

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
DOUTORADO EM LETRAS
ÁREA DE ESTUDOS DA LITERATURA
ESPECIALIDADE DE LITERATURA COMPARADA

LIANE MROGINISKI ZANESCO

**TRAMAS, TEIAS E JOGOS DRAMÁTICOS EM EDWARD ALBEE,
PATRICK MARBER E MIKE NICHOLS**

Porto Alegre

2010

LIANE MROGINISKI ZANESCO

**TRAMAS, TEIAS E JOGOS DRAMÁTICOS EM EDWARD ALBEE,
PATRICK MARBER E MIKE NICHOLS**

Tese submetida à banca como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Literatura Comparada, no Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Ubiratan Paiva de Oliveira

Porto Alegre

2010

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Vanessa Souza - 10/1468

Z28t Zanesco, Liane Mroginiski
Tramas, Teias e Jogos Dramáticos em Edward Albee, Patrick
Marber e Mike Nichols / Liane Mroginiski Zanesco. – 2010.
162f.

Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Rio
Grande do Sul. Instituto de Letras. Programa de Pós-
Graduação em Letras, Doutorado em Letras, Área de Estudos da
Literatura, Especialidade da Literatura Comparada, Porto Alegre,
BR-RS, 2010.
Ubiratan Paiva de Oliveira , orient.

1. Literatura Comparada. 2. Gênero ficcional mimético.
3. Cinema. 4. Drama I. Oliveira, Ubiratan Paiva de II.
Título.

CDU 809

AGRADECIMENTOS

Tenho muitos agradecimentos a fazer e certamente faltariam páginas para expressá-los. Alguns, entretanto, figurarão aqui porque remetem aos demais e, assim, o ciclo se fecha.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Ubiratan Paiva de Oliveira, sou grata pela sabedoria e gentileza que pautaram seus comentários e observações ao longo da execução deste trabalho e pela amizade que, nessa convivência, tanto me ensinaram e inspiraram.

À minha família, agradeço o apoio recebido.

Aos amigos, especialmente a Débora Ardais, a Kátia Morais, a Luceane Nova e a Ana Ibaños, agradeço a paciência e a boa vontade – convertidos em inestimável auxílio – que comigo tiveram durante esse tempo.

A Aline Job da Silva – sempre atenta e precisa.

Aos professores e colegas, tenho a dizer que suas contribuições foram valiosas nessa jornada.

O teatro existe para lidar com os
problemas da alma, com os mistérios da
vida humana, e não com suas
calamidades cotidianas.

Só que a vida não é simples, a
verdade não é simples, a arte verdadeira
não é simples. A arte verdadeira é tão
profunda, convulsionada e variada
quanto as mentes e as almas dos seres
humanos que a criam.

David Mamet

RESUMO

O presente trabalho explora a questão da interdisciplinaridade e da transposição de obras literárias para o cinema. Focalizando a adaptação de textos dramáticos ao cinema, o estudo propõe em um primeiro momento uma investigação teórica sobre gênero ficcional mimético; drama, a partir da perspectiva do jogo dramático como elemento construtor do metadrama implícito e explícito; transtextualidade e cinema. Num segundo momento, a investigação analisa dois textos dramáticos, *Who's afraid of Virginia Woolf?*, de Edward Albee, e *Closer*, de Patrick Marber, e suas respectivas transposições para o cinema pelo diretor Mike Nichols, examinando os elementos e recursos que os autores utilizam para construir o jogo dramático. Posteriormente, realiza-se uma análise comparativa entre os textos dramáticos e entre suas adaptações cinematográficas, buscando pontos de contato e de afastamento entre as obras, priorizando elementos denotadores do jogo dramático, além de características transtextuais que possibilitam a manutenção ou a alteração de significados entre os textos dramáticos e seus respectivos filmes.

Palavras-chave: Gênero ficcional mimético. Drama. Cinema. Literatura Comparada. Jogo dramático. Transtextualidade.

ABSTRACT

This paper explores interdisciplinary aspects related to the transposition of dramatic texts into films. First, a theoretical investigation is conducted on mimetic genre, transtextuality; on drama, from the point of view of the game as a dramatic element to build implicit and explicit metadrama, and film adaptation. Secondly, this dissertation analyzes two plays, *Who's afraid of Virginia Woolf?*, by Edward Albee, and *Closer*, by Patrick Marber, as well as their film adaptations by director Mike Nichols, and examines the elements and features that the authors use to create the dramatic games. Later, the plays and their film adaptations are contrasted in order to investigate elements of dramatic games, and transtextual characteristics that allow the maintenance or the alteration of meaning between the plays and their correspondent films.

Keywords: Mimetic genre. Drama. Cinema. Comparative Literature. Dramatic Game. Transtextuality.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 DRAMA E CINEMA	20
2.1 Drama: gênero ficcional mimético e jogo dramático	21
2.2 Cinema: drama e narrativa	36
2.3 Aspectos da personagem no drama e no cinema.....	45
3 VERDADE E ILUSÃO: A PALAVRA EM JOGO EM <i>WOOLF</i>	52
3.1 O jogo das palavras no texto dramático.....	52
3.2 A força da imagem no jogo dramático	69
4 O OLHAR NO JOGO DA SEDUÇÃO EM <i>CLOSER</i>	84
4.1 O jogo da sedução no texto	84
4.2 O olhar revelador no filme	105
5 TRAMAS, TEIAS E JOGOS DRAMÁTICOS EM <i>WOOLF</i> E <i>CLOSER</i>.....	121
6 CONCLUSÃO	155
REFERÊNCIAS.....	158

ÍNDICE DE FIGURAS

Obs.: As figuras de números 1 a 20, de 45 a 48 e 60 e 61 correspondem a imagens retiradas de cenas do filme *Quem tem medo de Virginia Woolf?*(1964). As figuras de números 21 a 44, de 49 a 59 e 62 e 63 correspondem a imagens retiradas de cenas do filme *Closer - Perto Demais* (2004).

Figura 1	71
Figura 2	71
Figura 3	72
Figura 4	73
Figura 5	73
Figura 6	73
Figura 7	74
Figura 8	74
Figura 9	75
Figura 10	76
Figura 11	76
Figura 12	76
Figura 13	78
Figura 14	78
Figura 15	78
Figura 16	79
Figura 17	80
Figura 18	80
Figura 19	81
Figura 20	81
Figura 21	107
Figura 22	110
Figura 23	110
Figura 24	111
Figura 25	111
Figura 26	111
Figura 27	112
Figura 28	112
Figura 29	112

Figura 30	113
Figura 31	113
Figura 32	113
Figura 33	114
Figura 34	114
Figura 35	114
Figura 36	115
Figura 37	115
Figura 38	117
Figura 39	117
Figura 40	117
Figura 41	118
Figura 42	118
Figura 43	119
Figura 44	119
Figura 45	140
Figura 46	140
Figura 47	141
Figura 48	142
Figura 49	143
Figura 50	144
Figura 51	144
Figura 52	145
Figura 53	146
Figura 54	146
Figura 55	146
Figura 56	147
Figura 57	147
Figura 58	148
Figura 60	149
Figura 61	150
Figura 62	150
Figura 63	150

1 INTRODUÇÃO

A prática da Literatura Comparada comporta a investigação interdisciplinar e interliterária pela aproximação da literatura a outras formas de manifestação artística. Essa é uma postura defendida por Jeanne-Marie Clerc (2004), que considera essa aproximação da literatura com outros domínios de expressão ou de conhecimento, bem como dos fatos e textos literários entre si como parte da investigação da Literatura Comparada. A aproximação entre literatura, artes dramáticas e visuais torna-se então fundamental para a investigação literária e cultural que não mais pode desconsiderar a importância do cinema e das imagens para a reflexão comparatista.

O conceito de interdisciplinaridade na Literatura Comparada emerge da interação desta com a teoria literária. Conforme Tania F. Carvalhal (2004), as investigações interdisciplinares abrangem literatura e artes – assim como outras disciplinas – tomando-as como objeto de estudo, ampliando seus centros de interesse e possibilitando o questionamento dos textos literários na sua interação com outros textos literários ou não, e com outras formas de expressão artística e cultural. A atuação comparatista compreende as relações da literatura com outras artes orientadas a partir de inter-relações de sistemas de signos e estudos de caráter semiológico, permitindo assim a comparação tanto de temas quanto de estruturas das obras. É dessa possibilidade que surge a análise dos textos teatrais e dos filmes neles inspirados como tema deste trabalho e sob cuja ótica procuramos orientar nossas críticas.

Vista a partir dessas concepções, a Literatura Comparada oferece a possibilidade de traçar caminhos condutores de uma leitura aberta que sugere a multiplicidade de interfaces envolvendo literatura e outras artes. Interfaces que se abrem e abrem outras, aproximando a literatura da imagem de um território com fronteiras amplas, abertas e/ou múltiplas. O olhar literário então pode percorrer caminhos, desbravar territórios e também estabelecer limites, que serão traçados e retraçados nessa busca pelos seus domínios.

Nesse percurso, a literatura comparada encontra o amparo e o desafio proporcionado pelo *outro*. Outro olhar, outro saber, outro fazer que se tornam instigadores da integração entre as partes e destas com o todo. Desse movimento de

construção e de desdobramento do fragmentário emerge a consciência da multiplicidade das vozes que o constituem. Remete-nos à noção bakhtiniana do *eu* que busca a si próprio através do *outro* num constante diálogo ampliador das fronteiras entre esses. O *eu* humano não tem existência independente, pois constrói sua identidade a partir do meio e do tempo em que está inserido. O processo do diálogo abrange a autocompreensão através da alteridade, uma concepção generosa em que o *eu* se constrói em colaboração com o *outro*; e cujo intercâmbio linguístico forja nossa identidade.

A literatura comparada partilha dessa noção ao abrigar os múltiplos *eus* literários, cujas identidades são moldadas no diálogo com os *outros* literários. O molde identitário oriundo dessa interação dialógica nunca é definitivo; a conversação entre o *eu* e o *outro* literários abriga formas de expressão artística caracterizadoras da dimensão espaço-temporal sugerida por Mikhail Bakhtin, nas quais a identidade se forma. Formação mutante, trabalhosa, mas viva, orgânica e dotada da capacidade de se reinventar.

Incluído nessa proposição encontra-se o tema da(s) diferença(s), dos contrastes, dos fragmentos, que opõem identidade e alteridade, e cujo equacionamento torna moldável e, portanto, possível a unidade numa abordagem literária comparatista. No âmago dessa ideia, germinam a possibilidade e a efetivação de interações textuais construídas e construtoras, a partir do diálogo entre textos e para além destes. Laurent Jenny (1979, p. 5), em *A estratégia da forma* (p. 5-49), afirma que só aprendemos o sentido e a estrutura duma obra literária se a relacionarmos a seus arquétipos, o que conduz a modificação das formas de uso dessa obra. A obra literária, então, entra numa relação de realização, de transformação ou de transgressão. E é essa relação que a define na maioria das vezes. A existência da obra rege-se pela sua inclusão num sistema. A sua compreensão exige a decifração da linguagem literária que só pode ser adquirida na prática duma multiplicidade de textos, o que evoca o conhecimento prévio do descodificador do texto. A intertextualidade, portanto condiciona tanto o uso do código como o conteúdo formal da obra.

O termo intertextualidade foi introduzido por Julia Kristeva na década de 1960 como tradução para “dialogismo”, termo cunhado por Mikhail Bakhtin nos anos de 1930, o que, segundo Robert Stam (1992), ocasionou certa perda dos contornos

humanos e filosóficos do termo original. O dialogismo remete à necessária relação entre qualquer enunciado e todos os demais enunciados que digam respeito a qualquer complexo de signos, por exemplo, uma frase dita, um poema, uma canção, uma peça teatral, um filme. Esse conceito sugere que todo e qualquer texto constitui uma interseção de superfícies textuais, além de contemplar o aspecto comunicativo do discurso, rumando para a elaboração de uma filosofia da linguagem em que o significado é construído levando em consideração o contexto extraverbal no qual está inserido.

Ao considerarmos que, para Julia Kristeva¹ (1969 apud JENNY, p. 13, 1979), “qualquer texto se constrói como um mosaico de citações e é absorção e transformação dum outro texto”, podemos perceber a ampliação da noção de texto pela autora. Texto é considerado como sistema de signos, o que pressupõe a existência de textos para além das obras literárias, incluindo linguagens orais, ou sistemas simbólicos sociais ou inconscientes. A partir do processo de transposição expresso no termo intertextualidade cunhado por Kristeva, o texto literário passa a ser o lugar de fusão dos sistemas de signos originários das pulsões e do social, o que para Jenny, designa o trabalho de transformação e assimilação de vários textos, operado por um texto centralizador, que detém o comando do sentido. Assim, o processo de transposição de um sistema de signos para outro inclui a adaptação para o cinema de obras literárias, figurando no rol dos arquétipos de gênero e constituindo uma relação intertextual.

A descrição do conceito de intertextualidade por Kristeva, fundamentada sobre a obra de Bakhtin, funciona como suporte para a noção de que todo texto é absorção e transformação de outro texto. Há nessa noção um delineamento da mobilidade e da construção textual em relação a si mesmo e com referência a outros textos. O movimento implícito remete à condição da Literatura Comparada de trilhar caminhos abertos pelo espaço entre textos e a eles retornar por esses caminhos ou por outros que são demarcados por esse movimento.

O conceito de intertextualidade permitiu, por outro lado, que fosse eliminada – ou, pelos menos, esmaecida – a questão das influências e das fontes no âmbito dos estudos literários, que, muitas vezes, punha em cheque a originalidade de certos textos. Dessa postura crítica frente ao intertexto resultou a perspectiva de visualizar as

¹ KRISTEVA, Julia. *Recherches pour une sémanalyse*. Paris: Seuil, 1969, p.146.

possíveis aproximações e distanciamentos entre a obra literária e seus elementos extraliterários, bem como de relacioná-la com suas re-apresentações, suas recriações, inclusive em outros meios, como radiofônico, televisivo, cinematográfico e, mais recentemente, virtual (*cyberspace*).

De forma mais ampla, Gérard Genette, em *Palimpsests* (1997), propôs o termo *transtextualidade* para referir-se a “tudo aquilo que coloca um texto em relação, manifesta ou secreta, com outros textos”. Genette postula cinco tipos de relações transtextuais. O primeiro tipo de relação é a *intertextualidade*, definido, de maneira mais estrita do que postulava Kristeva, como a “co-presença efetiva de dois textos na forma de citação, plágio ou alusão”.

O segundo tipo de transtextualidade proposto, a *paratextualidade*, diz respeito à relação, no interior da totalidade da obra literária, entre o texto propriamente dito e seu paratexto, isto é, mensagens e comentários acessórios que se põem a cercar o texto, como prefácios, dedicatórias, epígrafes, ilustrações e até mesmo *designs* de capas.

O terceiro tipo de transtextualidade postulado, a *metatextualidade*, consiste na relação crítica existente entre um texto e outro, esteja o texto comentado explicitamente, citado, esteja ele apenas silenciosamente evocado.

A quarta categoria de transtextualidade, a *arquitextualidade*, refere-se às taxionomias genéricas sugeridas ou recusadas pelos títulos ou subtítulos de um texto. A arquitextualidade tem a ver com o desejo ou a relutância de um texto em caracterizar-se direta ou indiretamente em seu título como um poema, um ensaio, um romance ou um filme.

Por fim, a *hipertextualidade*, o quinto tipo de transtextualidade de Genette, é extremamente sugestivo para a análise filmica. Ela diz respeito à relação entre um texto, hipertexto, e um texto anterior ou hipotexto, que o primeiro transforma, modifica, elabora ou estende.

A criação de um texto filmico a partir de outro texto, escrito, situa a relação entre textos nesse último nível, o do hipertexto, proposto por Genette. As relações originadas desta estruturação de hipertexto a partir de um hipotexto promovem diferentes/variados estudos entre literatura e outras artes, validando e amplificando as formas de expressão artística. Dentro desta perspectiva, encontramos as palavras de Ana Maria Lisboa de Mello, reforçadoras da importância da noção de hipertexto nos estudos

sobre o imaginário, em cujas pesquisas interdisciplinares o pensamento humano pode ser encontrado nas criações literárias e em outras formas de manifestação artística.

Para a autora, a noção de hipertexto e a sistematização das práticas textuais desenvolvidas por Genette em *Palimpsestos*,

[...] mostram-se um material importante para o pesquisador de literatura, voltado ao comparatismo temático. Como toda tentativa de sistematização de conceitos e limites [...] o livro suscita discussões, discordâncias, mas ao mesmo tempo, abre perspectivas instigantes àqueles que voltados ao estudo das recorrências temáticas na tradição literária, [...], não pretendem descolar o estudo do imaginário da coerência e estrutura da obra [...]. Imanência e transcendência acham-se, desse modo, contempladas pela aproximação entre os procedimentos da crítica textual aos da crítica temática. (MELLO, 1996, p. 27-28)

A autora nos lembra que, para Genette, “a criação hiperextual está mais presente no gênero dramático do que no narrativo, havendo menos investimentos em textos em prosa estritamente vinculados a um referencial social ou pessoal (memórias, jornal, romance social) e em poesia lírica” (p. 25). Segundo ela, esta afirmação do pesquisador francês tem como fundamento as diferentes retomadas da temática mitológica da tragédia grega em momentos diversos da história da literatura ocidental e principalmente do teatro francês.

Para Genette, a transformação séria, ou transposição, é a mais importante das práticas hipertextuais (p. 212). No mínimo por causa de sua importância histórica e das realizações estéticas que podem ser arroladas sob este título. A transposição pode gerar trabalhos de amplas dimensões, ao contrário do que as suas outras categorizações possibilitam. *Fausto* e *Ulisses* são exemplos de obras cuja amplitude textual e estética e/ou ambição intelectual pode mascarar ou mesmo ofuscar completamente seu caráter hipertextual. As transposições não são consideradas taxionomicamente pelo autor para fins de análise, pois todos os trabalhos de transposição dependem de várias operações em função de suas características dominantes, que não podem ser reduzidas a sistemas para meros fins de conveniência de apresentação e de procedimentos de análise. Genette especifica as transposições em termos de impacto no significado dos hipotextos transformados de acordo com:

[...] o caráter crescentemente consciente e manifesto do impacto, distinguindo, portanto, duas categorias fundamentais: transposições que são em princípio (e em intenção) puramente *formais*, as quais afetam o significado somente por acidente ou por uma consequência perversa e não-intencionada, como no caso da tradução (que é uma transposição lingüística); e transposições que são deliberadamente *temáticas*, em que a transformação do significado é manifestadamente parte do propósito desta [...]. (GENETTE, 1997, p. 214)

Embora o autor se refira às relações entre obras literárias, essa categorização do hipertexto aplica-se à adaptação para o cinema de narrativas e textos dramáticos se considerarmos a passagem de um meio para o outro como transposição, e considerarmos o impacto dessa passagem no significado do hipertexto resultante.

A importância do hipertexto na análise comparatista fica solidificada a partir do acima exposto e continua a oportunizar a realização de estudos investigativos no campo literário e suas interfaces com outras artes, como o cinema. A crítica literária comparatista, ao trazer a crítica teórica da literatura para o estudo fílmico, alarga os horizontes da investigação do texto em suas diferentes formas de expressão e mantém-se em contínua expansão pelo universo criativo do ser humano. Dessa forma, retomamos as palavras de Clerc, para quem

[...] devemos conferir a devida importância do cinema e das imagens pertencentes à mesma família tecnológica – fotografia, televisão, anúncios publicitários – na reflexão comparatista. A importância do papel do cinema, que chegou, em alguns casos, a suplantar a literatura nos processos de aculturação, nos direciona para além do campo estritamente lingüístico nos estudos comparatistas e proporcionam uma compreensão da modernidade através desse meio de expressão artística. (CLERC, 2004, p. 154)

Para a autora francesa, a concepção de cultura que lega ao gênio individual do criador o mérito de ser o único digno de atenção, nega a dependência que a imagem de uma sociedade ou de uma cultura tem tanto de certas criações individuais como de outros produtos de consumo, como o folhetim, que elaboram e refletem uma época. Apesar da indisposição da crítica literária em acolher a ideia de que existe uma relação, seja ela qual for, entre as imagens e as palavras, a frequente colaboração entre romancistas e cineastas nos revela o grau de proximidade de ambas as artes. De suas elaborações traçamos uma linha que trama junto a Genette a relevância de estudarmos o texto dramático – hipotexto – e sua transcrição para o cinema, o hipertexto, como elemento da cultura ocidental e suas estreitas relações com a literatura. A colaboração

entre romancistas e cineastas nos mostra o grau de proximidade de ambas as artes, estabelecendo uma relação entre as imagens e as palavras que antes pertencia apenas ao mundo imaginado mentalmente e que, graças ao cinema, se desdobrou em imagens tão reais quanto a realidade para fora das fronteiras de nossa mente.

A essa linha de entendimento da crítica comparatista juntamos a definição de literatura comparada de Henry H. H. Remark, como

[...] o estudo da literatura além das fronteiras de um país específico e o estudo das relações entre, por um lado, a literatura, e, por outro, diferentes áreas do conhecimento e da crença, tais como as artes, (por exemplo, a pintura, a escultura, a arquitetura, a música), a filosofia, a história, as ciências sociais (por exemplo, a política, a economia, a sociologia), as ciências, a religião etc. (REMARK, 1984, p.43)

Esta definição estabelece o intercâmbio envolvendo as literaturas e da literatura com outras áreas da expressão humana. Para o autor, faz-se necessário um esclarecimento dos significados das diversas áreas e termos contíguos à literatura comparada a fim de se estabelecer uma delimitação dos seus termos. A demarcação dos significados das áreas envolvidas em um estudo comparatista permitiria o olhar intra e inter fronteiras de expressões culturais pertinentes a nossa trajetória. Estudar as inter-relações da literatura com outras áreas amplia e dinamiza os contornos destas bem como fortalece e ressignifica o elenco de obras formador daquela. Num contexto contemporâneo, em que as formas de expressão artística cada vez mais se apropriam umas das outras, os estudos comparatistas inscrevem sua importância e fornecem condições para a eterna jornada de estudos das produções literárias e seus desdobramentos.

A relação entre o romance e o cinema estava prevista desde o início da sétima arte quando esta se liga à literatura e adota a classificação de gêneros e subgêneros derivada desta, bem como sua crítica é organizada a partir do conjunto de valores e significados da obra literária. Não faltam autores que observam as diferenças entre o cinema e a literatura, sobre o que separa uma manifestação artística da outra, mas há semelhanças entre elas que as unem sob a mesma configuração de arte e que possibilitam a adaptação cinematográfica como tal.

Ambas as formas narram histórias e podem ser decodificadas a partir de suas linguagens diferentes, de seus sistemas de códigos que transmitem informação.

