conta a mesma história” do livro no qual se inspirou, ou seja, a existência de uma mesma história é o que possibilita o “reconhecimento” da adaptação por parte do destinatário (BALOGH, 1996, p. 45).

Uma das principais dificuldades da adaptação é a questão temporal. Jean- Claude Carrière (2006) afirma que a linguagem cinematográfica trabalha com a simplificação das ações através da montagem e dos efeitos especiais em função do tempo. Existem diferenças na forma de expressar o tempo literário que é composto por uma simples frase, e o tempo cinematográfico, composto por imagens e sons, como ele exemplifica:

Se, num romance, eu escrevo “na manhã seguinte ele saiu de casa”, o leitor não é obrigado a nenhum esforço... seus olhos e cérebro conservam apenas os poucos elementos de que necessitam para acompanhar a ação desta frase... Num filme, é igualmente fácil mostrar um homem saindo de sua casa... Mas como mostrar, em um filme, que se trata do dia seguinte, e pela manhã? (CARRIÈRE, 2006, p. 102-03).

O espectador tem que ter em mente que quando se vai de um sistema a outro, há uma mudança necessária de valores significantes, que ele estará diante de algo novo.

Adaptações não são cópias de obras literárias, mas uma nova obra, transmitida em imagem e som. O professor e roteirista Syd Field diz que “o roteiro é uma história contada em imagens que são colocadas no contexto da estrutura dramática” (FIELD, 1995, p. 175). Ele acrescenta ainda que uma adaptação deve ser vista como um roteiro original, a adaptação apenas começa no livro, que é uma fonte e serve de ponto de partida para a obra fílmica. A obra literária serve como base para a criação do roteiro; a fonte é, afinal, a fonte. É um ponto de partida, não um fim em si mesma. Ainda sobre a fonte, Syd afirma que

O material original é uma fonte. O que você faz com ele para moldá-lo num roteiro é por sua conta. Você pode ter que acrescentar personagens, cenas, incidentes e eventos. Não copie simplesmente um romance para o roteiro; faça o visual, uma história contada em imagens (FIELD, 1995, p. 176).

Anna Maria Balogh diz que um filme adaptado deve manter sua autonomia fílmica, entretanto Syd diz que só se deve manter fiel à integridade da fonte original, o roteiro deve ser uma experiência visual da obra literária, ou seja, uma nova obra. Qualquer forma de arte é única, e para se adaptar uma obra, quer queira ou não queira, em alguns casos é preciso “desrespeitar” o autor da obra original. Às vezes é necessário alterar passagens da obra original, aumentar ou diminuir o período de tempo da narrativa, incluir ou retirar cenas e personagens.

Na obra literária o autor descreve de modo poético os pensamentos, atitudes, sentimentos de seu personagem e no roteiro isso deve ser feito visualmente. O roteiro é pra ser

“assistido” e não lido, porém os problemas da adaptação vão muito além, é difícil transferir para a tela do cinema o que está no papel. Cada leitor tem seu próprio processo criativo em imaginar as ações, as paisagens, as cores e personagens que a narrativa literária oferece, ao contrário da narrativa do cinema que já apresenta as imagens prontas.

No decorrer da história do cinema, os contos de fadas têm sido obras de constantes adaptações, desde os contos mais antigos, como *A Branca de Neve e os sete anões* – primeiro conto adaptado para o cinema – ou como os contos mais modernos no estilo J.R.R. Tolkien, *O senhor dos anéis*, *Harry Potter* da inglesa J.K Rowling ou ainda a obra mais recente de adaptação *As Crônicas de Nárnia – O leão, a feiticeira e o guarda roupa* de C.S. Lewis.

Quando se fala em adaptação, os contos fantásticos são os mais lembrados e também os mais difíceis. É mais perigoso fazer a transcrição de contos de fadas, afinal os contos ultrapassam os limites da própria imaginação. Reproduzir um mundo que não é real, com seres encantados de terras distantes, fadas, feiticeiras, magos, varinhas mágicas, guerreiros metade homem, metade animal, terras encantadas, batalhas épicas entre o bem e o mal, reinos mágicos, animais e plantas falantes em seres reais, é ir de fato contra a imaginação, o que torna as obras adaptadas passíveis de rejeição. Mas os contos podem e se tornam reais nas telas do cinema. É o cinema que dá vida as páginas dos livros, e faz com que muita gente grande divirta-se no mundo dos contos de fadas.