Enquanto a literatura utiliza um sistema de códigos verbais com base no alfabeto gráfico, o cinema é um sistema de códigos audiovisuais, que pode estar assentado em um roteiro escrito, um texto que remete ao outro código mencionado. Ambas registram eventos e/ou narram histórias; uma por meio de sucessão de símbolos gráficos e a outra, por meio de sucessão de imagens capturadas e projetadas acrescidas, ou não, de som.

Literatura e cinema têm em comum as estruturas de ficção estética, nas quais a diferença de sentido entre fingido e fictício não se deve a uma estrutura de faz-de-conta, mas deriva da compreensão de uma estrutura do como (representado como se fosse real, não representando o real, o verdadeiro). Käte Hamburger discute esta delicada relação entre o fingido e o fictício na literatura, mais especificamente em relação aos personagens do mundo do romance e do mundo do drama. Atentemos para o que nos diz:

A expressão “parecer como realidade” a define [(a essência da ficção literária)] com todas estas três palavras. Ela significa que a aparência da realidade é obtida, [...], mesmo quando se trata de drama ou romance com ambiente muito irreal. Também o conto de fadas nos parece realidade, enquanto o lemos ou assistimos, mas não, é claro, como uma realidade. Porque o faz-de-conta contém o elemento de significação de ilusão e com isso uma relação com a realidade, formulada no conjuntivo irreal; porque a realidade do faz-de-conta não é a realidade que aparenta ser. A realidade do “como”, porém, é aparência, ilusão da realidade, que significa não-realidade ou ficção. (HAMBURGER, 1986, p. 41) [grifos no original]

A distinção feita por Hamburger entre a estrutura de faz-de-conta e a “estrutura como” interessa na elaboração dos sistemas críticos que possibilitam a análise e a discussão das obras deste trabalho que pertencem ao campo do drama e do cinema. A utilização pela autora do verbo “assistir” no trecho acima para contos de fada nos permite conduzir essa mesma distinção para o campo do drama e do cinema, que são artes visuais além de literárias, pois se fundamentam sobre um texto escrito e se mostram aos olhos de quem as assiste. A autora nos lembra que a noção de ficção no sentido da “estrutura como” ocorre na ficção dramática, na épica (para ela narração na terceira pessoa) e na cinematográfica. Para a autora, a ilusão da vida é criada por essa estrutura que permite a criação de um “eu” vivo, que pensa, sente, fala. A linguagem é, para ela, o material único dentre todos os utilizados pelas artes, que permite produzir a ilusão da vida através da criação de personagens (HAMBURGER, 1986, p. 42).

As fronteiras entre a ilusão e a realidade são especialmente caras a este trabalho por confluir para estas margens a discussão do próprio fazer literário, além de permeá-lo com os contornos fluidos do drama e sua adaptação ao cinema. Neste universo, brincar com o que é verdadeiro e o que é real confere significados à arte de criar a ilusão da vida, especialmente quando para tal utilizam-se atores, personagens ficticiais que também são pessoas reais no mundo da ilusão da arte. Estudar estes contornos dentro do jogo dramático e para além dele foi o fio condutor deste trabalho, que trouxe à tona um mundo fictício tão real “como” a realidade, mas com resquícios do lúdico que mexe com a criança interna de todos nós. A criança que acredita, enquanto está dentro do pacto consolidado com o ficcional, e que valoriza a importância desta arte que nos transporta para fora de nossas dimensões reais e nos reconduz a nossa essência criativa.

A presente tese explora a interdisciplinaridade e a transposição de obras literárias, especificamente do texto dramático, para o cinema a partir de uma discussão breve sobre os aspectos teóricos envolvidos e, posteriormente, explorar alguns dos pontos de encontro e de afastamento entre as obras analisadas, ou seja, os textos dramáticos e os respectivos filmes neles inspirados. Neste trabalho enfatizaremos a análise textual do gênero dramático e sua adaptação para o cinema. Reiteramos que o romance vem sendo regularmente adaptado ao cinema. Não abordamos a adaptação do romance para o cinema por este não inscrever-se no escopo deste trabalho, embora a ele dediquemos alguns momentos, visto que a narrativa se faz presente no formato do cinema.

Esta tese está dividida em três partes: a primeira é uma exploração teórica de aspectos referentes à literatura, ao caráter ficcional desta e do cinema, ao gênero dramático e à narrativa cinematográfica, além de contemplar a personagem, elemento fundamental no gênero dramático e no cinema. A segunda parte divide-se em dois capítulos (3 e 4) nos quais as obras literárias, respectivamente, de Edward Albee, *Quem tem medo de Virginia Woolf?* (1962)², e de Patrick Marber, *Mais Perto* (1997)³, assim como a adaptação de cada uma delas para o cinema, ambas pelo diretor Mike Nichols, são analisadas individualmente. Na terceira parte (capítulo 5), analisamos comparativamente tanto os textos dramáticos entre si como os filmes que neles se inspiraram, considerando estes últimos como obras de um mesmo autor, o diretor Mike

² Esta obra será daqui para frente referida como *Woolf* ao longo deste trabalho.

³ Esta obra será daqui para frente referida como *Closer* ao longo deste trabalho.

Nichols. O foco da análise recai no jogo dramático praticado pelas personagens e como esse recurso serve para intensificar a ação dramática e para a criação de personas/personagens pelas próprias personagens nas obras. Esta introdução pertence ao escopo do plano teórico e inclui nosso plano de trabalho. No capítulo Conclusão promovemos o fechamento desta tese como texto.

A relevância de um estudo diacrônico do drama não é rejeitada neste trabalho, mas não nos deteremos numa detalhada cronologia do mesmo na história da humanidade. Não pretendemos esgotar aqui as referências ao gênero dramático, ao cinema e à própria literatura, nem fazer uma extensa revisão bibliográfica destes. A nossa proposta consiste em discutirmos aspectos das formas acima citadas e seus entrelaçamentos com teorias e com artes visando às oposições entre o real e o imaginário. Nessa discussão encontramos pontos de confluência e de divergência entre autores, teorias e propostas, que, a nosso ver, constroem nosso modo de perceber a arte literária e a cinematográfica.

Não foi nossa pretensão exaurir os conceitos teóricos relativos aos assuntos abordados, mas procurar sedimentar alguns referenciais teóricos que embasassem nossa discussão. Tampouco intencionamos realizar um estudo demasiadamente amplo, de modo que preferimos nos concentrar na utilização dos elementos próprios da dramaturgia na criação do jogo dramático e sua amplificação da dicotomia entre o real e o ilusório, que é o ponto fulcral do fazer dramático e da arte como um todo. Todas as citações cujos textos originais estão na Língua Inglesa foram traduzidas para a Língua Portuguesa pela autora do trabalho e são de sua inteira responsabilidade.

2 DRAMA E CINEMA

Ao discutir sobre o papel da linguagem na criação literária, mais especificamente através da ficção dramática e da narrativa, e do uso que esta faz da “estrutura como” da realidade, a fim de criar ilusão, apreendemos o quanto esta se aplica na ficção cinematográfica. Tais postulações situam o plano de investigação da Literatura Comparada numa esfera de contato com outras formas de expressão artística da humanidade, ensejando a análise das inter-relações das artes e suas mútuas contribuições. Dentre as artes está o cinema, que se nutre da literatura e que também fornece subsídios para esta. O componente imagético da sétima arte desperta o conteúdo visual presente na literatura, que se vale da descrição, entre outros recursos, para criar no leitor a impressão de verossímil dentro da ficção.

Dentro do gênero mimético, a ficção dramática relaciona-se por afinidade à literatura ficcional épica (narrativa)⁴ como mimese de seres atuantes, personagens que se movimentam em seu mundo ficcional graças à estrutura da ficção literária.

No drama, ao contrário da descrição na ficção épica, o contexto visual é percebido pelo espectador na realização do espetáculo, embora a leitura do texto dramático revele a existência da narração do autor que informa sobre locais, gestos, roupas, tempo e outras características de cenário e de personagens para o seu leitor. Ao drama é atribuído um relevo diferente do reservado à poesia lírica e à narrativa porque este tem propriedades que lhe são fundamentais, vinculadas à sua realização teatral. A partir deste ponto de vista, a recepção do modo dramático, ao contrário da dos textos líricos e narrativos, não se consumaria plenamente pela leitura, pois essa seria insuficiente para sua plena concretização por estar desconectada da encenação.

Na visão de Jean-Pierre Ryngaert, contudo, a leitura do texto dramático equivale à construção da cena imaginária, o que permite ao leitor uma percepção mais satisfatória do texto, portanto,

isso não quer dizer que o texto teatral seja “incompleto” por natureza, mas que ele resulta de um regime paradoxal [...]. Ele é completo enquanto texto, mas toda leitura revela as tensões que o encaminham a uma próxima cena. A

⁴ Usamos a terminologia sobre gênero ficcional ou mimético de Käte Hamburger (1986)

cena não explica o texto, ela propõe para ele uma concretização provisória. (RYNGAERT, 1998, p. 32)

Perceber o texto dramático como completo implica aceitá-lo como texto e inseri-lo no campo dos estudos literários. O paradoxo do texto dramático permite ambos os ângulos na análise do texto teatral, como quer Ryngaert, ou do texto dramático. A leitura de uma peça admite sua fruição como texto escrito assim como a encenação traz o texto para o real, ainda que ilusório, do palco. O texto dramático existe independentemente de sua encenação, apesar de sua estrutura dramática apresentar-se na forma dialógica, que é a razão de sua representabilidade. É lícito citar aqui a opinião comprovadora de Käte Hamburger:

[...] o palco nada influi sobre a existência literária (e valor literário) destas obras. Elas existem independentemente de sua apresentação e da qualidade da encenação. [...] A sua forma criada pelo dramaturgo permanece imperturbável e pode ser reanimada em qualquer época, por qualquer pessoa que a experimente de novo no palco ou no livro. (HAMBURGER, 1986, p.159)

Ao estudar o texto dramático, registro da obra do dramaturgo, circunscrevemo-nos à esfera da crítica literária, permitindo a discussão de questões formais e temáticas relativas a este e suas inter-relações com outros textos amplificando nosso campo de investigação. A leitura do texto dramático enseja o diálogo autor-leitor e nos permite investigá-lo como objeto literário.

A seguir, discutiremos alguns aspectos do texto dramático relativos a sua essência, seus desdobramentos, entrelaçamentos configuradores da amplitude desejada para esta análise.

2.1 Drama: gênero ficcional mimético e jogo dramático

Abordar o gênero dramático implica referenciar a sua natureza híbrida, apontar as peculiaridades da escrita para o teatro e o que faz do texto teatral uma obra literária. A literatura dramática constitui um caso limítrofe da criação literária, já que sua plena

realização se obtém na representação cênica, o que torna praticamente impossível falar de texto dramático sem considerar suas propriedades dramatúrgicas. Apesar de um aspecto levar ao outro, podemos diferenciá-los a partir do destaque que se confira à análise textual (para o texto dramático), ou às propriedades de encenação (para o texto dramatúrgico).

O reconhecimento do gênero dramático remonta à *Poética* de Aristóteles, em que as bases para a classificação sistemática do discurso literário ocidental são fundamentadas a partir do conceito de mimese poética. A teoria da tragédia fundamenta toda a teoria da arte contida no texto aristotélico; a tragédia é considerada como a arte mimética ideal/perfeita e recebe tratamento minucioso. Pode-se dizer que, a partir desta classificação do autor grego, o estudo do texto dramático como literatura fica estabelecido e, portanto, passível de análise e de crítica literária. A fim de unificar os conceitos deste trabalho, trazemos a seguir as definições de texto dentro do gênero dramático que serão adotadas.

O texto *teatral* é aquele que se concretiza no ato da encenação. [...] Pelo adjetivo teatral consideram-se simultaneamente as duas dimensões implicadas na dinâmica do teatro: a escrita (não necessariamente de qualidade literária) e a cênica. O texto *dramático* é aquele que se qualifica para a encenação [...] o adjetivo dramático explicita a abordagem do texto como objeto literário. [...] a interação do extrato lingüístico-literário com os demais códigos envolvidos na elaboração do produto artístico que é levado ao palco [...] trata-se do texto *dramatúrgico*. (Nuñez; Pereira, p. 71, 1999)

Vale aqui lembrar que “drama” significa, etimologicamente, “ação”, sentido presente na *Poética* de Aristóteles, mas significa também que este é o melhor veículo para um autor expressar “tensão”. A partir desse sentido, por assim dizer fundador, torna-se decisiva, na caracterização do modo dramático, a valorização de tensões e conflitos, resolvidos num tempo determinado e vividos por personagens em número normalmente não muito elevado. Nos textos dramáticos, uma ação é vivida por um conjunto de personagens que, muitas vezes, se relacionam entre si de forma conflituosa e com o recurso dominante do diálogo num tempo concentrado que imita, em regime de isocronia, o devir e a duração da ação, conduzindo, com frequência, a um desenlace.

O significado depreendido a partir da encenação repousa no diálogo, forma central da expressão dramática. Como nos lembra Linda Seger (1992), o diálogo revela humanidade. Diferentemente do cinema, que é um meio de imagens, o teatro depende

da linguagem verbal e, por meio dessa, explora ideias. O diálogo usa ritmo, entoação, expressão, emoção e desperta indagações. O diálogo constrói o drama. As nuances reveladas pela linguagem predispõem à reflexão, conduzem mensagens explícitas e implícitas; trazem a natureza humana para o plano do irreal que se configura como real dentro do modo da ficção. A troca que se estabelece, portanto, entre texto, leitores e espectadores remete-nos ao mundo da subjetividade e ao meio que esta usa para exprimir-se: a linguagem, que é fio e tecido da criação literária.

A composição da forma dramática enseja sua existência tanto na encenação quanto no modo de apresentação, o texto dramático, mas este tem por desígnio passar ao modo da percepção (do palco), *i.e.*, a mesma realidade física experimentada pelo espectador. Fica claro que a forma dramática é concebida a partir do ponto de vista duplo da criação literária e da realidade física e sofre as consequências que esta condição acarreta para sua realização espetacular. A duplicidade presente na arte remete à consciência de estarmos reproduzindo nossa própria realidade em caráter concentrado. No modo dramático, a presença de personagens que falam e agem, embora dentro de uma estrutura ficcional, cria a sensação de realidade que permite ao leitor/espectador adentrar o mundo ilusório do drama e, ao mesmo tempo, desfrutar deste como produto de arte.

Peter Szondi, em *Teoria do drama moderno* (2001, p. 29-31), afirma que o drama da época moderna surgiu no Renascimento e representou a audácia espiritual do homem que retornava a si após o desmoronamento da visão de mundo medieval. O espírito humano ousou construir, a partir da reprodução das relações intersubjetivas, a realidade da obra que lhe servia de espelho e de modelo. O mundo interior se manifestava e se tornava presente no drama através do diálogo, expressão da subjetividade e espelho das relações intersubjetivas. Para Szondi, o drama é uma dialética fechada em si mesma, mas livre e redefinida a todo o momento (p. 30).
Atentemos para o que diz:

O drama é absoluto. Para ser relação pura, isto é, dramática, ele deve ser desligado de tudo que é externo. Ele não conhece nada além de si. O dramaturgo está ausente no drama. Ele não fala; ele institui a conversação. O drama não é escrito, mas posto. [...] O drama pertence ao autor só como um todo, e essa relação não é parte essencial de seu caráter de obra. O mesmo caráter absoluto demonstra o drama em relação ao espectador. Assim como a fala dramática não é expressão do autor, tampouco é uma alocação dirigida ao público. Ao contrário, este assiste à conversão dramática: calado, com os

braços cruzados, paralisado pela impressão de um segundo mundo.
(SZONDI, 2001, p. 30)

A base da experiência dramática é a conversão da passividade total do espectador em atividade irracional no momento em que este é trazido para o jogo dramático e torna-se o próprio falante através das personagens. No modo dramático, um longo discurso ou um monólogo são comuns na construção e no manejo da ação. A duração de uma fala ou de um diálogo serve como moderador da intensidade do movimento ou para desviar a ênfase de uma cena. Esse recurso linguístico inerente à essência do drama centraliza sua orientação para a personagem que veicula a mensagem por intermédio do ator. Emil Staiger (1975, p. 119) afirma que, sob a ótica de um enfoque fenomenológico, o dramático não tem que ser compreendido a partir da sua adaptação ao palco, mas sim que a instituição histórica do palco decorre da essência do estilo dramático. O palco foi criado como instrumento para a realização do novo gênero poético, entretanto sua utilização vem sendo executada por maneiras diversas de criação e de expressão cultural. Essa afirmação direciona os estudos de crítica literária ao texto dramático, dispensando o texto teatral para a análise crítica da obra de determinado autor.

A oposição do teatro à realidade enfatiza-se na sua própria arquitetura, na decoração do palco, espaço que, em maior ou menor grau, distingue-o, especifica-o. Por fundamentar-se na recíproca consciência dos participantes e presentes, uns em relação aos outros, o teatro deve se opor ao mundo do mesmo modo como a peça opõe-se à realidade. André Bazin (1985) afirma que o palco e seu(s) cenário(s), onde a ação se desdobra, constituem em um microcosmo estético inserido por força da circunstância no universo, porém essencialmente distinto da natureza que o cerca. Seja como atuação ou celebração, o teatro em sua essência não deve ser confundido com a natureza sob pena de ser por ela absorvido e cessar de ser. O espaço providenciado pelo palco e seus cenários delimitam o teatro à esfera do ilusório, a sua condição de arte como oposição à natureza.

Por mais realistas que sejam as encenações, a condição de ilusão permanece demarcada pelos próprios limites do palco. Essa característica da arquitetura teatral é o que coloca em planos diferentes, porém próximos, as situações nas quais se aplica o termo “jogo dramático”. A ação desenrolada no palco configura-se como obra de arte

exatamente por causa deste; sem o palco, a ação dramática mesclar-se-ia à realidade, desvinculando-se do caráter artístico e pertencente à dimensão da brincadeira, do faz-de-conta. Destarte, a distinção entre natureza e arte se faz necessária exatamente pelo extremo realismo conferido ao teatro, que dispõe de atores, em carne e osso, representando sobre um palco uma peça que imita, em parte, a *vida*, ou o que se percebe dela.

Além da ideia do jogo dramático, implícito nas atividades lúdicas, estabelecemos, para os fins deste trabalho, a definição de jogo dramático que será por nós também utilizada.

Prática coletiva que reúne um grupo de “jogadores” (e não de atores) que improvisam coletivamente de acordo com um tema anteriormente escolhido e/ou precisado pela situação. Portanto, não há mais separação entre ator e espectador, mas tentativa de fazer com que cada um participe da elaboração de uma atividade (mais que de uma ação) cênica, cuidando para que as improvisações individuais se integrem ao projeto comum em curso de elaboração. O fim visado não é nem uma *criação coletiva** passível de ser posteriormente apresentada ao público, nem um transbordamento *catártico** do tipo *psicodramático**, nem uma desordem e uma brincadeira como para um *happening**, nem uma teatralização do cotidiano. O jogo dramático visa levar os participantes (de todas as idades) a tomarem consciência dos mecanismos fundamentais do teatro (personagem, convenção, dialética dos diálogos e situações, dinâmica dos grupos) quanto a provocar certa liberação corporal e emotiva no jogo e, eventualmente, em seguida, na vida privada dos indivíduos. (PAVIS, 2003, p. 222) [grifos no original]

Ao trabalhar com esse conceito, empregaremos as ideias nele contidas, total ou parcialmente, e suas possíveis aplicações no texto dramático. O jogo dramático que envolve a conscientização dos mecanismos do teatro pertence à esfera do jogo lúdico e revela a intenção do olhar humano para dentro do drama e para dentro de si. É o texto teatral que se concretiza no ato da encenação, sem a existência prévia de um texto dramático.

O jogo dramático relaciona-se ao sonho sob a ótica da psicanálise. Richard Courtney, em *Jogo, Teatro e Pensamento – As bases intelectuais do Teatro na Educação* (1980), mostra-nos, através de teorias psicanalíticas, a intrínseca relação entre o jogo dramático e a reprodução de experiências não solucionadas na vida bem como a busca por soluções. Estabelece ainda uma relação bem estreita entre sonho e teatro, em que, no primeiro, encontramos elementos do segundo, tais como atores, (no sonho, pessoas representando nós mesmos) encenando num palco certas ideias e/ou atitudes que lhes

são próprias. O caráter onírico do teatro deriva desta relação jogo-sonho, o que amplifica a dimensão ilusória do ato de representar, enquanto o coloca no mesmo patamar da realidade vista através da representação: a busca por soluções passa pela dramatização. É o que David Mamet (2001, p. 11) propõe na sua defesa da dramatização das nossas ações cotidianas; o jogo dramático supre as nossas carências dramáticas, impele-nos a sobreviver, a reproduzir as experiências não solucionadas da vida e a buscar soluções:

Dramatizamos um incidente tomando os eventos e reordenando-os, alongando-os e comprimindo-os, a fim de poder compreender seu significado pessoal para nós, como protagonistas do drama individual que compreendemos ser nossas próprias vidas. (2001, p.11)

Conforme nos lembra Gerald Mast (1977), todo trabalho artístico é um microcosmo completo em si mesmo. Nosso prazer com estes universos deriva diretamente do fato de que eles nos dão o que o universo natural não nos dá. O universo expresso na obra de arte é finito, é ordenado, sua ordem é perceptível e compreensível; define e depois opera dentro de um conjunto de leis dadas; é “lógico”; é permanente; e, definitivamente, é capaz de atingir a perfeição. Partindo dessa ideia, o autor evidencia que as formas de entretenimento, notadamente o teatro e o cinema, são obras de arte por não ser parte da natureza, embora uma obra de arte seja paradoxalmente artificial e natural ao mesmo tempo. A tensão entre o artifício e a realidade permeia todo o pensamento estético. Esse conflito remonta ao questionamento aristotélico quanto à *mimesis* e à verossimilhança. Ao centrar o foco na obra de arte como objeto artificial, produto de artifício⁵, vislumbra-se a oposição do teatro à realidade, como quer Bazin, mas, ao mesmo tempo, por suas características (atores em cena), sublinha o realismo das ações. Investe o drama de realidade, confere-lhe significado e o mantém preso ao artifício do autor, do artista, do escritor.

Algumas particularidades características do drama manifestam-se ao longo do eixo diacrônico de modo sistemático, o que suscita uma abordagem dessas dimensões e de algumas de suas mudanças. John Gassner (2005) parte do pressuposto de que, como tudo o que existe, o drama tem um início. Para o autor,

⁵ Além do significado de arte, de produzido pelo ser humano, incluído está o de estratagema, ardid, que remete ao traço de ilusão que reifica a realidade presente na obra de arte.