Os avanços tecnológicos do cinema permitem que esses seres encantados saiam dos livros e os efeitos especiais e audiovisuais se fundem de tal forma, que em alguns casos, é difícil distinguir o que é real e o que é efeito. O cinema tornou-se uma grande máquina de criar sonhos e dar vida a seres mágicos, basta juntar um pouco de tecnologia, literatura, animação, efeitos sonoros e visuais e imaginação, mas muita imaginação. Estes são alguns dos recursos para tornar reais as páginas de um livro e tornar as adaptações fiéis ou quase fiéis a obra original. O resultado em alguns casos é surpreendente, *As Crônicas de Nárnia – O leão, a feiticeira e o guarda-roupa*, é um típico exemplo de obra adaptada que deu certo. O filme de Andrew Adamson foi pago na primeira semana de exibição e teve uma renda de aproximadamente US\$ 590 milhões.

O Leão, a feiticeira, e o guarda-roupa de Andrew Adamson que foi lançado em 2006, será o objeto de análise neste capítulo pelo fato de ter sido indicado ao Oscar na categoria de melhores efeitos especiais e por ter sido, praticamente, todo produzido digitalmente. É difícil distinguir o que é real e o que é computação gráfica, dando assim mais força ao conto de fadas.

As Crônicas de Nárnia, escritas por Clive Staples Lewis, foram publicadas na década de 50. A ordem de publicação dos livros não segue a ordem cronológica das histórias: *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* (1950); *Príncipe Caspian* (1951); *A Viagem do Peregrino da Alvorada* (1952); *A Cadeira de Prata* (1953); *O Cavalo e Seu Menino* (1954); *O Sobrinho do Mago* (1955); *A Última Batalha* (1956).

O Leão, a feiticeira, e o guarda-roupa foi a primeira crônica a ir para as telas do cinema e ganhou o Oscar de melhor maquiagem e foi indicado nas categorias de melhor efeitos especiais e melhor som. O filme ganhou também o BAFTA de melhor maquiagem, além de ter sido indicado nas categorias de melhor figurino e melhores efeitos especiais.

Em *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* a história começa assim:

Era uma vez duas meninas e dois meninos: Susana, Lúcia, Pedro e Edmundo. Esta história nos conta algo que lhes aconteceu durante a guerra, quando os quatro tiveram que sair de Londres, por causa dos ataques aéreos. Foram os quatro levados para a casa de um velho professor, em pleno campo, a quinze quilômetros de distância da estrada de ferro e a mais de três quilômetros da agência de correios mais próxima.

A aventura dos quatro irmãos começa desta forma, e é através de um guarda-roupa mágico que existe na casa do professor, feito de uma árvore que cresceu de uma maçã mágica trazida por Digory, que eles chegam a Nárnia. O guarda-roupa é um portal para o mundo de Nárnia.

Nárnia é uma terra encantada, mágica e paralela ao nosso mundo, onde o tempo passa muito mais rápido. A Terra de Nárnia é habitada por animais e árvores falantes, além de faunos, fadas, feiticeiras, duendes, gnomos, etc. O céu Narniano também é habitado por estrelas vivas que dançam, e é através delas que é possível prever a chegada do grande rei de Nárnia. Em Nárnia tudo é diferente, o Sol é um disco em chamas que gira em volta do mundo Narniano. E é do Sol que vem às poderosas flores de fogo, cujo extrato compõe um elixir capaz de cicatrizar e curar feridas. Nárnia é um mundo plano e geocêntrico, onde tudo é possível. O oceano tem água doce e é coberto por flores e o céu encontra o mar.

É um país cortado por vales que se estendem desde o Ermo do Lampião, no oeste, uma região coberta de florestas ou com neve e gelo, até Cair Parável no litoral do grande mar do ocidente. Cair Parável é a capital de Nárnia, onde fica o castelo de reis e rainhas que são humanos e, em alguns casos, filhos de Adão ou filhas de Eva. O rio de Nárnia, que depois vira cachoeira, nasce no Ermo Ocidental e percorre todo o Ermo até chegar no Mar Ocidental. Os países que compõe o mundo narniano são: Nárnia, Calormânia, Arquelândia e as várias ilhas do Oceano Oriental, Terras Agrestes do Norte, País de Aslan e o ocidente.

A criação de Nárnia é descrita no capítulo nove do livro *Sobrinho do mago* publicado em 1955. As crianças Digory e Polly, por meio de anéis mágicos, chegaram a um bosque calmo e tranquilo, onde não havia pássaros, nem insetos, nem bichos, nem vento. Caíram dentro de um lago e para espanto dos dois havia outros, eram muitos, todos bem próximos uns dos outros. Depois de pularem em outros lagos e passarem por algumas aventuras chegaram a um mundo escuro, onde não era possível ver nada, apenas ouvir, e ouviram uma canção e então, o sol apareceu e eles encontravam-se diante de um enorme Leão, Aslam, filho do Imperador-de-Além-Mar, que caminhava de um lado para o outro sussurrando uma doce canção.

Eis um trecho da criação de Nárnia:

O Leão andava de um lado para o outro na terra nua, cantando a nova canção. Era mais suave e ritmada do que a canção com a qual convocara as estrelas e o sol; uma canção doce, sussurrante. À medida que caminhava e cantava, o vale ia ficando verde de capim. O capim se espalhava desde onde estava o leão, como uma força, e subia pelas encostas dos pequenos montes como uma onda. Em poucos minutos deslizava pelas vertentes mais baixas das montanhas distantes, suavizando cada vez mais aquele mundo novo. Podia-se ouvir a brisa encrespando a relva.

Aslam foi quem criou o céu, as estrelas, os rios, os animais e as árvores de Nárnia, é ele quem dá rumo as aventuras da terra encantada. Em cada crônica se chega de uma forma diferente em Nárnia, de acordo com Lewis, só se chega a Nárnia quando não se está procurando. E só volta a Nárnia quem tem coração e alma de criança.

E o nome Nárnia tem explicação: a cidade de Narnia na Itália um dia foi chamada de Nárnia, Lewis mistura em seus livros realidade e ficção. Tudo tem um porque e uma origem. A imagem de um fauno carregando pacotes apareceu em sua mente e esta imagem deu origem à história *O Leão, a feiticeira e o guarda-roupa* de 1950. Esta foi a primeira obra das crônicas que Lewis escreveu. Ela começou a ser escrita em 1949 e publicada em 1950. Para escrever essas e as outras histórias da série *As Crônicas de Nárnia* ele buscou inspiração em suas lembranças, no gosto pela mitologia, e é claro a paixão pela fantasia e pelos contos de fadas.

Análises das adaptações

Neste capítulo será feita a análise de algumas passagens do livro e como foram adaptadas no filme. Primeiramente será descrito como aparece no livro e posteriormente como foi transposto para a linguagem cinematográfica e os recursos utilizados.

Ataques aéreos

O primeiro exemplo a ser analisado é o bombardeio a Londres. Eis o trecho do início da história:

Era uma vez duas meninas e dois meninos: Susana, Lúcia, Pedro e Edmundo. Esta história acontece durante a guerra, quando tiveram que sair de Londres, por causa dos ataques aéreos (p. 103).

Os ataques não são descritos, entretanto, o filme apresenta estes ataques. Desta forma, o diretor contextualiza a história e esclarece o motivo pelo qual as crianças foram enviadas por sua mãe para a casa de campo de um professor. O filme começa “grande” e se reduz ao guarda roupa.

Andrew Adamson busca retratar a família londrina da época e os conflitos existentes durante o período de guerra, onde a mãe se torna duplamente responsável pelos filhos por ter seu marido lutando na guerra. Os ataques em si e a trilha sonora nos remetem a idéia de perigo, que é preciso fugir para um lugar seguro.

A cena do ataque aéreo é produzida quase que todo digitalmente. Os pilotos foram filmados dentro de um pequeno cenário com fundo verde, dentro de uma cabine de um bombardeiro *Luftwaffe Heinkel* restaurada. As imagens foram produzidas graficamente e inseridas posteriormente.

A cena dos quatro irmãos se despedindo da mãe na estação reforça a idéia dos conflitos que há entre eles. Entretanto, esta cena não se torna de fato necessária, o uso de *fade-out* dos ataques para a casa de campo já bastaria para localizar o espectador no filme. O *fade* é um escurecimento ou clareamento da tela, sem áudio, usado para provocar uma mudança ou passagem de tempo dentro da cena.

A descoberta de Lúcia

No livro, Lúcia descobre a sala vazia com o guarda-roupa no dia seguinte da chegada deles na casa de campo, enquanto exploravam os aposentos. Lúcia descobre que o guarda-roupa possui propriedades mágicas que a levam a um mundo encantado chamado Nárnia. Em sua primeira visita a Nárnia, Lúcia conhece o fauno Tumnus. Um ser mitológico que é meio homem e meio bode. Ao retornar conta aos irmãos que existe um mundo mágico dentro do guarda-roupa que está na sala “vazia” e os leva até lá para que também possam conhecer esta terra fantástica. Para sua decepção e constrangimento nada encontram. O guarda-roupa não passa de um simples guarda-roupa sem nenhuma propriedade mágica. Lúcia é chamada de boba e mentirosa.