[...] o *primeiro* drama é o *derradeiro* drama. Num certo sentido, é o drama contemporâneo. Ainda está sendo praticado pelas raças primitivas⁶ que sobreviveram dentro de nosso próprio século, ainda existe nos instintos básicos e reações do homem moderno, seus elementos cardeais ainda prevalecem e, sem sombra de dúvida, sempre prevalecerão no teatro. (GASSNER, 2005, p.1) [grifos no original]

Ao considerar a contemporaneidade do drama estreitamente vinculada ao seu início, o autor sublinha o seu caráter prático, de ser “jogado”, de ser espetáculo de demonstração dos conflitos humano, de ser espaço de reflexão sobre a condição do humano. A associação do drama com os instintos básicos do ser humano, que permanecem em nossa essência e permeiam nossa sobrevivência, desloca a ação dramática ao longo do eixo temporal de nossa história, implicando tanto a manutenção da essência do drama quanto a modificação em algum dos seus elementos componentes. Aponta para alguns destes elementos e descreve-os conforme sua função no jogo dramático. Confirma o paralelismo nas trajetórias do drama e da humanidade, pois

A ‘primeira peça’ é necessariamente um quadro heterogêneo, no qual traços diferentes se tornam visíveis ou se fundem em diferentes estágios. Mas na sua totalidade ele já é o gênero humano em luta contra o mundo, interno e externo, visível e invisível. Destarte não é de espantar que sua biografia tivesse tanto a nos contar sobre nós mesmos. [grifo no original] (Gassner 2005, p. 3)

Ao estabelecer o drama como um quadro composto por traços, o autor nos remete à arte visual, mais especificamente à pintura e, ao defini-lo como luta contra o mundo, estabelece a ação dentro do quadro. A associação dos elementos acima realmente configura o drama até os dias atuais. Os impulsos humanos (mundo interno) e as experiências (mundo externo) sempre foram objeto de estudo e de indagação das sociedades e estão associados à evolução do drama, visto que este surgiu do gosto instintivo do homem pela alegria e pela liberação emocional. Para Gassner, a vontade de dominar o mundo visível e invisível é um sinal de vitalidade que permite vislumbrar o primeiro dramaturgo como jogral e mago, mas que gradualmente levou para o seu campo todo o universo de experiências e conhecimento.

⁶ O uso da expressão ‘raças primitivas’ pelo autor não evidencia julgamento de valorização, apenas estabelece o contexto histórico de desenvolvimento antropológico de determinadas comunidades humanas.

A experiência humana de jogar (*play*)⁷, brincar com seus impulsos de forma controlada, dentro de um contexto pré-determinado, repete-se ao longo da história do teatro e da história da própria humanidade bem como do indivíduo. Desde cedo, na infância, aprendemos a lidar com situações da vida futura ou presente controlada ludicamente: brincamos de várias formas. A ludicidade da atividade dramática continua desde seu início a desenrolar-se tanto na esfera íntima, particular – brincadeira – quanto na pública, teatro. A característica lúdica alia-se ao processo pedagógico presente na ação dramática; representar, assistir à representação, refletir sobre ela, ou seja, participar do processo dramático conduz ao aprendizado. Dessa interação de atividades corporais e mentais decorrentes do envolvimento no jogo dramático e por este possibilitadas, resulta a equiparação – em uma escala menor – do drama à vida real. Retomamos a ideia de arte como um microcosmo representante do mundo real. “Praticar” a vida ludicamente, encenar, representar um papel, equivale a ensaiar para uma atuação/ação na vida real.

A equiparação do drama como luta do gênero humano nos leva a investigar a própria simbologia do jogo dramático. Assim, ao investigarmos a simbologia contida na palavra “jogo”, adentramos o mundo ficcional em oposição ao real. O jogo é fundamentalmente um símbolo de luta, luta contra a morte, contra os elementos, contra as forças hostis e contra si mesmo, a fim de provar e testar a capacidade de resiliência e o progresso individuais. Jean Chevalier e Alain Gheerbrant (1982, p. 518-521) mostram a equivalência do jogo com a vida real, mas sob condições previamente determinadas, propiciando uma substituição da anarquia das relações por certa ordem, fazendo a passagem do estado da natureza ao estado da cultura. A imbricação dos significados de jogo e de drama/teatro evoca a tentativa de superar as adversidades do mundo externo e de dotar de significado a existência humana. A oposição entre natureza e arte fica implícita nessa construção jogo-drama-luta na qual as forças da criatividade buscam superar as forças da natureza, ou pelo menos trazê-las para a esfera da compreensão racional.

O drama pode ser expresso de muitas formas – mímica e música, dança e sombras, máscara e marionetes. Dentre estas formas de representação dramática, Peter Hall (2000) nos chama a atenção para o poder da palavra, que se destaca sobre todas as

⁷ *Play*(v.) em inglês significa “jogar”, “representar”, “brincar”, “fingir” entre outros. Usamos *jogar* neste texto com sentidos aproximados ao dos em inglês.

formas de expressão quando define ou desencadeia a ação. Em peças, a palavra define silêncio, na ópera, a palavra inspira o compositor na criação da música. Para o autor, a palavra aliada à música antecipa e recarrega a ação esperada, fornece-nos grandes paradoxos antitéticos que iluminam a mente e incendeiam nossa imaginação com metáforas, como Shakespeare o faz. No teatro, a palavra sempre conduz o foco, pois é o contar da história, a narrativa que prende a plateia. E é ainda a palavra que torna o teatro ambíguo e complexo. Em qualquer forma de drama, nós experienciamos emoção, entendemos a personagem em ação, não através de improvisação desordenada, ou por sentimentos descontrolados, mas através da forma. Buscar a forma e estudá-la faz parte do ofício do ator e do diretor. O texto – palavras do autor – deve ser estudado; sua forma, compreendida antes de ser sentida.

A arte tem sido alimentada pela tensão constante entre ilusionismo e reflexividade. Mesmo em rituais de cultura arcaicos existe uma consciência oculta de que as coisas não são reais. Robert Stam (1981, p. 19) afirma que “o ser humano, como o artista, é um animal criador de fábulas. Gosta de fingir que as ficções são verdadeiras, mesmo sabendo que não o são.” A arte se vale da tensão entre o ilusionismo e o anti-ilusionismo (a intenção do autor que chama a atenção para o caráter ficcional dentro da obra de ficção). Dentre as artes, o drama se destaca no uso desta tensão para intensificar a identificação com a realidade propiciada pelo texto teatral.

No faz-de-conta infantil, as crianças atuam para si mesmas e com a finalidade de aprender. A crença no real daquele ato é terapêutica, acreditar une o grupo; crianças não ‘fazem-de-conta’ para os outros, não fazem arte. Transformar tais improvisações em drama exigirá economia, seleção e a disciplina da forma. Acima de tudo, necessitará de uma história, pois esta pode transformar emoção pura em arte.

Por vezes, ao assistirmos à encenação de uma peça e recebermos a dose de “realidade” que esta contém, por apresentar pessoas reais e objetos reais, esquecemos da existência de um texto dramático anterior ao texto teatral que se materializa no tempo presente. Durante uma apresentação de *Édipo Rei*, de Sófocles, o texto encenado perde sua condição de passado para tornar-se presente. Ao ser encenada, uma peça retoma o passado – quando seu texto foi escrito – e o transporta para o momento presente dos atores, dos espectadores e das personagens. Aquela história se desenrola diante dos olhos dos espectadores através de atores, o que a torna presente e real, mas a condição

de ilusão permanece condicionada pela presença do palco. Este estabelece uma quase fronteira entre a ilusão e o real, ao mesmo tempo em que confere o *status* de passado e de ilusório.

O drama é uma espécie de fio condutor das histórias humanas, retoma e realiza antigos embates, antigas dúvidas pertinentes a nossa condição humana. Ao nos vermos retratados no palco, somos chamados à reflexão, ao questionamento, à aceitação, à compreensão dos nossos dramas pessoais e coletivos. A arte de iludir, de recorrer ao artificial – o palco – não deixa de ser uma máscara para todas as emoções humanas.

Para David Mamet (2001, p. 11), “é da natureza humana dramatizar”. Dramatizamos o clima, o trânsito e outros fenômenos impessoais numa tentativa de organizar e compreender nossas vidas. O autor ilustra seu ponto de vista ao apontar que “[...] lançamos mão do exagero, da justaposição irônica, da inversão e da projeção, todos os instrumentos que o dramaturgo utiliza para criar e o psicanalista usa para interpretar fenômenos emocionalmente significativos”.

A presença da forma dramática em nossas vidas reforça a ideia do jogo, do lúdico, mas acrescenta o que Mamet chama de boa dramaturgia: a transformação do geral ou banal no específico e objetivo, ou seja, a proclamação da compreensão de parte de um universo através da nossa própria formulação. Ao darmos a forma dramática às pequenas formulações cotidianas, buscamos algum benefício pessoal, seja na forma de transcendência sobre um interlocutor, seja iniciando uma conversa com um bom assunto.

A imbricação da forma dramática com a realidade deriva da característica fragmentária que a obra dramática compartilha com a realidade. A criação do mundo formal dramático, que se pauta pela supressão da narrativa, parte da enunciação, da palavra dita para a construção do mundo perceptível. O caráter fragmentário da realidade reflete-se na obra dramática. Käte Hamburger afirma “[mas] a imagem do mundo experimentado objetivamente sempre se me apresenta fragmentária – o que é uma das qualidades essenciais da experiência do real” (1986, p.142). Dessa forma a percepção que temos do outro, a partir de nossa apreensão do mundo experimentado, delinea-se sobre a experiência do que nos é revelado, aliada à nossa intuição sobre o conhecimento que podemos ter do que se nos apresenta fragmentado. Como diz Mamet:

“Nosso mecanismo de sobrevivência ordena o mundo em causa-efeito-conclusão” (2001, p.15).

A linguagem do drama, desde os clássicos até os principais dramaturgos modernos, é composta por frases que são trabalhadas, elaboradas formalmente. O que torna essa linguagem diferente da utilizada em romances ou em poesias? O drama, pode-se dizer, tem um caráter concentrado que o diferencia do texto lírico e da narrativa. De acordo com Hall, o romance pode ser naturalmente discursivo; o ritmo pode ser lento ou rápido porque há tempo. A questão crucial para o dramaturgo é a do tempo: os espectadores nunca têm muito tempo. No palco, leva apenas alguns segundos para o ator perder a atenção da plateia por vários minutos se a fala for ruim. Trabalhar dentro dessa restrição temporal condiciona o dramaturgo a produzir uma linguagem compacta, arrebatadora, multifacetada e colocá-la numa situação dramática que a comporte ou que possa contradizê-la. A tensão entre o texto e o contexto em que este é empregado cria o drama.

O jogo dramático acentua-se nas oposições verdadeiro/falso, escondido/revelado das emoções das personagens através da linguagem dramática. Assim, podemos perceber a semelhança com a nossa própria realidade de encontros e desencontros na busca da verdade e das emoções expressas. A luta do visível contra o invisível, como quer Gassner, continua desde os primórdios do teatro. A busca da dominação da natureza e do controle dos recursos naturais se fez primeiramente no palco. Na encenação encontramos a tentativa da execução perfeita, a elaboração para lidar com o inesperado, seja este material ou emocional. O homem primitivo desde o início foi dado às práticas lúdicas, à imitação e partilhava essas brincadeiras tal qual criança usando suas habilidades motoras e suas faculdades mentais para criar a fantasia e extravasar seus impulsos. Dessa prática, mantém-se nos dias de hoje a ludicidade do espetáculo, a entrega ao ritual de “brincar de faz de conta”, de adentrar o teatro e compactuar com o jogo praticado pelos atores.

Do jogo iniciado como ritual mágico, evoluímos ao jogo das emoções expostas pela máscara, que também oculta. A artificialidade da máscara, seja ela verbal, rítmica, musical, ratifica a simulação da realidade humana. O ritual de expor pela ocultação, a fim de facilitar a assimilação dos embates emocionais a que nos submetemos, continua no exercício dramático e se reinventa ao longo dos tempos. A reinvenção do drama ao

longo de nossa saga civilizatória suscita questões quanto a sua forma e a seu conteúdo. Mas não quanto a sua essência. Essa permanece acesa iluminando as nuances das emoções humanas.

Martin Esslin, em *An Anatomy of Drama* (1987), relata sua busca de uma definição aceitável e definitiva para o termo *drama*, a qual revela múltiplos aspectos presentes em diferentes formas de encenações e/ ou espetáculos. Nas definições por ele encontradas, estão texto escrito, em prosa ou em verso, e o diálogo (o que excluiria as improvisações e a mímica); encenado no palco, eliminando televisão, rádio e cinema. Ao tentar abordar a definição para drama pelo ângulo da presença de atores, sejam eles apresentados em carne e osso (pessoas reais) ou sombras projetadas em uma tela, ou marionetes, a permanência da dificuldade leva o autor a refletir sobre definições em si mesmas. Esslin nos diz que as definições, assim como pensar sobre elas, são valiosas e essenciais, mas que estas nunca devem ser absolutas, pois se forem absolutas, tornar-se-ão obstáculos ao desenvolvimento orgânico de novas formas, experimentos e invenções. E é precisamente por ter delimitações tão fluidas que o drama consegue renovar-se continuamente a partir de fontes que foram consideradas para além dos seus limites. A reinvenção do drama na forma radiofônica e cinematográfica atesta a sua expansão e consequente dilatação das fronteiras de sua definição. A aceitação da definição do que é drama não se reveste da mesma importância que a constatação da migração de formas, inspirações e impulsos de outras formas de arte para o drama e/ou deste para aquelas.

Entender a hibridização das formas dramáticas equivale a entender as formas de expressão dramática que vão além do palco (que são reproduzidas mecanicamente pelos *mass media*) como diferentes nas suas particularidades técnicas, mas como formas igualmente mantenedoras das características fundamentais do drama e que obedecem, portanto, aos princípios básicos da psicologia da percepção e da compreensão da qual todas as técnicas da comunicação dramática derivam. Para o diretor inglês, o teatro ao vivo não pode ser considerado a única forma verdadeira do drama, pois este, tido como uma técnica de comunicação entre os seres humanos, adentrou uma fase completamente nova de desenvolvimento, de troca com outros meios e de expansão. Compreender a natureza do drama, seus princípios fundamentais e suas técnicas, torna-se necessário no mundo atual em que estamos cercados por comunicação dramática, por formas dramáticas de expressão.

Drama é ação mimética, ação de imitação ou de representação do comportamento humano (com algumas exceções de ações abstratas). A ênfase está na ação e, assim sendo, drama não é apenas uma das formas de literatura, embora as palavras usadas em uma peça possam ser tratadas como tal. A preocupação em definir o drama dentro da esfera da ação não invalida seu estudo como literatura. A existência do texto permite-nos avaliá-lo dentro do escopo da crítica literária. Essa atitude de Esslin em relação ao binômio texto/encenação confronta-se com o posicionamento de Hall. Enquanto este defende o uso da linguagem como condutor da ação, aquele reconhece a primazia da ação sobre a palavra. Cabe ressaltar que Hall refere-se ao texto como objeto a ser lido em voz alta, no modo dramático, i.e., na forma de diálogos, que pressupõem a presença do outro, do ouvinte, que tanto pode ser personagem como espectador. Embora os autores acima mencionados pareçam discordar quanto à importância do texto, notamos que ambos têm em comum a realização do texto como espetáculo e este não pode prescindir de seus atores/personagens.

Drama é a forma mais concreta com a qual a arte pode recriar situações humanas, relacionamentos humanos. A sua concretude deriva do fato que, enquanto qualquer outra forma de comunicação narrativa tenderá a relatar os eventos no passado e estes estão consequentemente concluídos, a concretude do drama acontece num eterno tempo presente, não lá e então, mas aqui e agora. Para Esslin (1987), o imediatismo e a concretude do drama forçam o espectador a interpretar o que está acontecendo à sua frente numa multiplicidade de níveis que se equipara ao mundo real, embora sejam apenas *jogo*. Visto desta forma, o drama – em suas diferentes expressões – pode ser percebido como processo cognitivo, como um método pelo qual se pode traduzir conceitos abstratos em termos concretos humanos, ou pelos quais podemos armar uma situação e cogitar suas consequências. Nesse processo estão igualmente envolvidos o dramaturgo, o diretor, os atores, e os espectadores, configurando o drama como experiência coletiva, como ritual.

A respeito da proximidade existente entre o drama e o ritual trazemos a voz de Esslin, para quem

historicamente, drama e religião estão muito próximos, pois têm uma raiz comum no ritual religioso, na sua natureza que confere a ambos a característica de experiência coletiva com o reforço da interação de atuator e espectador. Assim, olhar o ritual como um evento dramático é olhar o drama

como ritual. O lado dramático do ritual se manifesta no aspecto mimético presente neste, contém uma ação de natureza altamente simbólica, metafórica, seja nas danças das tribos, seja na partilha do pão e do vinho na eucaristia cristã. O drama é um eterno presente, assim como o é o ritual. Este abole o tempo ao colocar sua congregação em contato com eventos e conceitos que são eternos e, portanto, infinitamente repetíveis. (ESSLIN, 1987, p. 27)

Como vimos, o drama encenado reveste-se de características rituais que nos remetem ao seu início e à várias etapas de seu percurso até nós, incluindo tanto a encenação lúdica quanto a sagrada. A repetição das encenações evoca o ritual e acentua a relação espectador-drama como o que Peter Szondi (2001, p.31) classifica de separação e identidade perfeitas, em que não há invasão do drama pelo espectador nem a interpelação do espectador pelo drama. O drama é a forma de arte mais social devido a sua natureza coletiva, ao número de pessoas envolvidas em sua criação e apresentação. Embora o texto dramático seja sempre o mesmo⁸ (espera-se que assim o seja), cada atuação, cada apresentação é única, diferente devido à reação dos atores à plateia e desta a eles.

Para Esslin, esta é uma das vantagens do teatro ao vivo sobre os outros tipos de drama gravados mecanicamente, a saber, cinema, radionovela e telenovela. O autor ressalta que, ao fixar permanentemente a atuação e o texto nestes meios, condenam-se seus produtos a um inevitável processo de obsolescência, simplesmente porque os estilos de atuação, as roupas, a maquiagem e as formas de gravação mudam, de modo que essas gravações antigas impregnam-se de marcas datadas e até mesmo um pouco ridículas de produtos de épocas passadas. Ao retomar a palavra, o texto, o autor cita o crítico canadense Northrop Frye, que evidenciou quatro níveis do discurso válidos tanto para o romance como para o drama:

[...] se a plateia deve olhar para as personagens como se estes estivessem infinitamente acima dela (como deuses), estamos no domínio do mito; se deve olhá-las como homens acima dela, estamos no domínio do heróico; se deve olhar as personagens como seres no mesmo nível dela própria, estamos no domínio do estilo realista; e se olhar de cima as personagens como se essas fossem desprezíveis, este é o modo irônico. (Frye apud Esslin, 1987, p. 38)

⁸ Não estamos aqui considerando as formas de hibridização e de re-escrituras a partir de textos dramáticos com a intenção de criar novos textos. Referimo-nos apenas ao texto que se mantém como origem das suas possíveis encenações.

O estudo do texto, para Esslin, abre caminho para a análise do estilo da linguagem usada e seu papel na caracterização das personagens e na consolidação da mensagem contida no drama como meio de comunicação humana. Segundo ele, mitos exigirão os mais altos voos da linguagem poética. Peças heróicas sobre reis e rainhas, homens e mulheres quase super-humanos ainda necessitarão de linguagem elevada. Por outro lado, no nível realístico, quando o autor nos confronta com pessoas que habitam o mesmo nível social que o nosso, a prosa é mais indicada. Se tratarmos as personagens como inferiores a nós, se devemos nos sentir superiores a elas quanto à inteligência, como, por exemplo, na sátira e na farsa, a linguagem ainda pode ser estilizada.

O nível do discurso determina a linguagem a ser utilizada pelo dramaturgo. Deslocando o foco para a linguagem, a leitura da peça como texto literário adquire valor e, portanto, pode ser analisada a partir desta visão. Notamos a distinção dada tanto por Hall quanto por Esslin ao texto escrito e ao texto encenado. Ambos os autores partilham da visão do encenador, daquele para quem drama significa ação, mas ação executada a partir de um texto e da leitura cuidadosa deste. Ler o texto significa descobrir na linguagem a intenção do autor, dimensionar a intensidade da tensão pretendida pelo texto, ampliar as dimensões de significados e direcionar a emoção. Ao analisar criticamente o texto dramático, removemos a máscara e desvelamos a emoção que sob ela se mantém controlada e que direciona a arte. A linguagem no drama frequentemente é ação.

O palco é arte, mas é uma arte em que as emoções concretas da palavra peculiar, simbólica, provocam a imaginação para entender o ambíguo e o intangível, até mesmo para entender o inicialmente incompreensível. O palco produz um rico jogo de “faz-de-conta”. Paradoxalmente, nos assevera Hall, o jogo torna-se cada vez mais forte à medida que o cinema domina mais e mais nossas vidas. Investigar o cinema como drama acrescenta a este outras formas de manifestação artística, tais como música, cores, fotografia. A palavra e seu estudo ampliam-se, incorporam novos elementos e propiciam a discussão e a reflexão do real e do ilusório, do mágico e do trágico que nossa condição humana encerra.

2.2 Cinema: drama e narrativa

A adaptação de peças teatrais para o cinema pode implicar uma mudança de modo: do dramático para o narrativo, e envolve tanto artes visuais como música. O cinema, desde seu início, privilegiou a música e preocupou-se com o cenário para contar uma história. Interessa-nos, portanto, fazer uma análise dos aspectos acima mencionados, que se entrelaçam, completam-se e ampliam-se na produção dramática, sob a perspectiva comparatista.

A adaptação do texto dramático para o meio fílmico, conforme Mast (1982), envolve múltiplas demandas, já que cinema depende de outros fatores além de diálogos e atores. O filme é o meio de expressão do diretor com base na sua leitura do texto, e é a partir dessa leitura que o diretor faz suas escolhas, privilegiando as imagens em detrimento das falas, mantendo-as em sua integridade, ou ainda, combinando-as de modo a (re)criar significados para o meio fílmico.

Em *Literature and Film*, Gerald Mast (1982) nota que as primeiras tentativas de se fazer filmes a partir de reconhecidas obras literárias datam de 1907 e que, desde os seus primórdios, a descoberta da possibilidade de gravar a vida em movimento, o cinema tenta organizar essa gravação e essa vida conforme os padrões narrativos ficcionais. A conformidade a esses padrões, aliada ao sincronismo entre som e imagens, usados pelo cinema para contar histórias, descrever eventos, imitar ações humanas e expor problemas, provoca comparações com a linguagem verbal. O autor lembra que um dos primeiros a argumentar que construir significado com imagens visuais é traçar um paralelo com a construção de significado com palavras foi Sergei M. Eisenstein, cujos ensaios defendem a legitimidade do filme como arte fundamentada em seus paralelos com os processos literários e com obras literárias.