Os dias passam e Lúcia se sente muito infeliz. Apesar dos dias ensolarados e bonitos ela não se diverte muito, até que um novo dia de chuva os força a brincar dentro de casa, então, Lúcia retorna a Nárnia. E é, também neste dia, que Edmundo, seu irmão, entra no guarda-roupa a seguindo e encontra a terra mágica de Nárnia; Lá, ele conhece a fria e malvada feiticeira branca, Jadis. Logo em seguida os irmãos se encontram e retornam para casa. Lúcia fica ansiosa e quer contar para os dois irmãos mais velhos que Edmundo também conheceu Nárnia. Porém, Edmundo mente e nega que esteve lá e que tudo não passou de uma brincadeira de criança.

Na produção cinematográfica isto é mostrado de forma diferente. A história é invertida: é durante uma brincadeira de esconde-esconde que Lúcia encontra o mundo que existe dentro do guarda-roupa. E é na outra noite que retorna a Nárnia e é seguida por Edmundo.

A descoberta de Lúcia, durante a brincadeira, é mais chocante devido ao ritmo que ela dá ao filme. A menina está correndo para encontrar um lugar para se esconder e a trilha sonora deixa a cena mais divertida, descontraída e agitada. Lúcia precisa se esconder rápido, seu tempo está acabando e ela precisa achar um esconderijo ideal. Lúcia corre por um corredor e tenta abrir algumas portas que estão trancadas, até que uma se abre. Para surpresa dela, ela vê uma sala que seria completamente vazia, se não fosse o fato de algo grande e coberto estar no seu fundo. Ao contrário do livro, o guarda-roupa está coberto.

Ao abrir a porta, a trilha ecoa e vai baixando até o momento em que a trilha é cortada

(*back ground*) muito rápida, o que faz com que a garota esqueça a brincadeira. Por alguns segundos o silêncio, o medo e a curiosidade pairam no ar. Só é possível ouvir a chuva que cai na janela e o zumbido de uma mosca. Então uma nova trilha toca, uma trilha suave e que desperta curiosidade. Na sala vazia somente aquele objeto coberto chama a atenção de Lúcia. Para passar o sentimento de curiosidade que ela está sentindo, a trilha sonora é suave e tranqüila, com uma melodia leve que deixa a cena ainda mais instigante. O diretor, ao fazer com que os olhos do espectador tornem-se, mesmo que por segundos, os olhos de Lúcia (câmera subjetiva), mostra em *zoom in* o guarda-roupa. *O zoom in* é uma aproximação que a câmera faz do objeto, traz o objeto (neste caso) aproximando-o da câmera. Este movimento da lente faz com que o espectador tenha a mesma sensação de curiosidade e medo da heroína para saber o que tem debaixo daquele pano.

O plano vertical, feito de cima do guarda-roupa, provoca mais ainda a curiosidade de quem assiste o filme. Durante esta cena, a trilha e os planos variados da menina de costas e de cima do guarda-roupa, assumem o papel da palavra curiosidade que esta escrita nas entrelinhas do seguinte trecho do livro:

Pouco depois, espiavam uma sala onde só existia um imenso guarda-roupa, daqueles que tem um espelho na porta. Nada mais na sala, a não ser uma mosca morta no peitoral da janela.

Aqui não tem nada! – disse Pedro, e saíram todos da sala.

Todos menos Lúcia. Para ela valia a pena abrir a porta do guarda-roupa, mesmo tendo certeza de que estava fechada à chave (p. 105).

Os planos e a trilha exercem papel fundamental nessa transcrição da curiosidade.

A cena, após Lúcia entrar no guarda-roupa e caminhar por entre os casacos, é seu encontro com a terra encantada de Nárnia. A atriz que faz a personagem Lúcia, consegue transmitir todo seu espanto ao encontrar um bosque coberto de neve dentro do guarda-roupa. Também encontra o Sr. Tumnus, um fauno. As pernas do fauno não são reais, elas foram colocadas por meio da técnica de *motion-capturing*, técnica que captura imagens e movimentos do ator por meio de sensores adaptados e depois estas imagens são enviadas para um computador, que analisa

os movimentos e gera uma representação animada. Representação que depois é inserida graficamente na película.