A decorrência dessa postura teórica estabelece, inevitavelmente, que a nova arte (cinema) deve ser comparada e julgada pelos padrões das já existentes. A relação entre literatura e cinema faz-se presente desde o surgimento deste, provoca o diálogo entre ambos e funde as terminologias usadas por críticos para analisá-las. Há uma vasta discussão acerca da classificação do cinema como linguagem que perpassa os conceitos de linguagem enquanto sistema linguístico e de linguagem como sistema de signos

semióticos. A conclusão dos teóricos sobre essa questão ainda não está firmada, mas a ideia que emerge dessa é a de uma estreita vinculação entre obra literária e obra cinematográfica.

Clerc (2004) postula que o cinema teria trazido uma nova forma de ver o mundo que se encontrava já em embrião nas tentativas de renovação do romance durante a segunda metade do século XIX quando, sob a influência de Henri Bergson e de Dostoievski, entre outros, se acelerou a evolução tendente a uma depreciação dos sistemas de análise, em benefício de uma percepção imediata e sintética do real, visando permanecer fiel à dinâmica do tempo vivido. Em busca dessa fidelidade era previsível que a prosa herdada da lógica cartesiana ficaria sem fôlego por um tempo e que a necessidade de uma nova linguagem capaz de traduzir a fluidez efêmera das aparências faz-se-ia sentir de forma cada vez mais premente. A aparição do cinema inscreve-se, portanto, no clima geral que, em muitos aspectos, parece uma constatação da carência, se não do fracasso, do naturalismo.

Para a autora, a ideia comumente aceita de que o romance teria influenciado o cinema, além de ser superficial e apenas dar conta do aspecto narrativo do filme de ficção, escamoteia esta curiosa convergência dos dois meios de expressão em busca de um processo análogo de modificação da percepção, já que a importância do fato cinematográfico é, na origem, muito mais perceptiva que narrativa: a imagem filmica confirmou uma nova forma de apreender o tempo e o espaço.

O confronto entre texto literário e texto filmico, bem como a permeabilidade de relações que podem ser estabelecidas entre eles, longe de constituir-se em definitivo, contribui para a confluência da análise crítica literária e filmica com o aporte da noção de intertextualidade. Com a incorporação da análise semiótica, as teorias da intertextualidade passaram a contemplar as relações que um texto mantém com outros textos, preparando o terreno para uma noção de intertextualidade que conduz para além da concepção de influência.

Os textos, de acordo com Stam (2003), são todos tecidos de fórmulas anônimas inscritas na linguagem, variações dessas fórmulas, citações conscientes e inconscientes, combinações e inversões de outros textos. O cinema, nesse sentido, herda (e transforma) séculos de tradição artística, inscreve a totalidade da história das artes. A intertextualidade é, portanto, um conceito teórico valioso, à medida que relaciona o

texto individual particularmente a outros sistemas de representação. O autor determina outra noção igualmente importante para a discussão sobre o gênero cinematográfico: a noção bakhtiniana de cronotopo (literalmente, “tempo-espço”). O cronotopo diz respeito à constelação de atributos temporais e espaciais distintivos característicos de um gênero, definido como uma “espécie relativamente estável de enunciado”. Refere-se à urdidura na qual a história incide no tempo e espaço da ficção artística. O cinema ilustra a ideia bakhtiniana da relacionalidade inerente entre o tempo e o espaço, já que qualquer modificação em um dos registros importa mudanças no outro; um plano mais fechado de um objeto em movimento aumenta a velocidade aparente de tal objeto, a presença temporal da música altera a nossa impressão do espaço e assim por diante.

Ao retomar as relações transtextuais propostas por Gérard Genette, Robert Stam (2003) aplica-as a exemplos cinematográficos. A intertextualidade, como a citação, pode tomar a forma da inserção de trechos clássicos em filmes. A alusão, por sua vez, pode tomar a forma de uma evocação verbal ou visual de outro filme, como um meio expressivo de propor um comentário sobre o mundo ficcional do filme aludido.

Para o autor, as categorias altamente sugestivas de Genette (1989) tentam-nos a cunhar termos adicionais dentro do mesmo paradigma. Poder-se-ia falar de uma intertextualidade da celebridade, isto é, situações fílmicas nas quais a presença de uma estrela ou celebridade intelectual do cinema ou da televisão evoca um gênero ou meio cultural. A intertextualidade genética poderia evocar o processo no qual a aparição dos filhos e das filhas de atores e atrizes conhecidos traz à lembrança seus pais famosos. A intratextualidade poderia dizer respeito ao processo por intermédio do qual os filmes fazem referências a si próprios em estruturas de espelhamento, de *mise-en-abyme*⁹ e microscópicas, ao passo que a autocitação daria conta da auto-referência por parte de um autor. A falsa intertextualidade evocaria aqueles textos que criam uma referência pseudo-intertextual, como, por exemplo, os pseudocinejornais de *Zelig* (1983), filme escrito e dirigido por Woody Allen.

A paratextualidade diz respeito a qualquer aspecto operante às margens do texto oficial. O paratexto de um filme compõe-se dos cartazes, das pré-estreias, das

⁹ Expressão francesa que designa procedimento de sintaxe narrativa como o encaixe, e também a representação de um nível hipodiegético a partir do nível diegético. Ex. a cena da comédia no interior de *Hamlet* de Shakespeare. (p. 225-226, Dicionário de Narratologia, Carlos Reis & Ana Cristina M. Lopes, Coimbra Livraria Almedina, 1987.)

camisetas, dos comerciais de televisão, e até mesmo do *marketing* de produtos subsidiários como brinquedos e bonecos.

O termo hipertextualidade possui uma rica aplicação potencial para o cinema, especialmente para os filmes derivados de textos preexistentes, de forma mais precisa e específica que a evocada pelo termo intertextualidade. A hipertextualidade evoca, por exemplo, a relação entre as adaptações cinematográficas e os romances originais, em que as primeiras podem ser tomadas como hipertextos derivados de hipotextos preexistentes, transformados por operações de seleção, amplificação, concretização e atualização. A relação entre as adaptações cinematográficas e os textos literários inclui as operações transformadoras de um sobre o outro. As teorias da transtextualidade literária, dessa forma, podem contribuir, através de discussão e de crítica, para a teoria do cinema e à análise fílmica.

Vislumbra-se, a partir dessa ideia de hipertextualidade proposta por Genette, uma interface de literatura e cinema em que as relações e ações entre texto dramático e sua adaptação para o meio fílmico são passíveis de análise e de crítica. Esse espaço interseccional comporta o olhar comparatista, especificamente o olhar da Literatura Comparada. Interessa investigar a tradução do modo dramático (texto) para o modo narrativo (filme); as transgressões, ações e operações efetuadas nessa transposição; as inter-relações dos meios e destes com outras formas de manifestação artística.

A filmagem de uma obra literária implica um respeito pelo texto original como centro em torno do qual o filme deve girar. Visto dessa forma, o problema crítico estabelecido com base nas inter-relações da literatura e cinema não se limita à competição entre duas formas de arte, mas à competição entre duas interpretações sobre a mesma obra. Conforme Mast (1982), qualquer versão fílmica de uma obra literária, seja romance, seja drama, deve retirar desta algo – palavras – e acrescentar algo mais – imagens e sons. A eliminação das palavras reduz ironias e sutilezas intelectuais, nuances psicológicas e detalhes que são inerentes ao texto dramático. O apelo físico, direto, exercido sobre dois sentidos (visão e audição) pelo meio fílmico, torna o cinema uma experiência intensa que impulsiona a obra para além da riqueza intelectual da sutileza expressa pelo verbo.

No drama também há o apelo aos sentidos de visão e de audição durante sua encenação, o que confere à peça teatral uma não existência física e concreta; só

podemos manusear o texto escrito da mesma. Gerald Mast nota que, enquanto o sistema comunicativo do romance é composto somente por palavras, o sistema comunicativo de uma peça é composto por sons e visões sugeridos por um texto verbal. Essa distinção evidencia uma relevância óbvia para o filme que também comunica com imagens e sons dos quais muitos são vozes humanas. Tanto peça teatral como filme são compactos em sua dimensão temporal. Ambos são tipos de arte performática que se desenrolam em local e tempo estabelecidos para uma plateia. Para o autor, os três problemas ao filmar uma peça são transportar o texto para uma sucessão de imagens e sons, transformar o cenário teatral em cenário filmico e converter uma obra dramática em narrativa. A tarefa do cinema, ao adaptar uma peça (ou construir qualquer filme narrativo), consiste em conferir significado a todos os seus espaços.

Susan Sontag (1985), ao longo de seu artigo “Film and Theatre”, questiona se há uma divisão possível de ser detectada, ou mesmo uma oposição entre as duas artes (filme e teatro). A autora pergunta se haveria algo genuinamente “cinematográfico”, algo que distinguisse ambas as formas artísticas a partir de uma elaboração da definição do caráter puramente cinematográfico, da natureza básica do meio (cinema/filme). A discussão retoma a história do cinema que frequentemente é tratada como a história de sua emancipação dos modelos teatrais. As oposições residem na frontalidade do teatro (câmera imóvel), bem como na atuação teatral (exagerada, estilizada) e no próprio cenário. Os filmes são considerados como um avanço, tendo passado do estaticismo teatral para a fluidez cinematográfica. Para ela, essas são simplificações que testemunham o alcance do olhar da câmera, tanto passivo (não seletivo) quanto altamente seletivo (editado), o que confere ao cinema a especificidade de “meio” (*medium*) bem como de arte, no sentido de que este pode englobar quaisquer das artes performáticas e traduzi-las numa transcrição filmica. Assim, podemos dizer que cinema é movimento, mas, e teatro, não o é? E alguns filmes sem movimento? A questão da diferença entre filme e teatro passa pela discussão das características de ambos, partilhadas e não partilhadas, iniciando pelo fato de o teatro nunca ser um *medium*.

Sontag argumenta que, no início, o cinema teve uma conexão fortuita com o palco, já que alguns dos primeiros filmes eram peças filmadas. Entretanto, o outro uso não teatral do filme apontado pela autora, é o destinado à criação de **ilusão**, à construção da fantasia. Essa concepção nos enseja discutir as possibilidades incluídas na arte cinematográfica atual de criar a ilusão contando com tecnologia e técnicas de

filmagem que possibilitam a construção de cenários e de atores virtuais. Ao tentar reduzir cinema ao seu uso não teatral, a discussão perde o foco, pois há tantos modelos diferentes de filmes que se torna quase impossível fazer a divisão entre filme e teatro com base no formato fílmico. Outras alternativas foram pensadas e discutidas – e não pretendemos revisá-las todas neste trabalho – para estabelecer a diferença entre ambas formas de arte. Porém, algumas merecem destaque por sua atualidade e/ou historicidade dentro da teoria do cinema. Poderíamos deslocar a discussão para as diferenças entre a peça e o roteiro do filme, ou imaginar as possibilidades de o teatro ir além das peças. Os filmes atualmente não podem ser considerados apenas imagens com sons. O teatro é apenas uma das artes (performáticas) das quais o cinema deriva, ou se alimenta.

Em *Narration in the Fiction Film* (1985), David Bordwell argumenta que a teoria da narrativa, derivada da tradição mimética, permeia a teoria do filme até 1960. Considerava-se o filme como uma história dramatizada, uma peça fotografada, quadro a quadro, de diferentes ângulos, enfatizando certos detalhes. A teoria tradicional do filme, porém, vai além da tradição mimética; cria um olhar perspectivo para o cinema, o que se pode chamar de observador invisível. Dentro dessa visão, um filme narrativo representa os acontecimentos de uma história através da visão de uma testemunha invisível ou imaginária (a câmera). Essa ideia do observador invisível, entretanto, ignora muitas técnicas estilizadas que não correspondem a processos óticos e esquece que, mesmo em filmes comuns, a posição da câmera muda de modos que não são equivalentes à mudança de atenção do espectador.

Para o autor, no filme de ficção, não apenas a posição da câmera, mas também a *mise-en-scène*, enquanto se desdobra no tempo e no espaço, é endereçada ao espectador. Todas as técnicas de filmagem funcionam narrativamente, construindo o mundo da história para efeitos específicos. Disso conclui que o observador invisível não é a base do estilo do filme, mas somente uma figura de estilo.

Assim como a consciência é comandada pelo romancista, ou o apreciador de uma pintura, o observador invisível é criado para ser ideal somente para os propósitos da narrativa. A câmera como testemunha ideal, figura clássica da narrativa fílmica, repousa excessivamente na analogia entre a câmera e o olho e minimiza o papel narrativo de outras técnicas de filmagem. O autor oferece uma alternativa cognitiva à semiótica para explicar como os espectadores compreendem os filmes.

Para Bordwell (1985), a narração é um processo no qual os filmes fornecem indicações aos espectadores, que utilizam esquemas interpretativos para construir histórias ordenadas e inteligíveis em suas mentes. Do ponto de vista da recepção, os espectadores planejam, elaboram e, por vezes, suspendem e modificam suas hipóteses sobre as imagens e os sons apresentados na tela. Do ponto de vista do filme, a narrativa opera em dois níveis: (1) o que os formalistas russos chamavam de *syuzhet*, isto é, a forma concreta, ainda que fragmentada e fora de sequência, como os acontecimentos são contados; e (2) a fábula, ou seja, a história ideal (lógica e cronologicamente ordenada) que o filme sugere e que o espectador reconstrói com base nas indicações oferecidas pelo filme. A primeira instância, a *syuzhet* (trama) orienta a atividade narrativa do espectador ao fornecer diversos tipos de informações pertinentes com respeito à causalidade e às relações espaço-temporais. A segunda é um construto puramente formal caracterizado pela unidade e coerência.

Noël Carroll (2005) afirma que a história da teorização do filme tem sido dominada pela ideia de que esta deve ser um instrumento abrangente o suficiente para responder a todas as questões legítimas sobre filme. Essa concepção, entretanto, põe de lado o aspecto pluralista trazido pela abordagem de modelos que são usados para teorizar o filme. Teoria do filme deve pertencer ao que é claramente cinematográfico, sob risco de tornar-se outra coisa, como teoria narrativa, portanto, uma teoria geral, singular, descarta as inúmeras possibilidades de abordagens para o filme. A diversificação seria mais produtiva porque resultaria numa análise multidisciplinar e mais dialética da crítica que é parte inerente da teoria do filme.

Stam, por sua vez, levanta uma questão importante: o aspecto emocional inserido na obra de arte, ou na arte como produto cultural. O cinema é uma arte e, portanto, tem suas linhas traçadas dentro do âmbito do emocional, tanto na sua produção como na sua recepção. A arte não deve necessariamente circunscrever-se ao âmbito da racionalidade científica, pois apela para o componente emocional do espectador. As formas de análise das artes, inclusive o cinema, entretanto, podem ser vistas a partir do ponto de vista científico, desde que esse seja estabelecido como algo que tem um método de análise próprio. Como já se viu, porém, os métodos de investigação usados no cinema são adjacentes e, muitas vezes, pertencentes ao círculo da análise literária ou linguística. Essa fusão dos métodos investigativos nos remete à

questão da consideração da arte cinematográfica como objeto próprio de determinada ciência.

No entanto, a literatura e, mais especificamente, a criação literária considera o cinema como objeto de estudo. O problema da lógica da criação literária, baseada na estrutura linguística da literatura, parece não ser válida para o cinema. Entretanto, do mesmo modo como a lógica do drama se esclarece e se realiza inteiramente apenas pela focalização de sua estrutura como peça de teatro, também o fator técnico do cinema não prejudica a sua existência como forma ficcional e literária, pois esta apresenta determinada estrutura lógica, não apesar do fator técnico-fotográfico, mas precisamente por causa deste. A fotografia relaciona-se com o filme da mesma forma que a narração com o romance e a relação dialógica com o drama. A imagem móvel tem uma função narrativa; substituí a palavra da função narrativa épica. (Hamburger, 1986, p 156).

A estrutura dramática do filme refere-se somente à forma puramente dialógica do drama, que é a causa última de sua representabilidade. Hamburger postula que a imagem móvel seria a razão para que o filme, embora produto da fotografia, não pertença às artes plásticas, mas encontre seu lugar fenomenológico no domínio das artes literárias. Para a autora, “a imagem móvel é narrativa e parece fazer constituir o filme numa forma épica e não dramática. Um drama filmado torna-se épico” (p. 161). Essa discussão deriva da dúvida sobre se podemos atribuir ao cinema uma forma de ser épica e não dramática, se o que vemos no filme é um romance apesar dos atores, ou é drama. A base da cinematografia é a imagem trabalhada como função narrativa. Segundo a autora, a imagem como função narrativa no cinema mescla de tal modo a imagem com a função narrativa que não distinguimos entre o que é falado e o que é mostrado pictoricamente, pois a função pictórica narra o espaço, o tempo, o corpo, a fala.

A arte das imagens em movimento recebe e acolhe diferentes e diversas abordagens para seu estudo devido a sua capacidade de ser crível, a sua natureza pública, ao seu ‘ar de realidade’, que tem o poder de despertar no espectador um processo perceptivo e afetivo de participação. A impressão de realidade que um filme gera num espectador, e daí vem sua credibilidade, deriva da imagem em movimento. Christian Metz (1977) afirma que o movimento é o fator diferenciador entre cinema e fotografia e é ele que dá uma forte impressão de realidade ao filme. Para o autor, “O ‘segredo’ do cinema é *também* isto: injetar na realidade da imagem a realidade do

movimento e, assim, atualizar o imaginário a um grau nunca antes alcançado” [p. 28, grifos no original].

A discussão sobre a imagem no cinema em oposição à imagem na fotografia retoma a discussão da arte em oposição à natureza, já que a fotografia, dentre todas as formas de representação pictórica, era a mais rica em expressão da realidade, aproximava-se do real, mas continuava imagem desse mesmo real representado. Ao acrescentar movimento à imagem, o cinema conseguiu a impressão de realidade, agregando narrativa a personagens que representam: drama e romance pertencem ao filme. A mobilidade da imagem trouxe ao cinema a semelhança com a vida e, portanto, a sua credibilidade.

A arte do cinema trouxe a necessidade de sua discussão teórica e essa iniciou pela relação única que o cinema tem com a natureza. Devido a sua intensa sensação de realidade, alguns teóricos recusaram-se a chamá-lo de arte. Essa relação arte-natureza contém em si mesma um paradoxo, pois independentemente do meio em que a arte for apresentada, ela será artificial e natural ao mesmo tempo. No meio dramático, a tensão e percepção da tênue fronteira entre ilusão e real ganha contornos mais intensos. Mast (1977, p. 4) prova que os teóricos do cinema, em sua maioria, não definiram adequadamente o problema do cinema, uma vez que esses definiram características, tipos, mas não definiram cinema. O autor reafirma a importância da **animação** (grifo nosso) como forma relevante de cinema. Embutida nesta afirmação está a proposição da relevância da mobilidade da imagem móvel na definição de cinema e na sua operabilidade narrativa.

Ao relacionarmos a imagem móvel com a impressão de realidade, estamos reiterando a estrutura narrativa do filme, além da sua forma dramática na utilização de diálogos e de personagens representados por atores, características estas que tornam o filme objeto de estudo da literatura.

Para Hamburger, a questão central é o complicado relacionamento do épico com o dramático no filme devido à natureza da imagem móvel do cinema. Esta é uma questão que nos parece ter sido bem resolvida por Esslin (1987), que classifica o cinema como uma das formas de expressão dramática. Ainda assim, a discussão pode ser prolongada e talvez mereça uma revisão em separado desta, já que a proposta do nosso trabalho não é de caráter eminentemente teórico.

O ideário pertinente ao estudo do cinema como narrativa permanece interessante, instigador, e remete-nos à nossa contemporaneidade, pois proporciona uma discussão sempre atual sobre uma manifestação artística símbolo do século XX, que vem se adaptando e se reinventando conforme os meios tecnológicos disponíveis.

Ao analisarmos textos adaptados para o cinema, partimos da ideia de que adaptações são parte da nossa cultura ocidental; de que contamos e recontamos histórias, recriamos essas histórias, fazemos arte. Encontramos adaptações no cinema, na televisão, em musicais, na Internet, em romances, em histórias em quadrinhos, em jogos de vídeo, coreografias, em canções. Há uma variedade imensa de possibilidades criadoras abertas por adaptações (temáticas, formais) que autenticam a força criadora da arte. Linda Hutcheon (2006), em *A Theory of Adaptation*, relata o tratamento de “criação inferior” dada às adaptações em contraste com sua onipresença em nossa cultura. A autora pondera que a atração exercida pelas adaptações derivaria da repetição com variação, do prazer emanado do reconhecimento e lembrança de uma temática ou de uma forma. Sugere que adaptações sejam tratadas como trabalhos “palimpsestos”, que guardam uma relação com outro(s) trabalho(s), numa referência a Gérard Genette, para quem um texto (adaptação) é criado e recebido a partir de um primeiro texto. Para ela, esta seria a razão pela qual estudos sobre adaptação são frequentemente estudos comparativos. Conforme Hutcheon, para o leitor, espectador, ou ouvinte, adaptação *enquanto adaptação* é inequivocamente um tipo de intertextualidade *se o receptor estiver familiarizado com o texto adaptado* (p. 21) [grifos no original].

A Literatura Comparada é, portanto, o aporte teórico que abarca o texto e suas adaptações através do filtro da intertextualidade, do reconhecimento da adaptação como objeto estético passível de análise e de crítica.

2.3 Aspectos da personagem no drama e no cinema

A personagem ficcional centraliza o foco analítico sobre o fazer literário em toda a sua dimensão temporal. Investigar tanto o conceito de personagem como a sua função no discurso literário pressupõe rever paradigmas já delineados pela crítica literária em

seu percurso. Assim, voltar o olhar para Aristóteles significa retomar o início da tradição em crítica literária centrada no conhecimento e na reflexão sobre a personagem de ficção. Contemporaneamente o conceito de *mimesis*, fundado na *Poética*, estabelece laços não somente com o que é “imitado”, “refletido”, mas também com a própria essência do poema e com os meios (linguagem) utilizados pelo poeta no seu processo criador. Para Aristóteles, dois aspectos devem ser considerados:

- a. A personagem como reflexo da pessoa humana;
- b. A personagem como construção ficcional e, portanto, seguidora das normas de elaboração do texto.

O importante é resgatar o conceito aristotélico de *verossimilhança interna de uma obra*; mais relevante para estudarmos a personagem do que o conceito de *imitação do real*, cujos efeitos na tradição crítica não serão discutidos neste trabalho, pois merecem capítulo à parte.