O cenário da cena do percurso, que Lúcia faz com o sr. Tumnus até sua casa, foi montada com fotos da República Tcheca e da Polônia que foram inseridas posteriormente. A cena foi gravada com os atores caminhando em um cenário de fundo verde (*green screen* ou *chromakey*). Esse cenário possui uma chave de cor que permite recortes, projetar e inserir imagens fixas ou em movimento posteriormente. A técnica utilizada é o da fotocomposição. Fotocomposição é a composição tipográfica feita por projecção de caracteres sobre papel (ou película de filme) fotossensível.

A casa do sr. Tumnus

A casa do sr. Tumnus é simples e modesta, entretanto de um bom gosto incomparável. Na versão literária, o Sr. Tumnus conta como era a vida em Nárnia antes do reinado da Feiticeira Branca. Após o café, o fauno toca flauta para Lúcia.

Sabia histórias maravilhosas da vida na floresta. Falou das danças da meia-noite; contou como as ninfas que vivem nas fontes, e as dríades, que vivem, nos bosques, aparecem para dançar com os faunos. Falou das intermináveis caçadas ao Veado Branco, branco como leite, que se for apanhado, permite que a pessoa realize todos os desejos [...] (p. 108-109).

No filme, o fauno não fala sobre estas histórias, elas aparecem projetadas sobre o fogo, enquanto o fauno toca sua flauta. A cena ficou assim: Lúcia é convidada pelo fauno para um chá e enquanto toma o chá, diante da lareira, o fauno toca flauta. Nas chamas da lareira, Lúcia

(e o espectador) consegue ver, através de rápidas imagens (não ultrapassam três segundos), a descrição que o fauno fez da vida em Nárnia. Para transpor este trecho, Andrew Adamsom utilizou animação gráfica.

A fuga

No livro, os quatro irmãos chegam a Nárnia quando Dona Marta (a governanta) está mostrando a casa para turistas e os irmãos, sentindo-se ameaçados e perseguidos, escondem-se na sala vazia e no guarda-roupa guiados por Pedro. Após a fuga, os quatro vão parar no bosque nevado de Nárnia. E vão para a casa do senhor Tumnus e a encontram completamente destruída.

Mal tinham acabado de entrar, ouviram vozes no corredor, e viram a maçaneta da porta mover-se.

Depressa! – disse Pedro. Não temos outro lugar. - e abriu de repente o guarda-roupa (p.125).

A fuga dos irmãos também acontece no filme, mas por outro motivo: depois de Edmundo quebrar o vidro de uma das janelas da casa brincando. Para retratar e dar mais força à fuga das crianças é usado um plongée (filmagem de cima para baixo) delas correndo e um close de pernas e pés (*cut in*) no momento em que sobem as escadas. A trilha sonora é forte e alta reforçando a ação. Como Edmundo tem interesse em levar os irmãos até Nárnia, é ele quem dá a idéia de entrarem no guarda-roupa para se esconderem.

Susana e Pedro se deparam com o bosque coberto de neve e pedem desculpa a Lúcia, em seguida se dirigem a casa do senhor Tumnus que esta destruída. É nesta cena que surge os primeiros personagens criados por computação gráfica: o sr. e sra. Castor. Todos os movimentos, reações e fala do casal de castores são produzidos digitalmente, os atores contracenam em um fundo verde (*green screen*) e a paisagem e os castores são aderidos na história na pós-produção.

É preciso fugir do dique

Na obra literária a fuga de Pedro, Lúcia, Susana e o casal de castores é voluntária. Os irmãos e os castores fogem pelo bosque beirando o rio e após uma longa caminhada resolvem parar para descansar e dormir um pouco em um buraco.

A seqüência do filme é completamente diferente, os cinco são obrigados a fugir por causa dos lobos que foram enviados pela Feiticeira Branca para atacar o dique.

Nesta cena os lobos são outros personagens gráficos, entretanto também foram filmados lobos reais, porém é difícil distinguir os reais dos criados por computador. As lobos reais apresentam a mesma ferocidade e performance dos virtuais. Os cortes de um lobo para o outro dificultam ainda mais essa distinção. O rosnado dos lobos acrescentados ao instrumental da trilha sonora reitera a sensação de perigo.

Vamos atravessar agora!

Mesmo que não fosse o caminho certo, teria sido impossível continuar pelo vale durante o degelo, com toda a neve que derretia, não demorou pra que o rio transbordasse e a corrente caudalosa inundasse a vereda por onde seguia (p.157 - 158).

Neste trecho é possível observar que de fato ninguém atravessou o rio, entretanto buscando retratar o degelo e a chegada da primavera, Andrew transforma o degelo em imagens e faz com que as crianças e o casal de castores atravessem o rio.