A fim de efetuarmos o resgate mencionado, vejamos a seguinte passagem da *Poética*: “Não é ofício do poeta narrar o que realmente acontece; e sim, representar o que poderia acontecer, quer dizer: o que é possível, verossímil e necessário” (Aristóteles, p. 117). Para ele, cabe ao poeta escolher o modo de tramar possibilidade, verossimilhança e necessidade para criar sua obra. Sobre o poeta recai a tarefa de elaborar, usando os artifícios e recursos do texto, uma realidade possível, verossímil, atrelada à necessidade suscitada pela própria natureza de sua criação. A personagem, portanto, enquadra-se na criação poética vista a partir deste ângulo: sua verossimilhança com pessoas reais deriva tanto da necessidade quanto da possibilidade de atribuir-lhe pensamentos e ações conforme sua natureza e trajetória ficcional. As personagens de ficção nos remetem a pessoas reais, pois suas atitudes, que variam de acordo com seu rumo na história, tornam-se possíveis e verossímeis aos nossos olhos naquela criação. E muitas vezes continuam para fora da obra.

Para Anatol Rosenfeld (1995), a ficção evidencia-se por meio da personagem, pois esta permite a cristalização e adensamento da camada imaginária promovida pela linguagem. A inclusão do elemento humano no texto permite que o leitor se coloque dentro da ilusão criada pela imaginação do autor. A ausência de personagens na narrativa caracteriza a literatura de pura descrição ou de relato, técnica, em oposição à narrativa de ficção. Entretanto, a função narrativa que confere às personagens os

processos psíquicos através do uso de verbos indicadores de pensamentos, reflexões e ações é assumida pelo palco com seus cenários e atores, já que as personagens exprimem-se diretamente através do diálogo. Conforme o autor:

Agora estamos no domínio de uma outra arte. Não são mais as palavras que constituem as personagens e seu ambiente. São as personagens (e o mundo fictício da cena) que “absorveram” as palavras do texto e passam a constituir-las, tornando-se fonte delas – exatamente como acontece na realidade.”(ROSENFELD, 1998, p. 29) [grifos do original]

Assevera Rosenfeld que, no teatro, a personagem não apenas constitui a ficção – como nas outras artes literárias –, mas funda onticamente o espetáculo através do ator. Dessa forma o mundo mediado pelo palco, cenário e atores ultrapassa o plano de objetualidades puramente intencionais e adquire densidade tal que acaba por obscurecer a realidade histórica a que se referem. O resultado dessa dissociação com qualquer realidade determinada confere tamanha força à ficção ou *mimesis* que essa se superpõe à realidade, ou a substitui.

O caráter ficcional deixa de marcar o teatro, que assume então a configuração de realidade “substituta” no momento do espetáculo. Dessa forma, a condição de verossimilhança postulada na *mimesis* aristotélica verifica-se de modo acentuado na manifestação dramática enquanto encenação, já que as personagens são a manifestação “real” da ficcionalidade que se abstrai da objetualidade intencional fundamentada pelas palavras e se realiza no ator. A verossimilhança, a possibilidade da ficção recai totalmente sobre as personagens que, ao contrário do cinema e da narrativa ficcional, não podem ser dispensadas por muito tempo, pois o palco não pode permanecer vazio. Essa sobrecarga de “verossimilhança” presente na encenação confere ao drama tamanha força que este prescindir do qualificativo ‘ficção’. No teatro, a obra se realiza através das personagens; são elas que conduzem a ação, dispensando a figura do narrador. O vigor conferido pela presença cênica das personagens representadas pelos atores promove a verossimilhança com o real de tal forma que permite ao texto dramático extrapolar o âmbito ficcional. O elemento humano presente em cena evidencia a condição de “possível” postulada por Aristóteles.

Ao analisar a natureza do drama, Martin Esslin, em *The Field of Drama* (1987, p. 37), retoma a característica de verossimilhança ao tratar a performance dramática

como emissora de imagens audiovisuais a cada segundo e em cada segundo da apresentação. Pode-se então dizer que o drama, no palco e na tela, comunica multidimensionalmente a todo instante uma quantidade quase inesgotável de informação e de significado. Algumas dessas são recebidas conscientemente pelo espectador, outros itens de informação são percebidos subliminarmente e outros, despercebidos.

Incluem-se aqui elementos cênicos, que nos remetem aos sentidos envolvidos na fruição da encenação. O drama realiza-se na execução, na *performance* e é nesse espaço que compõe os multifacetados significados tão característicos da obra de ficção e, ao mesmo tempo, tão refletores da miríade de sentidos (ou da ausência destes) inerentes à própria existência humana. A exacerbação dos significados nos é demonstrada por Esslin, que diz:

O espaço da atuação, seja ele palco no teatro ao vivo, tela de cinema ou de televisão, possui um aspecto fundamental: sua mera existência constitui fato gerador de significado. A moldura torna qualquer coisa dentro dela significativa. O palco, a tela de cinema, a tela de televisão são essas molduras. (ESSLIN, 1987, p. 38) [grifos no original]

A aquisição de significado ensejada pela exposição no palco, ou na tela, estende-se a outras formas de arte e deste artifício se valem autores contemporâneos e principalmente da arte pop ao utilizarem objetos do cotidiano em suas realizações. Dessa forma, a arte aproxima-se da percepção de vida que mantemos, do(s) significado(s) que a ela conferimos e reafirma o seu caráter de verossimilhança.

Ao afirmar que a personagem romanesca (e ainda mais de uma peça teatral) seria sempre uma configuração esquemática, Rosenfeld refere-se às limitações impostas pelas orações utilizadas no texto, que são de número finito e, portanto, induzem o leitor a uma compreensão parcial daquela. A vantagem da personagem cênica é a de poder mostrar essa esquematicidade originada pelas orações de modo concreto através da encenação. Por serem totalmente projetadas por orações, as personagens tornam-se seres humanos transparentes à nossa visão. Tornam-se mais ricas do que pessoas reais por causa da possibilidade de tramar os fios da existência, que no mundo real são dispersos, emaranhados, de forma condensada, firme, consistente.

O caráter descontínuo do texto dramático, devido a sua apresentação em forma de diálogos, desaparece na continuidade da encenação. As personagens têm maior coerência justamente pela limitação imposta pelo número de orações que lhes permite assumir um cunho definido e definitivo, projetando uma nitidez e uma uniformidade que nossa visão fragmentada da realidade não nos permite apreciar. As personagens teatrais, apesar da sua apresentação por meio da ação e do diálogo, configuram uma realidade possível que se intensifica pela dimensão reduzida da obra ficcional. A verossimilhança interna postulada por Aristóteles, a coerência interna das personagens realiza-se pela redução dimensional da obra literária, pela finitude das orações e especialmente pela concentração do aspecto temporal no teatro.

Ao estabelecer o contraponto entre a personagem teatral e a romanesca, Décio de Almeida Prado (1995) reitera a ideia de que no teatro as personagens constituem a totalidade das obras por nada existir neste a não ser através delas, já que essas dispensam a mediação do narrador. A história é mostrada ao público como se fosse de fato a própria realidade, o que é reforçado pela presença do ator (personagem). A personagem teatral caracteriza-se por três meios principais: o que ela revela sobre si mesma, o que faz e o que os outros dizem a seu respeito. Destes três meios, o autor detém-se com maior atenção no segundo por este estar estreitamente vinculado ao significado original do teatro: a ação. A fim de delinear a personagem em termos dramáticos, a ênfase deve recair na esfera comportamental, na extrospecção da mesma. Os estados de espírito da personagem são transformados em atos, atitudes, ações, de modo a mostrá-la ao público. Diferentemente da narrativa, em que a personagem é descrita, revelada pelo texto, no teatro, a personagem emerge de suas ações, de suas falas transformadas em atos, de suas interações com as outras personagens.

A fórmula dramática, como criação literária, repousa na palavra que condiciona a obra de arte, pois se torna forma, através da qual se apresenta, orientando a lógica dramática por meio do enunciado, que traz a própria realidade. A palavra é o “meio” da personagem, segundo Käte Hamburger (1986); e isso significa que “*a palavra se torna personagem e o personagem se torna palavra*”. (p.142) Para a autora, essa fórmula é a expressão da objetividade, da reificabilidade das personagens dramáticas, que assim formuladas dispensam a função narrativa. Além disso, as personagens ganham contornos que também são os das pessoas reais, permitindo-nos construir a imagem a

partir do que elas nos contam; uma imagem fragmentada, que é a imagem do mundo experimentado.

Paulo Emílio Sales Gomes, por sua vez, refere-se à personagem fílmica em comparação à teatral da seguinte maneira:

[...] se no espetáculo teatral as personagens estão realmente encarnadas em pessoas, já na fita nos defrontamos, não com pessoas, mas com o registro de suas imagens e vozes. [...] dentro das convenções impostas e aceitas palpitam as virtualidades de um inesperado verdadeiro, que a realidade possui e o cinema ignora. (GOMES, 1995, p. 113)

A partir desses contrapontos, percebemos que as distinções entre as personagens romanesca, teatral e cinematográfica são marcadas por nuances sutis. Ao colocá-las como elementos importantes da obra de ficção, o que parece permitir sua diferenciação é a função da personagem teatral como agente da ação, elemento vivo personificado pelo ator no momento do espetáculo, que no cinema fica latente e inexistente na literatura.

Ricardo Piglia, em *O Último Leitor* (2006, p. 13), diz: “Arte é uma forma sintética do universo, um microcosmo que reproduz a especificidade do mundo”. Ele está discorrendo sobre a literatura e sobre como esta pode recriar o mundo real em outro mundo, imaginário, novo. No gênero dramático, a síntese é o paradigma: a apresentação é limitada pelo tempo, não aceita a interrupção, ao contrário da leitura de uma obra ficcional. No teatro, os espectadores são apresentados a uma escala ainda mais reduzida do cosmos, um microcosmo da vida humana. O gênero dramático é veículo ideal para a representação da tensão, a síntese, portanto, ao restringir o tempo de apresentação da ação, contribui para a amplificação dos efeitos gerados pela tensão entre personagens. E, numa apresentação ao vivo, a tensão entre atores no palco e espectadores na plateia. O texto dramático leva todos estes aspectos em sua feitura/elaboração e nós, leitores deste, somos apresentados ao mundo do drama com toda a sua intensidade.

A conclusão emanada dos aspectos teóricos vistos acima, longe de ser fechada sob o ponto de vista teórico, enseja a abertura de novos contatos a serem feitos entre literatura, cinema e outras artes. Muitas discussões, análises críticas e revisões teóricas precisam ser (re)vistas, ampliadas ou modificadas nessa aproximação entre obras de cunho artístico, embora pertencentes a categorias distintas de arte. Obras que podem ser lidas, tomando o significado interpretativo de leitura como paradigma, são textos cujas

peculiaridades próprias – ou de seus autores – interessam ao comparatista. Explorar as interfaces geradas a partir do contato entre os textos é complexo, pois esses criam um espaço de conflito onde se constroem dialeticamente as estruturas textuais, extratextuais e intertextuais. Esse espaço acolhe a Literatura Comparada para estudá-lo de modo sistemático e intertextual. Os caminhos dos estudos comparados seguem em seu rumo, ampliam-se, refazem seus nortes e descortinam novos horizontes para as inter-relações da literatura com outras artes.

3 VERDADE E ILUSÃO: A PALAVRA EM JOGO EM *WOOLF*

A natureza do jogo exacerbada na arte dramática de Edward Albee em *Wolf* (1962) é o objeto de análise deste capítulo. Examinaremos o texto dramático e sua adaptação para o cinema pelo diretor Mike Nichols sob dois pontos de vista: a criação de personagens por elas mesmas – a personagem autora – e o jogo dramático executado pelas personagens.

3.1 O jogo das palavras no texto dramático

“É da natureza humana dramatizar” (*Três usos da fâca*, p. 11). A partir desta frase do dramaturgo e crítico literário estadunidense David Mamet, iniciamos nossa jornada noite adentro nas vidas de George e Martha e nas de seus convidados, Nick e Honey, na obra de Edward Albee. A dramatização direta das relações (e dos relacionamentos) das personagens e o modo como as personalidades individuais podem modificar umas às outras através do atrito nervoso é o foco de Albee na peça em estudo. Muito já foi dito sobre esta obra e não pretendemos aqui retomar todos os pontos de vista. Interessa-nos estudar o uso da dramatização e do jogo dramático pelo autor e pelo diretor, no texto dramático e em sua versão filmica respectivamente, como recurso interno – entre personagens – e externo, a plateia e/ou os leitores.

Em *Wolf*, encontramos as personagens George e Martha (casal de meia idade) e o jovem casal Nick e Honey, todas residentes de Nova Cartago, (sugerindo iminente destruição, conforme Gerry McCarthy, (1987, p. 61), na Nova Inglaterra. George e Nick são professores da universidade local, respectivamente de História e de Biologia. Nick é um professor recém chegado, ao passo que George está lá há muito tempo; sua esposa, Martha, é a filha única do reitor da universidade. Eles recebem Nick e Honey em sua casa após uma festa promovida pela universidade. Toda a ação da peça se desenrola no espaço de uma noite na casa de George e Martha e pode ser delineada de modo simples. Durante a recepção, à medida que a bebida é servida e consumida pelos convivas, e os

jogos são inventados, uma crise surge e nesta a natureza dos relacionamentos dos dois casais é revelada.

Ronald Hayman (1971) classifica *Wolf* como “o teatro do constrangimento”, no qual antes mesmo de nos acostarmos com o duelo inicial entre George e Martha, temos que vê-los agindo exatamente da mesma forma perante Nick e Honey, que inicialmente ignoram polidamente o comportamento dos anfitriões. Porém, mais tarde, ao ser pressionado, Nick diz de modo claro que não quer ser envolvido em assuntos particulares alheios, ou seja, ele esboça uma reação contrária ao comportamento do casal anfitrião. Entretanto, é tarde para ele e para Honey desvencilharem-se da teia armada pelo casal mais velho, e passam a jogar o jogo daquela noite. Esse comportamento pode ser atribuído aos espectadores/leitores da peça que também são convidados e que se veem envolvidos na trama. Albee consegue estabelecer desde o início a tensão dramática necessária para a adesão dos personagens e dos leitores/espectadores, que se identificam com Nick e Honey. Segundo o autor,

No início parece haver um perigo real de que Nick e Honey não fiquem por muito tempo. Mas então nós queremos que eles fiquem porque já estamos apreciando o jogo de “strip poker” psicológico que está sendo jogado a nossa frente. Todos os quatro personagens estão delineados de forma suficientemente sólida para darem a impressão de que seus nervos estejam sendo verdadeiramente testados. O constrangimento deles é constrangedor, mas, altamente teatral, extremamente estimulante. (HAYMAN, 1971, p. 33)

Wolf divide-se em três atos, cada qual com um título, o que é incomum em peças teatrais. O primeiro ato é intitulado “Fun and Games”¹⁰, e logo percebemos o quão cruéis são os “oh-tão-tristes jogos” que inclusive são nomeados por George no decorrer da peça/ação: “Humiliate the Host”¹¹, “Get the Guests”¹², “Snap the Dragon”¹³, “Hump the Hostess”¹⁴, “Peel the Label”¹⁵, e “Bringing up Baby”¹⁶. No primeiro ato, o duelo verbal entre George e Martha se estabelece e é acompanhado pelo casal visitante com certo repúdio, mas este se transforma em participação compulsória. Nick e Honey

¹⁰ Optamos por manter em inglês os nomes dos atos e dos jogos a fim de preservar o texto original e seu significado. Traduzido livremente como *Diversão e jogos*. As traduções para os nomes dos jogos são livres. Todas as traduções deste trabalho são de nossa autoria.

¹¹ Humilhar o Dono da Casa

¹² Pegar as Visitas

¹³ Provocar o Dragão

¹⁴ Trepar com a Dona da Casa

¹⁵ Descascar Rótulos

¹⁶ Criar o Bebê

não podem mais deixar a casa, assim como nós não podemos parar de ler ou de assistir ao drama. A agressividade explícita do casal mais velho, seu duelo, sua luta atraem os convidados, que são espectadores, assim como nós, daquele drama desenrolando-se a sua frente. O poder de atração que o drama exerce sobre nós deriva da resposta que nós damos a ele, porque, como nos diz Mamet:

“[...] nós da platéia internalizamos/intuímos/ criamos/atribuímos um significado filosófico [...] ao drama porque isso é de nossa natureza,[...] pode, ao final de seu desenrolar, fazer com que nos sintamos melhores, e talvez tornar o mundo melhor, por causa do que aprendemos.” (2001, p. 18).

A permanência de Nick e Honey na casa de George e Martha equivale a nossa permanência no teatro, ou na leitura do texto; posiciona-nos dentro do drama, do primeiro ato e nos faz desejar uma estrutura em três atos. Por isso, permanecemos; para acompanhar o desenrolar da trama, para aprender uma lição, para exercer nosso mecanismo de sobrevivência.

Somos apresentados no início da peça ao desprezo que Martha nutre pelo fracasso profissional de seu marido. A recusa de George em fazer coro ao sogro e tornar-se chefe do Departamento de História (ou, como diz Martha: “tornar-se o departamento”) não é aceita por ela e é vista como uma afronta. Ficamos sabendo também um pouco do passado do casal anfitrião: o primeiro casamento de Martha, como ela e George se conheceram e casaram-se, e o filho que virá no dia seguinte, no dia de seu vigésimo primeiro aniversário. Esse relato da história familiar de George e Martha é entremeado por agressões, por abuso verbal e disputas. A rivalidade entre eles surge e se instala no sofá da sala de visitas que os convidados não deixam. O magnetismo do drama nos prende à trama, à teia armada pelo casal.

A aparente trégua sinalizada no início do segundo ato logo revela-se breve. O título deste, “Walpurgisnacht”, alude ao Sabbath das Bruxas. Toby Zynman (2008) menciona a ocorrência deste dia de celebração de espíritos selvagens e perigosos na peça *Fausto* de Goethe, na ópera de mesmo nome de Gounod e de uma “Walpurgis Night”¹⁷ na “Sinfonia Fantástica” de Berlioz. Neste ato, há um momento de intimidade entre George e Nick em que o primeiro conta sobre seu passado, sobre um rapaz que

¹⁷ Noite de Valpurgis ou Noite de Valburga, em português.

pedira ‘bergin’¹⁸ em um bar de criminosos durante a lei seca, fato que divertiu a todos os presentes. A história é triste, pois o rapaz protagonizara dois incidentes trágicos: a morte de sua própria mãe com um tiro acidental e um desastre de carro, que ele próprio dirigia, no qual seu pai morre. Dessa conversa surge a história de Nick, que se casara com Honey, sua amiga de infância, porque ela estaria grávida. A gravidez, entretanto, era psicológica, mas o casamento se manteve. Nick revela que o pai de Honey era um “homem de Deus”, um pregador religioso, que acumulara muito dinheiro, tornando-a uma mulher rica. Há uma revelação da natureza do casamento do jovem casal nesta conversa, que será mais tarde utilizada por George para jogar o “Get the Guests” e humilhar Nick e Honey.

Neste mesmo ato, a celebração de espíritos furiosos continua: Martha dança provocantemente com Nick, revela (além da existência do filho) a humilhação sofrida por seu marido como escritor. George, então, nos é apresentado, entre outras tantas características, como um escritor frustrado cujo único romance nunca fora publicado devido ao veto de seu sogro à temática da obra. O livro seria sobre suas memórias, abordando a história de um amigo de juventude (aos 16 anos) que matara a própria mãe com um tiro acidental na sua infância e que, como motorista iniciante, sofre um acidente de carro em que seu pai morre. Cabe aqui uma transcrição do diálogo da peça no qual se insere esse fragmento:

Nick: Obrigado. O que ... o que aconteceu com o rapaz.... o rapaz que havia matado com um tiro a própria mãe?

George: Não vou contar.

Nick: Está bem.

George: No verão seguinte, em uma estrada no interior, com sua carteira de motorista no bolso e seu pai no banco dianteiro à sua direita, ele desviou o carro para evitar um porco-espinho e bateu direto em uma árvore enorme.

Nick: Não. (Albee, 1962, p.95, tradução nossa)

O toque de absurdo no diálogo, numa referência a *Esperando Godot* de Samuel Beckett, está expresso no dizer de George “Não vou contar” e na sua ação subsequente que é a de contar a história. Esse fragmento nos direciona aos limites entre a verdade e a ilusão que permeiam toda a peça de Edward Albee.

O terceiro ato começa a ser preparado no final do segundo, quando George cria a história do telegrama entregue de madrugada notificando a morte do filho. O uso

¹⁸ “Bergin” no original.

dessa estratégia para vingar-se de Martha soa cruel demais, mas ao mesmo tempo nos permite vislumbrar a tênue fronteira entre o ilusório e o real na ação da peça. Podemos creditar a atitude de George ao excesso de álcool, ao seu rancor, a sua sede por vingança. Entretanto, o real começa a confundir-se com o ilusório e nos incomoda, pois Honey acredita na farsa e somos, junto com ela, testemunhas da condução da trama por George.

Toby Zynmam aponta a importância da “Dies Irae”, a oração para os mortos, que é quase sempre usada em qualquer representação musical de uma “Walpurgisnacht”. E é justamente essa a oração entoada por George no terceiro ato, intitulado “O Exorcismo”, durante a “recitação” do nascimento e da infância do filho por Martha. A liberação final dos demônios, bem como das ilusões consoladoras, que controlaram a vida de George e Martha, justificam o título do terceiro ato, que é preparado já desde o primeiro quando George adverte Martha para não falar sobre “o garoto”. Quando, ao saber da revelação do segredo, do filho secreto, George decide vingar a traição de sua esposa, os jogos vão tornando-se mais cruéis. Ao assumir o papel de exorcista, George permite a purgação dos “maus espíritos” que controlam a vida de ambos os casais. As máscaras são removidas, as ilusões são desfeitas, e a realidade surge junto com a luz do sol, com a manhã de domingo.

Nesta peça os problemas lançados são de vários tipos e níveis, e todos retomam pontos centrais das preocupações de Edward Albee. De um lado está Martha que, como a maioria das mulheres jovens ou de meia idade das peças de Albee, é insatisfeita, angustiada e incapaz de ver e de sentir a realidade, questionando seu marido, George. Este, por sua vez, é a antítese do *self made man*, é incapaz – ou sem a pretensão – de chegar à posição de chefe do departamento de História. O vazio e a insatisfação dessas personagens em confronto revelam-se pela sua dificuldade em interagir um com o outro sem o artifício do jogo, da disputa, do embate. A não correspondência entre a vida concreta e o sonhado perturba, dificulta, praticamente impossibilita a convivência do casal. A ambição de Martha é desafiada pela inércia de George, que se recusa a seguir o modelo de homem que sua esposa idealiza.

O descompasso entre realidade concreta e projeto sonhado permite ao autor a discussão dos limites entre a ilusão e o real e da possibilidade de viver o imaginado em vez do real, não por hipocrisia ou insanidade, mas como alternativa ao doloroso

desmantelamento pessoal que o enfrentamento da realidade provoca quando confrontada ao ilusório.