Esta cena foi criada por efeitos visuais e mecânicos. Para dar mais realismo à travessia do rio, foram utilizadas placas hidráulicas que se moviam independentemente uma das outras. As placas eram controladas por controle remoto e quando acionadas moviam-se e jogavam água sobre um fundo *green screen* ou *chromakey*. A cachoeira, a neve e o gelo derretendo-

-se, os castores e os lobos são obra da computação gráfica e também foram inseridos posteriormente. Para a cena do rio já derretido foi utilizado um tanque com aproximadamente 12 toneladas de água e computação gráfica. Os lobos que estão nas margens do rio são reais, e o que ataca o castor também, enquanto que o que enfrenta Pedro é virtual. É possível fazer esta diferenciação devido a tonalidade e a textura do pêlo dos lobos.

O triunfo da feiticeira

No livro, o acampamento de Aslam está localizado na mesa de pedra e depois de conversar com a Feiticeira Branca ele abandona o lugar e acampa nas margens do rio Beruna. Durante a noite Susana e Lúcia seguem o leão e o acompanham até próximo a mesa de pedra e assistem de longe seu sacrifício.

As imagens de Aslam seguindo pelo bosque sozinho é efeito de computação gráfica, mas a cena em que segue com as irmãs foi filmada com um boneco, que foi animado depois. O plano do alto do bosque e a meia luz da suposta madrugada conferem um “vazio” incontestável à cena que é acompanhada por uma melodia triste.

A cena do sacrifício de Aslam é quase fiel a cena do livro. No livro são bruxas que o amarram e o amordaçam, e quem lhe corta a juba é um ogro, no filme estas ações são executadas pela feiticeira. Os seres que estão nas escadas, pela qual Aslam se encaminha, são computadorizados, assim como o próprio leão. Alguns atores usam cabeças manipuladas por rádio e o close na mão da Feiticeira Branca com um punhal denuncia o que acontecerá com Aslam.

Quando Aslam é amarrado sua expressão facial revela toda sua tristeza. O silêncio seguido das batidas no chão e uivos fazem com que o espectador sinta que o fim de Aslam está próximo. Os olhos da feiticeira revelam toda sua fúria, raiva e êxtase, suas pupilas encontram-se dilatadas, assim como as de um gato quando caça. Seu vestido também denuncia sua força e seus sentimentos através da cor, que foi mudando de acordo com a evolução da história.

O momento em que Aslam é golpeado pela Feiticeira Branca com seu punhal não aparece no filme, o plano muda da feiticeira para o close do rosto do leão, que arregala os olhos e em seguida, lentamente, os fecha. Aslam está morto. Esta cena foi filmada como se a câmera fosse o próprio olhar das meninas, pois, por terem fechado os olhos, não viram o momento em que Aslam foi golpeado.

O que as irmãs e a feiticeira não poderiam esperar é que se uma vítima voluntária, inocente de traição, fosse executada no lugar de um traidor, a mesa estalaria e a própria *morte começaria andar para trás* (p.175).

Considerações Finais

Sabemos que cinema e literatura possuem linguagens diferentes e que sua adaptação requer recursos especiais. Com este trabalho mostrou-se que os recursos audiovisuais cumprem um papel de extrema importância na adaptação, sejam eles de animação, de efeitos sonoros ou visuais. Estes recursos podem substituir as palavras do texto escrito em um livro, eles não só podem como devem auxiliar na transcrição.

Adaptar exige alguns cuidados como não perder a essência da obra, porém de acordo com Field, a adaptação é definida como a habilidade de “fazer corresponder ou adequar por mudança ou ajuste”. Qualquer adaptação exige uma mudança de estrutura, função e forma, pois o suporte lingüístico utilizado para contar a história foi alterado.

No caso do filme, *O leão, a feiticeira e o guarda roupa*, alguns trechos do livro não foram cinematografados, a fim de condensar a obra, eliminando acontecimentos que não eram essenciais e, em compensação, muitas cenas extras foram criadas com o objetivo de enaltecer o núcleo dramático principal. Por exemplo, temos a cena inicial do filme que não está descrita no livro, mas que foi necessária para situar o espectador na história. Se o filme começasse como o livro, com os irmãos já na casa de campo do professor, os espectadores não compreenderiam a situação dramática que os colocou lá. Para quem leu o livro o motivo seria evidente, entretanto para quem não leu, a história ficaria perdida.

A primeira cena que analisamos, a dos ataques aéreos a Londres, comprova, sem sombra de dúvidas, que os recursos audiovisuais auxiliam a passagem do texto escrito para o texto

de imagens em movimento. Como transferir para a tela as palavras *ataques aéreos*? De fato, a animação juntamente com a computação gráfica tornou a cena viva e real. O áudio e as imagens materializaram os ataques.

A trilha sonora é fundamental nesta adaptação. A música e os efeitos sonoros ampliam e potencializam as ações dramáticas e imprimem ritmo nas cenas.

Por se tratar de um conto de fadas, o filme é repleto de personagens extraordinários, de seres encantados e mitológicos. Muitos foram criados digitalmente através da técnica de *motion capture* que utiliza o corpo do ator como suporte para captar seus movimentos através de sensores que depois serão reproduzidos e animados no computador.

Também foram utilizados outros recursos que mesclam imagens reais com imagens virtuais, como por exemplo, a cena dos lobos. Em todas as cenas em que eles aparecem, há uma mistura de imagens de lobos reais e virtuais. Seria quase impossível colocar crianças e lobos contracenando juntos.

Os recursos visuais estão presentes em mais de 1400 cenas e, em alguns casos, os efeitos são tão bem feitos que é impossível percebê-los. Algumas paisagens do filme foram criadas por meio de computação gráfica, onde os atores contracenavam em um fundo verde (*green screen ou chromakey*), que permite recortes e inserções posteriores, facilitando assim, a adaptação. Em outros casos, as paisagens foram transferidas para um computador e em seguida reproduzidas graficamente.

Na cena da batalha entre o exército de Aslam e o exército da Feiticeira Branca Jadis, o campo de batalha existe realmente, porém as imagens foram feitas de vários ângulos e transferidas para um computador que as reproduziu com animação. A seqüência da batalha foi mais uma das cenas que teve que ser totalmente criada, pois não há uma descrição detalhada dela no livro. Andrew Adamson se utiliza desta passagem do livro para dar uma maior dramaticidade à história. É uma das seqüências que mais utiliza os recursos dos efeitos audiovisuais. A maioria dos personagens não foi filmada na cena real, foram introduzidos e multiplicados na pós-produção.

A trilha sonora composta pela melodia e pelos sons do choque entre as espadas, o grunhido dos animais, e o próprio coração de Pedro, quase imperceptível, conferem à cena uma dramaticidade extrema e um significado maior, e de tal importância, que seria impossível compreender e sentir o clímax da batalha sem elas, como faz o livro, que somente nos fala que a batalha está ocorrendo e em seguida narra o momento em que Edmundo é ajudado por sua irmã Lúcia.

Adaptar é isso, saber qual trecho literário pode render imagens e uma seqüência cinematográfica. Adaptar vai muito além de simplesmente copiar a obra literária e querer transformá-la toda em imagens e áudio. Adaptar requer um olho clínico de quem faz o roteiro, é preciso saber selecionar e tentar transpor para imagens e sons, o que está escrito em pouco mais de meia dúzia de palavras. Não é porque uma determinada passagem não está descrita detalhadamente que ela não possa virar uma cena. O cinema e a literatura podem até utilizar a mesma história, porém como contá-la vai depender diretamente da linguagem que cada um utiliza.

Devemos lembrar que um conto é feito de sínteses e contém material condensado, a partir do qual se deve construir o restante através das imagens. Transpor para a tela, por exemplo, as palavras *grande batalha*, vai muito além de simplesmente dizer, como no livro, que ela aconteceu. O cinema é feito de imagens e as palavras precisam ser traduzidas em imagens. O espectador vai ao cinema para ver na tela do cinema a história acontecendo. Falando diretamente do filme *As Crônicas de Nárnia – O leão, a feiticeira e o guarda-roupa*, é evidente que se não fossem os recursos audiovisuais ele não teria saído do papel. Como foi dito anteriormente, foram mais de 1400 cenas produzidas parcialmente ou totalmente com a ajuda de recursos digitais. Em alguns momentos, esses recursos são tão bem feitos e elaborados que fica difícil dizer se é uma cena real ou computadorizada.

Com este trabalho tentamos comprovar que os recursos de efeitos audiovisuais auxiliam a transcrição da linguagem literária para a linguagem cinematográfica. São estes recursos que dão vida às palavras e aos seres mágicos e encantados. É a trilha sonora que sugere emoções e

sentimentos, e é ela que provoca determinadas reações no espectador. Também é responsável por indicar o que um determinado personagem possa estar sentindo em certos momentos. A combinação dos efeitos sonoros e visuais faz a grande diferença em um filme. Desde os tempos de Méliès, o grande ilusionista do cinema, os efeitos já eram usados e eram considerados recursos que faziam a grande diferença entre as narrativas.