Uma das características mais fascinantes do final da peça, na visão de Matthew C. Roudané (2005), é a resiliência da imaginação coletiva de George e de Martha ao reinventar a realidade, ao subordinar a ilusão à verdade: um profundo reconhecimento dos poderes regenerativos implícitos no enfrentamento da existência humana sem o que Henrik Ibsen, em *The Wild Duck*, denominou de “life-lies”¹⁹. Esse enfrentamento da realidade, o abandono da ilusão, é o resultado do reconhecimento de que o filho imaginário não só os entretém, mas também mina o seu relacionamento.

Os limites entre o real e a ilusão têm sido tema recorrente na literatura e no cinema. Albee torna essas fronteiras tangíveis nas disputas, jogos e brigas apresentados ao longo de uma noite de domingo em *Wolf*. O questionamento do real, o caráter ilusório de certos fatos sempre nos intrigaram e continuam a fazer parte de nossas vidas sendo representados na literatura e em outras formas de arte. Na peça, o artifício da ilusão, que é atributo da arte, recebe a credibilidade, ou ao menos a dúvida, durante o desenrolar das histórias das personagens. O artifício dos jogos que trazem verdades à tona de forma pretensamente lúdica, não obstante o fato de estarem em sua maioria repletos de agressões que beiram ao sadismo, é um recurso usado por Albee na construção dos diálogos para acentuar as semelhanças entre o real e o ilusório, para fundir fatos das vidas das personagens com a imaginação delas. Edward Albee mostramos como as histórias podem ser distorcidas e desviadas do seu conteúdo original. George muda constantemente de direção conforme seu desejo: compara Martha com Honey, que herdara dinheiro de seu pai pregador, afirmando que em ambos os casos o ganho teria sido indevidamente adquirido. Após a objeção de Nick, George conta outra história, dizendo que Martha herdara o dinheiro da madrasta. Nesta passagem, os dois criam uma história de fadas burlesca sobre as famílias de suas esposas que inclui bruxas e camundongos de igreja. Tanto George como Nick alternam a realidade com a ilusão nesta passagem, fragmentando ainda mais a construção/exposição das histórias de cada casal.

A percepção da realidade é fragmentada na vida real e essa característica repete-se no drama. Assim como na vida real, não sabemos o que as personagens pensam,

¹⁹ “mentiras de vida”

apenas interagimos com suas ações. Mesmo a representação da peça não resolve este enigma, ao contrário, amplia-o, pois a ação no palco é múltipla, analógica e pode ser percebida fragmentariamente. A narrativa, o romance, é a detentora da transparência das mentes das personagens; o autor pode nos brindar com o pensamento expresso das personagens e nos permite partilhar do universo íntimo desses seres ficcionais. A estrutura da narrativa permite ao autor trabalhar a transparência do pensamento das personagens conforme seu intuito perante a trama. Nem sempre há expressão de pensamento, mas isso sempre é uma decorrência do artifício usado pelo autor em sua obra, que não é passível de execução na ficção dramática. A intenção do drama é ressaltar a tensão e, para isso, a ocultação da expressão do pensamento das personagens é peça-chave, pois aproxima a obra do mundo real, onde também não temos acesso ao pensamento dos outros.

Para Gerry McCarthy (1987), as histórias de vida familiar têm a capacidade de magoar os participantes durante seu relato. Além disso, e há muito mais, cada casal tem uma verdade secreta em seu relacionamento que não estão dispostos a encarar e que, inadvertidamente, emerge no curso da peça. Para o autor, o contar de uma história resulta fundamental no método de Albee, que a usa para desafiar a maneira como os espectadores constroem significados e seus preconceitos a favor das formas da realidade do dia a dia. O estilo desta peça parece encorajar a ilusão de personagem naturalista que é apresentada com uma história de vida fixa e detalhada. Notamos então que a construção de um ambiente naturalista encoraja a dicotomia entre o que é verdadeiro, ou aceitável, e o que é falso, ou inaceitável, dentro daquela estrutura. Assim, as histórias narradas na peça serão mais facilmente consideradas “verdadeiras” ou “falsas”. A estratégia de Edward Albee é quebrar os paradigmas ditados pela estrutura naturalista ao admitir a possibilidade de intersecção entre o que é real e o que é imaginado nas histórias das personagens.

A dinâmica das relações interpessoais e intrapessoais das personagens reage à busca do equilíbrio entre a “verdade” e a “ilusão”. O jogo dramático encenado pelas personagens para elas próprias acentua este movimento, já que ao passarem de um papel dramático a outro (ator, diretor, roteirista), as personagens trafegam pelo real e pelo ilusório, que fundam o espetáculo teatral e o sustentam formalmente.

Toby Zynman (2008) reitera que a trama de *Wolf* permanece como um dos grandes tratamentos teatrais dados à família disfuncional, um assunto pelo qual os norte-americanos sempre foram atraídos. Nesta versão de “drama familiar”, Albee apresenta um reexame obsessivo do mecanismo interno de amor e ódio das famílias, o campo de batalha doméstico onde a verdade e a ilusão encontram-se inexplicavelmente envolvidas num combate mortal.

Apesar de *Wolf* preocupar-se com questões políticas e culturais, que aparecem nas profissões e nos diálogos dos personagens, é a disfuncionalidade familiar que permanece sendo seu ponto central. O fato de Albee ter dado a seus personagens os nomes do primeiro presidente estadunidense – George Washington – e de sua esposa, aliado ao fato de George ser professor de História, sugerem uma preocupação sociopolítica, enquanto a esterilidade do casal indicaria o fim do que eles representam culturalmente. As referências históricas contidas nos nomes George e Martha não se materializam, a nosso ver, fora do contexto estadunidense, o que realça a centralidade da batalha entre a ilusão e a realidade travada pelas personagens ao longo da trama.

Matthew C. Roudané (2005) lembra-nos que Edward Albee adquiriu o *status* de grande dramaturgo após a estréia de *Wolf*, conquistando um lugar de destaque na literatura de seu país. A peça dominou o mundo teatral dos anos 1960 e alinhou Edward Albee a Tennessee Williams e Arthur Miller na manutenção do legado de Eugene O’Neill no drama moderno estadunidense. Segundo o crítico, a primeira peça em três atos de Albee iguala-se a alguns dos clássicos do teatro de seu país, tais como, *Longa Jornada Noite Adentro* de O’Neill; *Um Bonde Chamado Desejo*, de Williams e *A Morte do Caixeiro Viajante*, de Miller.

As qualidades de *Wolf* repousam, para Roudané, no realismo e na teatralidade, uma fusão da ilusão de realidade e invenção dramatúrgica. Repousam mais especificamente no duelo verbal incansável, na tensão sexual ao estilo de August Strindberg, num exorcismo inesperado dentro de um cenário claustrofóbico que geram tremenda excitação e fúria (2005, p. 65). Essas características garantiram à peça críticas, acusações, controvérsias que lembram as que seguiram as primeiras peças de Henrik Ibsen, de Samuel Beckett e de Harold Pinter.²⁰

²⁰ Muitas das críticas feitas referiram-se ao teor destrutivo e pessimista da peça, refletindo as primeiras reações a ela e atingindo o comitê de premiação Pulitzer, o que fez com que alguns de seus membros recusassem-se a premiá-la e que outros, em protesto, viessem a renunciar ao comitê. (p.65, Roudané)

George e Martha são referidos por Zynman como “reliquias do passado quando as pessoas casavam-se por amor, ao contrário de Nick e Honey, o casal do futuro que Albee teme, que se casaram por dinheiro” (2008, p. 40). Nick é visto por George como inimigo, tanto em termos ideológicos como em oposição de gerações, pois é um professor jovem do departamento de Biologia, cuja abordagem científica poderia levar a uma eugenia implicando a perda da individualidade; hipótese que viria concretizar um medo real pressentido por George.²¹

Ronald Hayman (1971) discute sobre a dramatização dos relacionamentos presente em *Wolf* em oposição às peças *The Sandbox* e *The American Dream*, de autoria do próprio Albee, nas quais há uma preocupação com os relacionamentos das personagens, mas não há uma real dramatização das mesmas; as personagens falam sobre seus comportamentos e algumas ações os apresentam de forma surrealista, contrastando com o ambiente naturalista de outras passagens da peça. Em *Wolf*, Albee apresenta uma dramatização direta do modo como personalidades podem influenciar-se mutuamente através de atrito nervoso. Ao contar duas histórias ao mesmo tempo, o dramaturgo utiliza cada casal para catalisar o relacionamento do outro: a noite que passam juntos produz uma crise e uma mudança em ambos os casamentos, nos relacionamentos de cada um dos casais, ao mesmo tempo em que um casal coteja o outro.

Além de contar duas histórias ao mesmo tempo, o autor promove a oportunidade do espelhamento dos dois casais. As brigas de George e Martha, catalisadas pelos jogos por eles propostos, interferem na dinâmica do outro casal, que serve como espelho para os dois mais velhos e vice-versa. O tema da duplicidade é recorrente na peça, o jogo de espelhos, tal qual no mundo de Alice, de Lewis Carroll, brincando com o real e o ilusório das relações mostradas por Edward Albee. Os diálogos entre George e Nick revelam, por vezes, a dúvida de Nick quanto à verdade do que é dito e a manutenção dessa dúvida por George. O jogo é competitivo, de conflito entre eles.²²

²¹ Quase meio século interpõe-se entre o presente e o momento da composição da peça e podemos constatar que a manipulação e a produção da vida através do que Martha chama de “cromozones” é um fato e não mais um mero pesadelo de George.

²² Albee comentou quando da montagem de *Wolf* em 2005: “Quando a peça inicia, temos Nick e Honey, um casal jovem, muito simpático, adentrando uma toca de lobos. Mas no final da peça, nos damos conta que é o casamento de George e Martha que realmente é importante e que é muito provável que o relacionamento de Nick e Honey esteja terminado. (ZYNMAN, p. 45)

Essa duplicidade de sentido, a dúvida quanto ao que seja real e o que seja mentira, está presente desde o início da peça, quando Martha e George discutem sobre um filme de Bette Davis²³. A primeira “brincadeira/jogo” de George com os convidados é a arma que parece real e assusta a todos, mas cujo disparo apenas produz a abertura de um guarda-chuva. O falso tiro em Martha é primeiramente recebido por todos como ameaçador, mas deriva para o riso nervoso. Neste fragmento da cena, Albee está a nos avisar para o que vem, mas, nós, leitores/espectadores, assim como Nick e Honey, não levamos a ameaça a sério, acreditamos no momento lúdico do anfitrião, George. Essa atitude de George é percebida como um convite à diversão e permite a identificação dos convidados com os anfitriões.

Essa fusão de verdadeiro e falso permeia toda a peça de Albee, que inicia com uma brincadeira auto-alusiva: George e Martha entram em casa, tarde da noite, bêbados e fazendo barulho e acendem a luz, conforme instruções para a encenação. Zynman percebe essa cena inicial como sendo o equivalente a um piscar de olho para a plateia, pois o fato de acender as luzes para iniciar uma peça, em favor do realismo, além de nos lembrar que estamos assistindo a um espetáculo teatral, cria a ilusão realista de pessoas chegando em casa tarde da noite.

A brincadeira seguinte para que somos convidados é a da atriz interpretando Martha imitar Bette Davis: “Que lixo!”. De onde vem essa frase? “Que lixo!”. Martha continua a descrever o filme e repete sua imitação da voz de Bette Davis e o gesto desta com o cigarro. Temos uma atriz imitando outra atriz, o que gera uma cumplicidade com o cinema, com a atuação. Identificamos um traço da transtextualidade preconizada por Genette, pois há alusão a um filme, à trama deste (uma mulher insatisfeita em seu casamento) e a uma atriz famosa. Estes elementos adicionam ao texto dramático e suas encenações uma conexão entre as artes dramáticas, e criam comicidade pela imitação de uma atriz por outra, podendo ser descrita como uma intertextualidade da celebridade: uma atriz evoca outra.

Este engajamento dos personagens no jogo e o quanto eles pretendem jogar delinea-se desde o início, embora não revele quão longe irão. Nick parece estar à altura de George, com sua capacidade de escapar das armadilhas deste:

²³ Beyond the Forest, 1949.

George: [...] (zombando dele) Perguntei o que achava desta declinação: bom, melhor, o melhor, ou ultrapassado, ahn?

Nick (com enfado): Não sei o que dizer, mesmo.

George: Não sabe o que dizer! Mesmo!

Nick (vociferando): Então tá! O que você quer que eu diga? Que eu diga que é engraçado para me contradizer e dizer que é triste? Ou quer que eu diga que é triste e assim você pode se virar e me dizer que é engraçado? Esse diabo, essa droga desse jogo, como você sabe, pode ser jogado do jeito que você quiser.

George: Muito bom! Muito bom! (p. 33)

O primeiro ato, “Fun and Games”, estabelece os graus de envolvimento entre as personagens e define o caráter de jogo dramático às interações entre eles enquanto casais, George-Martha e Nick-Honey, e como jogadores dramáticos, ator, diretor, autor, ao longo de sua noitada. Fica claro, desde o início, que o casal mais velho comanda o espetáculo, dirige a cena e atua para a plateia Nick-Honey, os quais, por sua vez, ao reagir ao comportamento teatralizado dos anfitriões, também atuam e participam do mesmo jogo. O grau de intensidade de envolvimento no jogo das personagens enfatiza a disposição de cada um e de cada casal de enfrentar suas ilusões (mentiras) e vislumbrar a realidade (verdade). E é no primeiro ato que o filho imaginário de Martha e George aparece como personagem ausente. Mencionado primeiramente por George como advertência a Martha para não falar sobre ele e, depois por Martha a Honey, que acaba por trazer o assunto para a sala e para o conhecimento de Nick e de George. Para George, a atitude de Honey revela o desrespeito de Martha ao pedido de seu marido quanto a não mencionar o garoto. O pedido de George a Martha soa como uma ordem e podemos perguntar até que ponto ele não saberia qual seria a reação de sua esposa a tal atitude. Fica claro ao longo do texto que ambos se conhecem muito bem e que o jogo protagonizado por eles é praticado há muito tempo.

Ao tornar pública a ilusão do filho, Martha viola as regras do jogo íntimo de que somente o casal pode participar. Sua atitude é interpretada por George como traição tanto a sua solicitação quanto à intimidade e à mentira/ilusão compartilhada pelo casal. O jogo dramático se intensifica e atrai a adesão de Nick e Honey. George e Martha são os roteiristas e diretores do jogo no início, mas George prevalece como diretor e condutor da trama que deve lidar com improvisos. O conhecimento de George, por sua inteligência, idade e formação cultural, lhe permite antecipar os movimentos dos outros jogadores e conduzi-los conforme a situação. Nem mesmo os movimentos de sua esposa

lhes são desconhecidos. Resta então o único que a desconcerta, a revelação da fantasia/mentira/ilusão do filho, personagem criada por ambos.

A criação de uma personagem por outras – o filho irreal, por Martha e George – acentua a tensão cênica/o jogo teatral de verdadeiro ou falso. Toda peça de caráter naturalista depende da nossa aceitação da ilusão como sendo realidade ao mesmo tempo em que estamos conscientes de que é ficção/teatro. Ao aceitarmos a ilusão como realidade, conectamo-nos emocionalmente a esta, ao mesmo tempo em que estamos conscientes de que é ficção/teatro, o que resulta em um vínculo estético com o drama. Como nos lembra Zynman, “Verdadeiro ou Falso” é o jogo central do empreendimento teatral: ‘*Truth or illusion*’ governa não somente o conteúdo desta obra, mas o fazer teatral em si” (2008, p. 41).

O engajamento emocional ao ilusório da criação confere ao receptor desta a capacidade de identificá-la como real. Assim ocorre com George e Martha; agarrarem-se ao filho/personagem de seu teatro particular lhes permite percebê-lo como verdadeiro e incorporá-lo a suas vidas privadas. A criação dessa personagem (ausente) intensifica a dinâmica da relação do casal, mas revela também a imaturidade de ambos, pois a criação de “personagens imaginários” que se incorporam ao mundo real é característica da infância, quando a ilusão se confunde com o real. A indistinção entre a criação fantasiosa e a realidade leva ao descortinamento daquela como se verdadeira fosse. A ruptura do pacto ficcional entre o casal mais velho – o filho – desencadeia a sequência de eventos da noite num turbilhão que envolve os convidados e seus respectivos pactos também.

George e Martha transitam entre a verdade e a ilusão com maestria e usam essa habilidade para enredar o jovem casal em suas tramas e divertirem-se com isso. Mesmo duelando, brigando, o casal anfitrião manipula a qualidade e a quantidade de informações que transmitem aos convidados. No final do terceiro ato (p. 198), há uma discussão entre George e Martha sobre a lua estar no céu ou já ter desaparecido que provoca uma narrativa por parte de George. Ele conta sobre quando estava navegando por Maiorca e a lua descera um pouco e depois subira novamente. Martha reage dizendo que aquilo não era verdade, que era uma mentira. George retruca que nem tudo deve ser chamado de mentira e Nick diz: “Que inferno, eu nunca sei quando vocês estão mentindo ou não, ou sei lá.” Tanto Martha quanto George respondem que ele está certo,

que não deve mesmo saber. George então refere-se à presença de seus pais no passeio de barco e Nick pergunta se o passeio em Maiorca teria acontecido depois de George tê-los matado. Ao que George responde: “Talvez.” e Martha complementa: “É, talvez não, também.” Nick apenas diz: “Jesus!”. Logo a seguir, George lança sua frase símbolo, a nosso ver, aquela que sintetiza a natureza do jogo dramático criado pelas personagens de Albee: “Verdade e ilusão. Quem sabe a diferença, hein, docinho? Hein?” (p. 201), bordão que nos fornece a dimensão do jogo praticado pelas personagens e pelo dramaturgo.

O título da peça, originado de uma pergunta que Albee viu escrita numa parede no banheiro de um bar em Greenwich Village em Nova Iorque, revela e oculta ao mesmo tempo informações sobre o que devemos esperar. Ao mencionar Virginia Woolf, mestra do fluxo de consciência na narrativa do romance do século vinte, o autor nos prepara para uma viagem ao mundo interior das personagens, mas não para a violência verbal a que elas são submetidas e, de certa forma, nós também, ao participarmos da festa.

Na ficção de Virginia Woolf, esta técnica torna-se um meio de examinar rigorosa e elegantemente os motivos das personagens, auto-ilusões, e autoconhecimento. É um método que depende da intimidade criada pelo autor entre o leitor e o personagem, uma intimidade que Albee desenvolve entre personagens e espectadores ao identificar as pessoas da peça como “tipos universitários como nós”, nas palavras de George referindo-se a si mesmo e aos outros. Com esta fala, Albee compactua com espectadores/leitores que entenderão a referência literária. A pergunta do título sugere a existência de uma resposta no final da peça, o que realmente ocorre. Ao responder à canção entoada por George no final do terceiro ato, Martha responde que ela tem medo de Virginia Woolf. Essa canção passa de inteligência social no início para autodescoberta e revelação no final (Zynman, p. 45).

Sendo nós, leitores/espectadores, “tipos universitários”, espera-se que entendamos outras alusões também, como nos lembra Zynman. Quando, no terceiro ato, George retorna à casa com o buquê de bocas-de-leão, ele apresenta as flores dizendo: “Flores, flores para los muertos” (p. 195), desta forma citando *Um Bonde Chamado Desejo*, de Tennessee Williams, e sugerindo uma analogia entre as duas peças. A cena das flores é uma antecipação da “morte do filho”, que havia sido planejada por George

como seu ato de vingança final e de libertação da ilusão que consome seu relacionamento. Martha, por sua vez, inteligentemente acrescenta uma outra alusão teatral fazendo uma mesura ao aceitar as flores e gritando com prazer e desdém: “Pansies! Rosemary! Violence! My wedding bouquet!” (p. 196). Essa é uma fala de *Kiss Me Kate*, com a substituição da palavra “violets” do original pelo termo “violence”. Mas só entendemos a piada, como convém a “tipos universitários”, se entendemos a alusão e a inferência de que o buquê de Martha certamente incluía violência. *Kiss Me Kate* é uma comédia musical baseada na peça *A Megera Domada*, de Shakespeare, que usa como recurso o casal central e suas batalhas em cena durante suas representações shakespearianas e fora de cena também. Martha, neste contexto literário, como a megera que é domada ao final da peça, provoca possibilidades de interpretação, especialmente de caráter feminista que não discutiremos aqui. As referências literárias/dramatúrgicas de Albee nesta peça não apenas enriquecem-na como possibilitam aos espectadores/leitores uma identificação cultural ao torná-los participantes da ação dramática como que transportando-os para a festa na casa de George e Martha em Nova Cartago, na Nova Inglaterra.

Outra alusão sobre a qual devemos pensar é a decisão de George de ler, às quatro da madrugada, a obra de Oswald Spengler *O Declínio do Ocidente*²⁴: “E o Ocidente, impedido por Alianças mutiladoras e sufocado por uma Moral rígida demais para acomodar-se à marcha dos acontecimentos. . . vai. . . finalmente ruir” (p. 174). Conforme Zynman ressalta, a visão da História de Spengler examina o triunfo do poder econômico sobre a cultura, a rendição dos valores do passado e a conseqüente perda do humanismo. Um receio expresso por George no primeiro ato em seu enfrentamento com Nick. Essa cena acontece no final do segundo ato, “Walpurgis Night”, que alude ao *Fausto* de Goethe, o que nos leva a relacionar o “homem faustiano” apresentado na filosofia da História de Spengler com o atormentado professor. Esse “homem faustiano” é apresentado como o protótipo estável do homem ocidental desde a Idade Média, que aspira ao poder, às conquistas e, para tanto, desenvolve a ação, a técnica em detrimento do conhecimento (Brunel, 2004, p. 337). Albee está alertando-nos para esse homem que não conhece nem pacto, nem Margarida²⁵ e que evoca, no contexto e no texto de Spengler, a figura ideal de um herói mítico erguido no meio da catástrofe, a Primeira

²⁴ Publicado em 1918.

²⁵ Personagem feminina de *Fausto*, de Goethe

Guerra Mundial. A visão épica desse herói em *Wolf* é rechaçada por George, que veicula seu desprezo pelo que Nick representa, ao identificar traços do “homem faustiano” no jovem professor.

A “jornada noite adentro” de Albee é uma viagem ao interior daquelas personagens, é uma lenta, mas eficiente busca através dos recônditos de suas mentes, que pode ser observada no diálogo de George e Honey sobre o hábito desta de “Descascar Rótulos” de garrafas, o penúltimo jogo da noite:

Honey: Eu descasco rótulos.