Para quem leu o livro, é possível perceber que algumas coisas foram suprimidas e outras inseridas de tal forma, que é quase impossível dizer que o filme não é fiel a obra literária. O espectador tem que ter a consciência de que algumas mudanças sempre vão ocorrer, e que elas se fazem necessárias na maioria dos casos. É impossível adaptar uma obra para o cinema sem que haja algumas pequenas mudanças.

O uso dos recursos tecnológicos está presente em qualquer obra fílmica, seja ela adaptada ou não, são os chamados efeitos especiais que dão o show nas telas. Esta é a tendência do cinema atual, mais do que nunca, por mais realistas que pareçam certos filmes, o que aparece na tela não é a realidade concreta, mas outra realidade.

Referências

ADORO CINEMA. **As Crônicas de Nárnia**. 2008. Disponível em: <http://www.adorocinema.com>. Acesso em: 22 abr. 2008.

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA – **O leão, a feiticeira e o guarda-roupa**. Direção de Andrew Adamson e Michael Apted. Disney, 2006. 1 DVD (140 min).

ARAÚJO, Inácio. **Cinema: o mundo em movimento**. São Paulo: Scipione, 1995.

BALOGH, Anna Maria. **Conjunções, disjunções, transmutações: da literatura ao cinema e à TV**. São Paulo: Annablume, 1996.

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

CANAL KIDS. 2008. Disponível em: <http://www.canalkids.com.br/arte/cinema/era.htm>. Acesso em: 26 abr. 2008.

CANAL KIDS. 2008. Disponível em: <http://www.canalkids.com.br/arte/cinema/sessao2.htm>. Acesso em: 26 abr. 2008.

CARÁ, Valentina Metsavaht. **A estrutura da adaptação: uma análise das funções narrativas na adaptação da obra “Harry Potter e o Cálice de Fogo” para o cinema**. São Leopoldo, 2007. 53f. Trabalho apresentado como requisito parcial para obtenção para a aprovação no Curso de Realização Audiovisual da Universidade do Vale dos Sinos, 2007.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

COELHO, Nelly Novaes. **O Conto de Fadas**. São Paulo: Ática, 1991.

COELHO, Raquel. **A arte da animação**. Belo Horizonte: Formato, 2000.

CONTANDO HISTORIA. 2008. Disponível em: <http://www.contandohistoria.com/fadas>. Acesso em: 12 mai. 2008.

CONTRACAMPO. 2008. Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/50/primeirapessoa2.htm>. Acesso em: 02 jun. 2008.

CORSO, Diana Lichtensteins; CORSO, Mário. **Fadas no divã**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

- COSTA, Antonio. **Compreender o cinema**. Rio de Janeiro: Globo, 1987.
- C.S.LEWIS. 2008. Disponível em: <http://www.cslewis.com>. Acesso em: 02 jun. 2008.
- COUTINHO, Evaldo. **A imagem autônoma**. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- DEVIR. 2008. Disponível em: <http://www.devir.com.br/starwars/biografia.php>. Acesso em: 10 mai. 2008.
- DISNEY. 2008. Disponível em: <http://www.disney.com.br/DVDvideo/narnia/livros/index.html>. Acesso em: 20 mai. 2008.
- DISNEY. 2008. Disponível em: http://www.disney.com.br/DVDvideo/narnia/shell_content.html?cid=BR. Acesso em: 20 mai.2008.
- FELINTO, Marilene in CORSO, Diana Lichtensteins; CORSO, Mário. **Fadas no divã**. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
- FIELD, Syd. **Quatro roteiros**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1997.
- GOTLIB, Nádia Battella. **Teoria do conto**. São Paulo: Ática, 2004.
- MAGALHÃES, Ligia Cademartori. **O que é literatura infantil**. 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- LEWIS, Clive Staples. **As crônicas de Nárnia**: [volume único]. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 2.ed. São Paulo: Senac, 2005.
- MARTEN, Luiz Carlos. **Cinema: entre a realidade e o artifício**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2007.
- NAZÁRIO, Luiz in J. Guinsburg e Ana Mae Barbosa. **O pós-modernismo**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- RODRIGUES, Lourdes. **A sétima arte**. v.2 - O cinema do mundo. São Paulo, SP. Lemos, 2005.
- RODRIGUES, Lourdes. **A sétima arte**. v.4 - Gêneros do cinema. São Paulo, SP. Lemos, 2005.