George: todos nós descascamos rótulos, querida, e quando você atravessa a pele, todas as três camadas dela, passa pelo músculo, bota de lado os órgãos, [...] aqueles que ainda são aproveitáveis, [...], chegamos aos ossos . . . e então você sabe o que tem que fazer?

Honey: Não!

George: Pois quando chegar aos ossos ainda não é o fim. Dentro deles existe uma coisa . . . a medula . . . e é até lá que você tem de ir.

Honey: Ah! Entendi. (ALBEE, 1962, p. 212)

Esse jogo, “Descascar Rótulos”, antecipa a ida até a medula programada por George em seu exorcismo no final do terceiro ato. A jornada ao interior das almas das personagens afetará a todos e lhes proporcionará a oportunidade de redenção. A decisão de desmistificar o filho publicamente ultrapassa a mera tentativa de vingança das atitudes de Martha. É o reconhecimento da diluição da fronteira entre a verdade e a ilusão, a constatação da mentira pública em confronto com a realidade e com a sanidade do casal.

Ao anunciar a morte do filho para Martha, George desfaz a ilusão, elimina a mentira sobre o filho, utilizando o mesmo texto empregado para descrever, para Nick, o acidente automobilístico de seu amigo de juventude. A ilusão/mentira é percebida aos poucos pelo casal visitante, apesar da reação emocional e sofrida de Martha. O jogo acaba e seu final coincide com o final da peça. O diálogo ocorre no último ato, quando George consuma sua vingança. Para tanto, ele mente sobre o recebimento de um telegrama portador da trágica notícia. A seguir, transcrevemos o trecho da revelação da verdade sobre o filho que, segundo Martha, retornaria à casa no dia seguinte para comemorar seu aniversário.

George: (*Suspirando pesadamente*) Certo. Bem, Martha ... Eu receio que nosso filho não venha para casa, para o aniversário.

Martha: É claro que ele vem.

George: Não, Martha.

Martha: É claro que ele vem. Eu digo que ele vem!

George: Ele ... não pode.

Martha: Ele vem. Eu digo que sim!

George: Martha ... (*Longa pausa*) ... nosso filho ... está morto. (*Silêncio*) Ele morreu no final da tarde ... (*Silêncio*) ... (*Um pequeno tremor*) em uma estrada do interior, com sua carteira de motorista no bolso, ele desviou o carro para evitar um porco-espinho, e bateu direto em uma ...

Martha (*Fúria contida*): VOCÊ ... NÃO ... PODE ... FAZER ... ISTO!

George: ... árvore enorme.

Martha: VOCÊ NÃO PODE FAZER ISTO! (Albee, 1962, p. 203)

O diálogo continua, mostrando a recusa de Martha em aceitar a morte do filho. A análise do texto, entretanto, nos permite vislumbrar a desconstrução da mentira/ilusão. A resposta de Martha “*Você não pode fazer isto!*” permite vislumbrar a ação desconstrutora do filho, personagem fictícia, por George. Denota, também o poder do autor/criador sobre sua obra/criatura. A fúria de Martha é provocada pela atitude unilateral de George sobre uma criação conjunta de ambos: o filho. O que ela nos diz, ao utilizar o verbo **fazer**, é que seu marido não tem o direito de acabar com o jogo sem sua permissão. Em suma, a cumplicidade deles na criação daquela personagem e no envolvimento mútuo naquele jogo íntimo deveria ser mantida na destruição da mesma.

A destruição do filho imaginado, personagem inventado para o usufruto particular do casal, estabelece uma ruptura com o passado e inaugura uma nova fase no relacionamento de ambos. A menção do filho/personagem do jogo a Honey torna pública a fantasia do casal. Martha rompe o pacto de confiança entre eles ao desafiar o pedido de George no início do primeiro ato. A sua rebeldia lembra a desobediência de Eva e as ações que a sucedem levam os integrantes da festa a uma longa jornada noite adentro da escuridão humana.

Esse jogo entre os anfitriões começa a ser finalizado no início da peça, quando Martha inclui Honey e Nick na ilusão/mentira do filho sem a permissão de George. A competição do casal acirra-se e enseja um sem-número de agressões mútuas e aos convidados. Expor a verdade sobre esse jogo pessoal, sobre a inexistência do filho, seria uma abertura para um possível estabelecimento da verdade se não nos levasse a questionar as lembranças de juventude de George e seu livro de memórias. Seriam estes jogos também? E a verdade nunca nos é dada a ver plenamente. Tampouco nos é permitido formalizar as personagens como um todo. Sua dimensão humana nos é

apresentada fragmentariamente, seus jogos refletem-se como uma imagem diante de vários espelhos. Uma descoberta sobre algo tido como certo – o filho – nos leva a duvidar das outras histórias contadas por George e Martha.

Anne Paolucci (2005), em seu ensaio sobre esta peça de Edward Albee, adiciona o impacto que a “terceira voz da poesia” empresta pela primeira vez a uma peça, ao afirmar que essa voz se apresenta forte e alta, sem traços de estática. Para a autora, o dramaturgo parece ter ficado atrás, em silêncio, para observar suas personagens assumirem as ações de modo semelhante aos seis personagens que infernizaram a imaginação dramática de Luigi Pirandello em *Seis Personagens em Busca de um Autor* (1921). A autonomia das personagens em *Woolf* é resultado da ação centrada em jogos dramáticos que tecem os horrores e as aberrações (filho imaginário, assassinato acidental de pai e de mãe, casamento por interesse financeiro, violência verbal, entre outros), criando um ambiente de ilusão de realismo pleno no qual a anormalidade e o chocante produzem impacto ainda maior.

No início do primeiro ato, Martha e George literalmente “tropeçam” para dentro da cena no escuro²⁶ com uma conversa fiada sobre uma peruca preta e um filme de Bette Davis e Joseph Cotten. Depois sentam-se ao lado do bar, na sala, para esperar os convidados e o início da festa. Logo descobrimos que fazemos parte da festa, junto a Nick e Honey, que espelham nosso constrangimento e representam nosso “eu público”; Martha e George, nossa angústia particular. Dessa relação entre os dois casais ao longo da noite, inúmeras possibilidades de identificação nos são oferecidas, cada momento permite o reconhecimento dos territórios e das fronteiras entre o público e o particular, entre a razão e a insanidade.

Nesta peça, Albee, conforme a análise de Paolucci, estaria expondo as fases pelas quais um relacionamento sexual passa em seu desenvolvimento normal. Albee nos faz lembrar da deterioração que mesmo o mais bem-ajustado casal sofre em seu relacionamento sexual se o amor não for adequadamente distinguido do sexo e nutrido separadamente deste. Para a autora, há quase uma convicção agostiniana na insistência de Albee sobre o que sexo *não é* num casamento (2005, p. 47, grifo no original). Os movimentos dos casais nesta obra de Edward Albee são reconhecidos pelos leitores/espectadores, mas a amplitude desses movimentos supera a nossa expectativa,

²⁶ *Cena às escuras. Colisão contra a porta de entrada. Ouve-se a risada de Martha. A porta da frente se abre. Ilumina-se a sala. Entra Martha, seguida de George.* (p. 3, Ato I)

não esperamos deles aquelas atitudes destruidoras. *Wolf* nos surpreende e nos envolve em sua trama.

3.2 A força da imagem no jogo dramático

O texto dramático de Albee foi adaptado para o cinema pelo diretor Mike Nichols em 1966 e manteve o título original²⁷. Ao iniciarmos a análise do filme, retomamos Robert Stam (2003), para quem as categorias de intertextualidade de Genette são relevantes para os estudos de cinema, que trata de uma intertextualidade da celebridade. No filme em análise, essa categoria nos permite estabelecer uma relação direta entre o casal protagonista do filme, Elizabeth Taylor e Richard Burton, e a evocação de seu casamento. Os dois atores formavam um casal conflitado, com um relacionamento tumultuado e que atuou no ano seguinte à filmagem de *Wolf* em *A Megera Domada*. Sua presença em *Wolf* adiciona camadas de entretenimento e de intertextualidade. Richard Burton, à época, era conhecido por beber muito e, mais tarde, veio a público também a adição ao álcool de sua esposa, Liz Taylor. George e Martha, representados por Burton e Liz Taylor, evocam a vida particular do casal de atores que se mistura com a ficção de Albee. O conflito entre verdade e ilusão inicia, pois, desde a escolha dos atores para o filme.

Zynman comenta sobre a comicidade de Elizabeth Taylor, no papel de Martha, ao imitar Bette Davis na cena inicial. Temos um filme originado de uma peça teatral que, ao ser adaptada para o cinema, incorpora uma cena de um outro filme. A intenção original de Albee era trazer para a versão cinematográfica o par Bette Davis e James Mason. Ele explica que Elizabeth Taylor e Richard Burton tinham as idades erradas para os papéis. Na verdade, Taylor tinha apenas trinta e três anos na época e a idade do filho aniversariante foi trocada de vinte e um (da peça) para dezesseis, no filme, a fim de parecer mais de acordo com a idade da atriz.

Zynman comenta o espanto de Albee, em uma das suas falas na “Last Frontier Theater Conference” em Valdez, Alaska (Junho de 2002), ao ver que o filme fora

²⁷

O filme homônimo à peça de Albee será referido por *Wolf*.

filmado em preto e branco, pois ele “lembrava ter escrito a peça em cores”. (2008, p. 43). A falta de cor acentuaria o realismo da obra? Essa questão nos interessa porque nos permite especular sobre a densidade da mesma. A nosso ver, a ausência de cor eclipsa qualquer tentativa de minimizar a tensão. As sombras e as nuances da filmagem em preto-e-branco podem ser vistas como equivalentes às mostradas no texto dramático, fazendo com que a noite dos anfitriões e de seus convidados certamente fique ainda mais escura e seus desdobramentos, mais contundentes. Essa abordagem do diretor possibilitou também a utilização de inúmeros focos de luz nas cenas, os quais podem ser percebidos metaforicamente como “iluminação”, ou seja, o conhecimento da verdade. Possibilitou também uma continuidade entre as cenas que funciona muito bem plasticamente na ausência de cores.

Zynman evoca as convenções do realismo para tentar explicar a falta de cor da película e se isso teria sido necessário. Para o crítico teatral, Albee percebeu que a conclusão da peça ficara comprometida no filme. A cena final, que deveria ser “profundamente triste, profundamente ambígua”, resultou mais otimista com o acréscimo de “música de filme”. O final de *Wolf* ficou ainda mais otimista, sentimental até, com a câmera nos mostrando a aliança de casamento na mão de Burton quando ele a repousa no ombro de Taylor (2008, p. 43).

O filme mantém a estrutura em três atos da peça de Albee, embora retire alguns diálogos e transfira parte da ação para fora do cenário original: a sala de estar do casal anfitrião. A cena em que George e Nick conversam, no primeiro ato, é deslocada para fora da casa, sob uma árvore e com um balanço. A saída de George para comprar bebida é mesclada com a uma saída de todo o grupo para um bar, onde há um tablado, que pode ser considerado como uma espécie de palco, no qual Martha revela a verdade sobre o romance escrito por George, que seria de fato um livro sobre as suas memórias, ou seja, real.

O início do filme mostra o casal percorrendo um longo caminho sob o luar. Ao chegarem em casa acendem a luz e há sincronia com o texto dramático original. Na cena inicial, Martha (Elizabeth Taylor) imita Bette Davis com o cigarro na mão, uma alusão a outra atriz e a outro filme. A presença de um filme dentro de outro através da referência feita por um personagem confere a ambos os textos – dramático e filmico – a característica de intertextualidade. A presença de uma atriz consagrada imitando outra

atriz consagrada do teatro e do cinema estadunidenses pode ser vista como uma homenagem dos autores (e do diretor) de ambos os textos ao teatro e ao cinema, em suma, ao drama. A marcação dramática fica evidenciada pelo movimento de câmera que nos mostra uma cena coreografada de Liz Taylor, como Martha, mastigando uma coxa de galinha e discutindo com Richard Burton, seu marido na época da filmagem, no papel de George, a respeito de um filme protagonizado por Bette Davis, que revela as frustrações de uma esposa diante da vida que leva.



Figura 1

Martha pergunta a George o título do filme de Bette Davis. Enquanto aguarda a resposta, mastiga uma coxa de galinha retirada da geladeira.



Figura 2

A câmera volta-se para George, que está resolvendo palavras cruzadas do jornal e responde: “Chicago”! A resposta não é a correta, o que provoca a reação de Martha.



Figura 3

A câmera volta para Martha (Taylor), que para de mastigar e confronta o marido.

Nesta cena, há uma marcação fortemente teatral na mastigação da coxa de galinha e na fala de Martha. Podemos perceber a teatralidade na cena graças à coreografia da boca de Liz Taylor ao desempenhar seu papel. O movimento da câmera nos coloca como espectadores da cena, ao lado desta.

Após George e Martha discutirem o filme na cozinha, eles dirigem-se ao seu quarto, para isso subindo as escadas. Ambos estão bebendo mais um dos inúmeros drinques que beberão ao longo da trama e discutindo sobre as visitas que receberão dali a pouco. Martha fecha-se no banheiro e George permanece na frente da porta, que é revestida por um espelho. Martha descreve quem são as visitas e George parece recordar-se deles. Ao perceber quem são, um professor novo e sua esposa, George confirma com Martha que o professor é um jovem atlético, bonitão e afasta-se da porta, mas não se olha naquele espelho. O olhar-se no espelho, o confrontar-se consigo, poderia nos revelar a intenção de George de extinguir a ilusão. George insinua algo que nós ainda não sabemos sobre Martha e suas pequenas traições com novos professores do *campus*. Ele senta-se na cama do casal, em frente ao espelho, e não se olha, não se encara. Porém, nós o vemos de frente, pelo espelho, já que George está de costas para a câmera. Vemos as costas de George e seu reflexo no espelho e vemos Martha saindo do banheiro e de frente para nós. George, visto dessa forma, passa a imagem de um homem fraco, indiferente, de costas para tudo, pois não se olha no espelho tampouco, ou seja, sugerindo a dificuldade ou a incapacidade de encarar a própria realidade.



Figura 4

George (Burton) fala com Martha, que está atrás da porta, sem olhar-se no espelho. Vemos dois Georges nesta cena. O espelho sugere a ideia do duplo, da imagem fragmentada e da ilusão da imagem refletida.



Figura 5

A iluminação do quarto retoma a teatralidade da cena: muitas lâmpadas acesas e diferentes focos de luz colocam o ator em evidência.



Figura 6

Mais uma vez em frente ao espelho, George não se confronta com sua imagem refletida. Vemo-lo por trás, mas também vemos seu rosto.

Na cena das visitas chegando e ajeitando-se na sala, tornamo-nos parte da festa, pois todos estão lá e o filme nos coloca dentro da cena. As visitas chegam, Honey tira o

casaco e o entrega ao marido, que fica com ele nas mãos enquanto se dirigem ao sofá. Mesmo após sentarem-se o desconforto de ambos diante do casal mais velho fica claro e transparece na trajetória pela qual passa o casaco de Honey: das mãos de Nick, que o segurava até então, para as mãos de Honey, que o deixa sobre o sofá ao seu lado assim que drinks são oferecidos. O constrangimento inicial vai dando lugar a certo conforto estimulado pelo efeito dos drinks que sinalizam o início da reunião social.



Figura 7

Chegamos junto com Nick e Honey a partir deste ponto de vista da câmera. Com isso, fazemos também parte da festa na casa de George e Martha.

No momento seguinte, o ponto de vista nos exclui da sala de visitas e nos inclui na plateia.



Figura 8

Nesta cena, somos espectadores, convidados a compartilhar momentos com o casal anfitrião. O constrangimento de Nick e Honey é perceptível, junto com o desconforto de George. Os três formam um conjunto do qual Martha não faz parte

O desconforto de George é programado, ele está propositadamente jogando com Martha e suas visitas. Tanto no texto dramático quanto no filme fica evidente a atitude provocadora de George. O olhar das visitas para ele é de expectativa e de constrangimento. George é o diretor e o roteirista do jogo dramático com os convidados. E Martha sabe disso, pois reage e tenta tomar o comando, a direção. A preparação para a realização de jogos com os convidados inicia. A teia de palavras, de agressões verbais começa a ser tecida e todos estão presos nela. Nós, espectadores, inclusive.

Outra cena a ser analisada é aquela em que Martha conta sobre a luta de boxe entre ela e George e como este fora derrotado por acidente, provocando o riso dela e do casal convidado. Há uma provocação a George também pela insinuação de sua inabilidade e/ou fraqueza, que faz com que ele saia da sala. Em vez de sair de cena e o foco continuar na conversa na sala, a câmera mostra George caminhando em direção a um armário e pegando uma arma. Todo o foco narrativo concentra-se na ação de George e a luta de boxe fica ao fundo junto às vozes e risadas do grupo. A música amplia a tensão da cena e, quando George aponta a arma para as costas de Martha, Honey grita, seguida de Nick. Martha vira-se, vê a arma e vê George puxar o gatilho, ato do qual resulta apenas a abertura de um guarda-chuva. As risadas que se seguem são mais de alívio do que divertimento. É o início do jogo.



Figura 9

Nosso olhar é o olhar de quem é convidado, vemos o que Nick e Honey veem: um homem, um marido, apontando uma arma para as costas de sua esposa.



Figura 10

A mudança de plano nos coloca no lugar de Nick e Honey. A tensão aumenta para todos e somos parte da cena.



Figura 11

Ao ouvir os gritos do casal, Martha vira-se e depara-se com George e a arma apontada para ela. Temos o ponto de vista de George.

O momento de pavor, com o estampido e de assombro com o guarda-chuva, a partir deste ponto de vista, é compartilhado com as personagens. Entramos no jogo dramático, estamos envolvidos pelo roteiro e pela direção de George.



Figura 12

Vemos a reação dos personagens, mas não a de George. A câmera nos coloca atrás dele, de onde podemos ver o que ele vê e entrar em sintonia com sua atitude. George comanda a cena, as ações e reações das personagens estão condicionadas às dele.

A inclusão de um passeio de carro no qual George leva os convidados para casa sugere o final da festa. Ao colocar todos dentro de um carro dirigido pelo anfitrião, o roteiro amplifica a atuação deste como diretor daquela cena e daqueles atores, ou seja, o marido de Martha conduz a ação ao dirigir o carro e levá-los a um bar. Esta modificação em relação ao texto dramático adiciona ação à narrativa e preserva a intensidade dramática mesmo ao transferir a cena da dança de Martha e Nick para um espaço público, um bar vazio àquela hora. A sensação de enclausuramento incitada pela ação desenrolada dentro da sala de estar do casal anfitrião se mantém dentro do espaço do interior de um carro.

No bar há um pequeno tablado onde Martha, mais uma vez, repete a tentativa de humilhar George ao revelar a real natureza do romance que ele escrevera. Martha torna público, além do filho imaginário, o romance trágico escrito por seu marido e que não passaria de um mero relato de sua própria vida. A rejeição do sogro ao romance e sua atitude de impedir a publicação com a ameaça de demiti-lo da faculdade são reveladas num ambiente público, o bar.

Atrás do tablado, há uma parede espelhada onde podemos ver alguns reflexos do lenço de Honey quando esta está dançando, um pouco de Nick tentando fazer Honey parar sua interpretação coreográfica da música selecionada por George, mas é durante o discurso deste sobre os jogos que podemos ver suas costas e seu reflexo com mais intensidade do que os dos outros personagens. Ao escolher um disco na *jukebox*, vemos também o rosto de George refletido no vidro da máquina. Mais uma vez ele nos é mostrado por mais de um ângulo no filme, sugerindo a complexidade do personagem, a qualidade do fragmentário que caracteriza a personagem dramática.

As cenas a seguir mostram a discussão acima e o cenário do bar, que comporta muitas luzes, lembrando o cenário da casa de George e Martha e definindo uma característica do filme na utilização de espelhos e no reflexo de George. A narrativa encontra sua continuidade nas luzes atrás e acima das personagens ao longo do filme. No bar, há espelho, reflexos, luzes e um piso com padrão de tabuleiro que nos remete à ideia de jogo.



Figura 13

Martha dança com Nick enquanto Honey observa, após sua “dança interpretativa” (“Eu danço como o vento”), sentada à mesa com George. Vemos, ao fundo, várias luzes internas e externas que criam a perspectiva do espaço interno e a do externo ao bar.



Figura 14

Martha, no tablado, conta a todos, de modo cadenciado e em tom irônico, com desempenho teatral, a história da censura de seu pai à publicação do livro de George.



Figura 15

Nick e Martha riem da situação, enquanto vemos a reação de George, que decide interromper a cena. Podemos ver muitos pontos de luz e o espelho atrás do “palco”.

Nessa cena, o controle do jogo está nas mãos de Martha, que desafia George e o confronto em seus comandos. A provocação de Martha atinge o limite de seu marido, que a partir de então, inicia sua estratégia de vingança e elabora sua trama de desmanche da ilusão sobre o filho. Sob o ponto de vista que nos é mostrada a cena, somos espectadores da humilhação de George e de Honey.

Na cena que se segue, temos a alusão a *Um Bonde Chamado Desejo* de Tennessee Williams e a *Kiss me Kate*. O plano de desmascaramento da ilusão, e o conseqüente advento da verdade, concebido por George, inicia pelo ilusório teatral, pela encenação das flores, dos gestos. Toda a coreografia de Richard Burton e Elizabeth Taylor nesta cena remete-nos ao teatro, coloca-nos como espectadores da cena, mas traz também o jogo lúdico do faz-de-conta que empresta naturalismo à cena. George corteja Martha, que aceita e retribui, incluindo a palavra “violence” (violência) em sua fala em vez de “violets” (violetas), o que evoca a situação de tensão entre o casal anfitrião da noite.



Figura 16

George nos é mostrado atrás das flores, anunciando “Flores, flores para los muertos”. A imagem nos mostra a visão de Martha, com quem recebemos as flores e o anúncio velado de uma morte. O jogo final inicia.

A teatralidade dos gestos, nas cenas a seguir, remete-nos ao texto dramático e ao jogo premeditado por George, que culminará na revelação final da verdade sobre o filho do casal. Como podemos notar, o filme segue a estrutura do texto dramático.



Figura 17

O gesto exagerado de George marca a ludicidade e a intensidade teatral do gesto. Mostra a cumplicidade do casal, sua capacidade de jogar, de divertir-se com suas disputas.



Figura 18

Martha recebe as flores e entra no jogo de George. Nick, Honey e nós somos espectadores da cena.

Na sequência de imagens a seguir, vemos Martha “recitando” sua história do filho. Vemos a atriz em *close* e ouvimos a voz de George em *off*, dirigindo a cena e agindo como *prompter* ao corrigir o texto que ela expõe. George desempenha o papel de diretor da cena e Martha, o de atriz. O diretor Mike Nichols contribui para a teatralidade da cena ao trabalhar a iluminação de modo a realçar o rosto de Martha, que parece iluminar-se ao falar sobre o filho.



Figura19



Figura 20

O rosto de Martha aparece plenamente iluminado, sua expressão é de intensa emoção, o que condiz com sua fala e com as instruções dadas pelo “diretor”, George. O jogo dramático fica evidenciado nesta cena, tanto pelas falas, que derivam do texto dramático, quanto pela iluminação, que nos torna espectadores, junto a Nick e Honey, da encenação sobre o filho imaginado.

O trabalho do diretor Mike Nichols salienta o jogo dramático, que conduz a trama no texto de Edward Albee, através do uso da iluminação da cena. A filmagem nos possibilita participar como espectadores, pois, mais uma vez, vemos o que os convidados veem e o que George planejara, como na cena da arma de brinquedo que assusta a todos e dá o sinal para o início dos jogos. Desta vez, a sinalização é de fim de jogo, a música e os movimentos de câmera coincidem com o ápice do drama, remetemos ao final de uma encenação.

O jogo das personagens do texto dramático permanece na adaptação para o cinema, embora com a intensidade diminuída. A autonomia das personagens em cena, que lhes confere a característica do jogo dramático, continua na transposição para o filme através da utilização dos planos de ponto de vista pela câmera no enquadramento da cena. A escolha de pontos de vista para as cenas reduzem a percepção fragmentada das personagens que o texto dramático enfatiza. A imagem móvel conduz a narrativa

em que se transforma o texto dramático. A falta de ação do texto dramático permanece no filme, embora algumas cenas de movimento tenham sido incluídas, como a ida ao bar, onde um casal idoso os atende. A presença desse terceiro casal não provoca uma alteração no significado do hipotexto, pois o foco continua sendo o jogo praticado por George e Martha, Nick e Honey.

Nesta transposição de texto dramático para filme, há a manutenção do significado da peça de Edward Albee. Apesar de alguns trechos de diálogos terem sido cortados e cenas externas incluídas, não há diferença significativa entre o texto e sua adaptação cinematográfica. A tensão entre as personagens marca presença no filme, embora a linguagem por elas usada tenha sido polida, já que muitas expressões chulas e palavrões foram eliminados do texto do filme. Essas mudanças fazem parte de adaptar o texto dramático para o meio cinematográfico, que atinge uma camada maior de espectadores e precisa adequar-se a restrições de várias naturezas, inclusive financeiras.

O diretor Mike Nichols mantém a estrutura dramática da peça no filme, apesar de acrescentar cenas externas a esta. As externas reduzem a sensação de confinamento que a ação transcorrida dentro da sala da casa de George e Martha produz no texto dramático. Além disso, as cenas externas permitem o foco sobre as personagens e seus textos, como quando George e Nick conversam de modo amistoso, em oposição aos confrontos entre eles, fora da casa, junto a uma árvore com um balanço pendurado em um de seus galhos. A proximidade da câmera limita o espaço e mantém a sensação de espaço fechado, como se fosse dentro da casa. Entretanto, essas alterações não diminuem a carga dramática do filme, que conta a mesma história da peça. Os diferentes movimentos de câmera ora nos colocam no plano das personagens, dentro da cena e, portanto, participantes do jogo, ora nos colocam fora desta, como espectadores, mas ainda assim relacionados ao ponto de vista dos convidados e, de certa forma, continuamos participantes dos jogos de todos.

No texto dramático de Edward Albee encontramos exemplos de intertextualidade teatral, com a inserção de referências e de citação a outros textos dramáticos e também a filmes e atores. As categorias de transtextualidade propostas por Genette e revisitadas por Stam aplicam-se ao filme. A intertextualidade da celebridade, pela presença de Elizabeth Taylor e de Richard Burton como casal protagonista do filme, evoca a própria vida afetiva atribulada do casal na época da filmagem. A

transposição do texto dramático de Albee para o cinema manteve a estrutura do hipotexto bem como a intensidade dos jogos dramáticos praticados pelas personagens.

Dessa forma, Mike Nichols preservou o significado do hipotexto em sua transposição para o cinema, apesar de efetuar algumas modificações. A indistinção entre o verdadeiro e o ilusório, que permeia o texto de Edward Albee, foi transposta para o hipertexto de modo a preservar a intensidade dramática, a tensão entre as personagens. Tanto o texto dramático quanto o filme conduzem os leitores/espectadores numa longa jornada noite adentro das mentes atormentadas de Martha e de George e dos frágeis laços entre Nick e Honey.

4 O OLHAR NO JOGO DA SEDUÇÃO EM *CLOSER*

A proposta deste capítulo é refletir sobre alguns aspectos da personagem de ficção e sobre a construção de personagens por elas próprias na peça *Closer* de Patrick Marber (1997), que foi adaptada para o cinema pelo diretor Mike Nichols (2004). Nossa reflexão recai principalmente sobre a possibilidade de considerarmos personagens como criadoras de outras personagens, como portadoras de máscaras e de textos através dos quais se relacionam com as demais dentro da mesma peça. Interessa-nos investigar os elementos que marcam a circularidade, o espelhamento e a repetição bem como o jogo dramático presentes no texto. Analisaremos também como o jogo dramático é praticado pelas personagens e como esse recurso serve para intensificar a ação dramática e servir como expediente para a criação de personas/personagens no texto dramático. Estes elementos serão também estudados na sua forma de apresentação na adaptação filmica da obra de Patrick Marber.

4.1 O jogo da sedução no texto

As personagens em uma peça teatral conduzem a trama, portanto, elas concentram as especificidades do mundo. Ao contrário da narrativa, no drama as personagens não podem ausentar-se por muito tempo da trama porque esta é executada por elas próprias. Além disso, a ausência de um narrador direciona o foco para as personagens e suas ações. A síntese da ação (drama) concentra-se no desempenho das personagens; suas ações adquirem a intensidade do verossímil: tornam-se reais aos olhos do espectador.

Partindo dessa discussão e abordando as possibilidades criativas e representações do real na obra literária, consideramos possível a discussão e a análise da criação artística dentro da obra através de suas personagens. Assim, pretendemos analisar a criação de personagens pelas próprias (personagens) na peça *Closer*, de Patrick Marber, e a réplica do mundo que elas produzem.

As peças de Patrick Marber, conforme Christopher Innes (2002), relacionam-se com obras de escritores ingleses contemporâneos como Sarah Kane e Simon Ravenswood, além de conter ecos de Harold Pinter. O autor mais comparado a Marber é o dramaturgo estadunidense David Mamet devido ao enredo da primeira peça de Marber, *Dealer's Choice* (1995), que lembra o modo de Mamet descrever como seus personagens agem e o próprio ritmo de suas peças em termos de pôquer. Marber transfere isso para *Dealer's Choice* literalmente ao fazer de um jogo de pôquer, o centro de toda a ação.

Em *Closer*, Patrick Marber divide a peça em dois atos compostos de seis cenas cada um. A peça é ambientada em Londres e ao longo de suas doze cenas acompanha quatro adultos – Dan, Alice, Larry e Anna – durante um período de quatro anos e meio no qual eles se encontram e ficam juntos, separam-se, trocam de parceiros e separam-se. No texto dramático encontram-se indicações precisas de quando cada cena ocorre, de forma não-linear, além de indicar a ambientação da peça nos anos 1990. Entretanto, o autor faz uma ressalva: “As datas acima são apenas para informação. Não devem ser incluídas em nenhum programa ou design de produção” (MARBBER, 2000, p. 8). Sobre estas características nos diz Marcel Vieira Barreto Silva:

Essas indicações, que, materialmente, não aparecem no filme, revelam algo de mais profundo quanto à natureza singular e à especificidade estética do texto dramático: a par da sua concretização no palco, o texto dramático funciona por si só, guarda independência em relação à sua materialização teatral. Enquanto formalização literária de uma peça de teatro, *Closer* possui um texto dramático que pode ser analisado ao largo de sua realização concreta (que já foram inúmeras, em diversas línguas) e servir de ponto de partida para uma reflexão acerca da adaptação filmica, uma vez que todas as encenações da peça (inclusive, o filme) têm como fonte esse texto dramático específico (Silva, 2007, p. 8).

Apesar das referências temporais estarem expressas apenas para informação, a ação na peça sofre deslocamento ao longo do tempo, o que caracteriza a progressão da trama. Marber estruturou sua peça de modo a mostrar momentos de encontro e de desencontro entre as personagens. Há uma construção dos relacionamentos a partir de acidentes e acasos. Daniel e Alice se encontram num cruzamento em que ela é atropelada, fato que aproxima os dois. Larry e Anna se conhecem no Aquário de Londres, encontro marcado por Daniel, ao comunicar-se com o primeiro sob a persona/personagem Anna na Internet. O acaso faz com que a verdadeira Anna esteja lá

no momento e disposta a ouvir o que Larry tem a dizer. Após certo tempo, os relacionamentos são desfeitos diante das revelações das traições de Anna e de Daniel, que mantinham um caso em paralelo. Toda a estrutura da peça gira em torno dessas trocas de afeto que os personagens ora oferecem, ora negam em diversas combinações entre si.

Para Innes (2002), em *Closer* o material cômico padrão de amor e infidelidade expõe cruelmente uma sociedade em que sexo tornou-se mercadoria e a existência de um sentimento verdadeiro é praticamente impossível. Até mesmo o modo como as personagens são mostradas, quase hermeticamente isoladas do mundo ao seu redor, é uma imagem do isolamento e da dissociação que caracteriza a geração absorta em si mesma dos anos 1990. As quatro pessoas parecem existir somente em termos das suas relações transitórias entre si mesmas, nas quais todos, exceto Alice, a jovem em torno da qual todos gravitam, enganam e traem e depois trocam de parceiros. E esta infidelidade é indicada como um comportamento habitual das personagens. Apesar de toda sua obsessão por encontrar o amor, elas não conseguem obter mais do que intimidade física. Ao exigirem verdade emocional absoluta, tudo o que eles conseguem fazer é mentir, pois a linguagem do amor tornou-se clichê. Para Innes, a descrição dada para as personagens identificando-as como provindas de diferentes partes da Inglaterra, a saber, Alice, uma garota de cidade pequena; Dan, um homem de área residencial nos limites da cidade; Larry, um homem da cidade grande e Anna, uma mulher do interior, abrangem o todo da sociedade inglesa.

A afirmação de Innes não nos parece uma explicação abrangente sobre o universo dramático criado por Marber através de suas personagens apresentadas em cenas-chave de seus relacionamentos. A fim de aprofundarmos uma análise das personagens buscamos compreender a intenção do autor ao caracterizá-las da forma acima descrita nas instruções de direção. Para Graham Saunders (2008), essa é uma indicação significativa de que *Closer* rejeita a verossimilhança psicológica, pois essa forma de linguagem e de descrição de personagens teria sido vagamente inspirada no drama Jacobino da Restauração, no qual a personagem é geralmente apresentada como tipo e associada a uma classe social, mais do que por meio de psicologia individual. Isso permite que a peça pareça realista na superfície, embora os padrões convencionais de caracterização de personagem estejam ausentes. Para o autor,

“esta mutabilidade pode ser vista na fluidez de identidade, em que nenhuma das personagens é o que parece ser. Isto varia da observação de Alice que ‘Homens querem uma garota que pareça um rapaz’ (1:1.192), à personagem de ‘Anna’ que Dan adota anonimamente na internet” (Saunders, 2008, p. 21)

As personagens de *Closer* têm em comum a superficialidade, a aparência, o externo, o que nos predispõe a analisá-las por sua introspecção, como propunha Almeida Prado. Daniel (Dan) é um jornalista escritor de obituários que cria “personagens” a partir de pessoas reais, falecidas, ao conferir-lhes “eufemismos” que nem sempre correspondem à realidade, à vida vivida por aqueles. Dan também é um “romancista fracassado” (em suas próprias palavras) cujo único livro é sobre a vida de uma mulher – Alice – que ele acredita conhecer. Anna, a fotógrafa, também cria personagens em seus retratos de pessoas reais e desconhecidas – “estranhos”, palavra também usada como título de sua exposição – que nem sequer sabem que estão sendo fotografadas. Alice é a *stripper* que executa o que o espectador quer ver. Larry é um dermatologista, um médico cuja atuação profissional situa-se no nível da superfície, do possível de ser visto, do externo, do invólucro. Essas personagens compartilham o plano da superfície, embora tentem, de um modo ou de outro, ir além, mais fundo, mais perto, como diz o título. Como se estivessem em um aquário, eles flutuam, nadam, mas não mergulham. O ponto de contato mais forte entre elas é o voyeurismo, esse olhar para o exterior sem observá-lo com precisão. É o olhar daquele que imagina, do que cria uma realidade a partir do que acredita ver, do que deseja.

Na peça em análise, pelo menos duas personagens partilham a característica de criadores ficcionais de forma evidente: Dan, o escritor, e Anna, a fotógrafa. Ambos criam personagens e imagens no plano da arte, do imaginário, da ficção. Entretanto, não poderíamos considerar a personagem Alice também como uma criadora de personagem? Ela é uma *performer* – *stripper*, atriz, artista – que representa algo ou alguém que o público quer ver. Ela é a criadora da personagem para seu público, um fazer semelhante ao do escritor para com seu leitor. Assim como outros artistas, Alice cria personagens e imagens a partir do que ela percebe ser o gosto do receptor, procura manter o controle sobre sua criação, conduzir a personagem conforme seu ritmo, sua criatividade. Semelhantemente ao autor teatral, Alice cria personagens que são reais para os que convivem com ela (sua plateia/clientes) e, por isso mesmo, acaba por perder

o poder autoral: as personagens teatrais desconectam os fios que as prendem ao criador. Ao assumir essas personagens, ao “representá-las”, Alice firma o caráter definido e definitivo das mesmas que lhes permite serem reais, como as personagens teatrais materializadas no palco. Perde também o poder sobre elas e sobre os desenlaces que se seguem.

Em sua vida pública, entre estranhos, no clube de *strip-tease*, ela encena a personagem Jane Jones, *stripper*. Para sua vida particular, ela cria e encena uma personagem, Alice Ayres, com base em uma jovem real, falecida em um incêndio, cujo nome ela vê numa lápide no “memorial para pessoas comuns que morreram tentando salvar as vidas de outras” (MARBER, 2000, p. 12) no Postman’s Park, em Londres e decide adotar. Ironicamente, Alice, nome tomado emprestado de alguém real, apresenta-se às outras personagens e ao público como sendo a verdadeira, a pessoa real; ao passo que Jane Jones, seu nome verdadeiro, vira personagem *stripper*, sua real profissão, sendo percebido (o nome) como não-verdadeiro.

Alice é a base do livro de Dan, cuja personagem não tem nome. A trama do romance não nos é revelada. Sabemos apenas que supostamente relataria a vida de Alice antes do seu relacionamento com o jornalista. Ele escreve sobre amor e sexo na vida dessa “heroína anônima” (nas palavras de Anna, MARBER, 2000, p. 17) a partir da história de Alice Ayres, segundo a versão da própria Alice/Jane. É intrigante que a personagem criada por Dan em seu livro não tenha nome. O anonimato da heroína remete tanto a uma proteção da personagem – como se essa não fosse ficcional, mas uma pessoa real – quanto a uma indefinição sobre a identidade da mesma, que é, em última análise, fundada na sua companheira Alice Ayres (que é Jane Jones). Essa imprecisão do autor sobre sua personagem reflete a própria maneira de viver de Dan, que não se decide em sua vida amorosa entre Alice e Anna; alterna-as em sua indecisão quase infantil. Por outro lado, talvez possamos considerar o anonimato da personagem principal do romance de Dan como resultante da ambiguidade vivida e transmitida pela própria Alice.

A imprecisão sobre quem realmente seja Alice Ayres nos permite investigar suas nuances, suas imagens e máscaras com as quais se reveste e que caracterizam suas presenças das quais resultam as diferentes Alices que encontramos nesta obra de Marber.

- a. A real – homenageada no memorial do Postman’s Park. Não sabemos muito sobre ela, exceto que morreu ao salvar três crianças em um incêndio em 1885 – uma heroína.
- b. A inventada e representada por Jane Jones a partir do momento em que ela conhece Dan. Esta Alice é a personagem da peça que é apresentada aos outros (personagens, espectadores e leitores) durante sua vida em Londres. Somente descobrimos tratar-se de uma auto-invenção quando de sua morte.
- c. A personagem sem nome criada por Dan, mas que seria Alice, ou a sua “vida emprestada”.
- d. “Jovem Mulher, Londres” – fotografia tirada por Anna e exibida em sua exposição e em cartões postais artísticos. Essa é uma outra ‘heroína anônima’, uma estranha, uma imagem criada por uma artista.
- e. Há também Alice Ayres como a *stripper* Jane Jones, a personagem fingindo inventar uma personagem (e esta seria a quinta Alice na peça, até agora). O verdadeiro nome de Alice é Jane Jones e este é revelado a Larry durante a sua performance na Suíte Paradise do clube de *strip* em que ela trabalha. Ao perguntar seu nome, ele espera que ela diga Alice, que ele acredita ser o nome verdadeiro. Quando ela diz que seu nome é Jane, ele não acredita, embora ela o repita várias vezes incluindo seu sobrenome, Jones (MARBER, 2000, p. 51-52).

Encontramos tantas máscaras a esconder a verdadeira identidade de Alice que é difícil começar a removê-las, pois não sabemos qual se sobrepõe a qual, nem em que sequência. Ela, contudo, representa a personagem verdadeira e sinceramente, assume-a como sua nova identidade. Alice representa a Alice que ela quer ser, a criadora encena sua criatura. Ela não é Jane em sua nova vida – com Dan – ela é Jane no clube. Quando expõe seu corpo para estranhos, ela usa seu nome real, que se torna então um pseudônimo, um epíteto, um *alter-ego* da personagem. O real vira ficção no mundo criado para Alice, mas a realidade da *stripper* Jane continua na sua profissão, sua identidade real talvez seja sua fortaleza no mundo novo criado por ela para Alice. Jane encontra-se no nível da superfície enquanto Alice tenta ir além deste.

Ocorre na cena 2 (MARBER, 2000, p.17-19) uma discussão interessante sobre a criação de personagens/imagens e sobre a criação de uma realidade com base em

peças reais. Durante a mesma, Anna pergunta a Dan: “Como ela (Alice) se sente a respeito de você *roubar* a vida dela?” Ele a corrige: “Tomá-la *emprestado*”. Quanto ao trabalho de Anna, retratar estranhos, Dan faz-lhe a mesma pergunta: “Como os seus estranhos se sentem a respeito de você roubar suas vidas?” A resposta da fotógrafa repete a dada por ele: “Tomá-las emprestado”. Ambos reconhecem sua característica em comum de criar a partir de pessoas reais. Tanto o jornalista como a fotógrafa utilizam pessoas reais como matéria prima para suas obras e ambos criam imagens destas, “tomam emprestadas suas vidas”. Nenhum dos dois nomeia suas imagens criadas. Anna fotografa “estranhos”/“desconhecidos” cujas fotos recebem títulos como *Young woman, London*, no caso específico da foto tirada de Alice, enquanto Dan escreveu um romance em que a protagonista (supostamente Alice) não tem nome: uma “estranha”.

Tanto Anna quanto Dan criam personagens, usando as linguagens de suas respectivas artes, a partir de pessoas que eles não conhecem, estranhos para os quais inventam uma realidade. A fotógrafa, porém, está consciente disso. Sua arte é criada intencionalmente a partir de pessoas anônimas, desconhecidas. Inversamente, Dan age e escreve como se realmente conhecesse Alice. No entanto, tudo o que ele sabe é o que esta lhe contou. Isso fica confirmado pelo diálogo entre Alice e Larry no *vernissage* da exposição de Anna (cena 5, p. 32). Quando ele lhe pergunta sobre o livro que Dan havia escrito, notadamente se este seria baseado nela, Alice responde que o mesmo seria sobre “um pouco” dela. Larry questiona então sobre o que Dan teria deixado de fora e a resposta é: “a verdade!”. Nesse momento da peça há uma exposição da dura relação entre verdade e mentira. Um pouco antes das falas acima, Larry, ao ver o retrato de Alice, pergunta-lhe sua opinião sobre a exposição de fotos. Ela responde:

É uma mentira. É um punhado de estranhos belamente fotografados e todos os ricos *otários* que apreciam *arte* dizem que é lindo porque é isso que eles *querem* ver. Mas as pessoas nas fotos estão tristes e sozinhas, mas as fotos fazem o mundo *parecer* bonito. Então a exposição é confortadora, o que a torna uma mentira e todos amam Uma Grande Mentira. (cena 5, MARBER, 2000, p. 31)

Estas falas são ditas de modo bem racional, sem qualquer indicação de expressão emocional pelo autor. A não ser pelas palavras grifadas, a conversa é casual, de estranhos que se encontram em local público. Entretanto, este diálogo é um indicativo de como seriam os relacionamentos das personagens: triste e mentiroso.

O livro que Dan escreve sobre Alice, *stripper*, é uma espécie de biografia de sua companheira. Conforme mencionado anteriormente, o conteúdo desse livro não nos é revelado, mas a própria retratada (duplamente, tanto no livro como em foto) nos adverte em seu diálogo com Larry da dimensão de (in)veracidade captada pelo autor. O comportamento de Alice naquele momento (cena 5, MARBER, 2000, p. 31-33) pode ser considerado como meramente provocador, já que aparentemente ela se diverte flertando com Larry – vingança contra Anna? – e também condiz com sua pouca idade em relação às outras personagens. Esse comportamento da personagem Alice revela um pouco da *stripper* (Jane Jones) que Larry virá a conhecer e por quem se encantará. A face provocadora de Alice se expõe em seus encontros com Larry, enquanto seu lado triste, magoado, aflora com Anna. Seu relacionamento com Dan mostra uma Alice intensa e que ama, mas que sofre por saber da fragilidade desse relacionamento.

Todas as personagens nesta obra de Marber perseguem a verdade que é, ao mesmo tempo, temida e evitada. Essa verdade permanece além da superfície, deposita-se em um lugar mais profundo e, quando vem à tona, machuca, fere e nunca é assimilada plenamente. A verdade torna-se ainda mais dolorosa por ser tratada no plano superficial. Ela flutua junto às personagens tal qual um *iceberg*, cuja parte aparente é muito menor do que o todo. A parte submersa, maior e invisível, só poderia ser atingida com a ultrapassagem do plano da superfície e, para tanto, as personagens precisariam chegar *mais perto* dessa verdade e de si mesmas. As personagens não sabem o que fazer quando a trilha para o âmago mais profundo de suas almas está acessível através do entendimento e da aceitação da verdade.

A utilização do Aquário como metáfora dessa observação silenciosa do mundo interior encaixa-se na construção das personagens. Anna costuma frequentar o local, sugere o título *Aquário* para o livro de Dan e é ali mesmo que ela conhece Larry. O simbolismo do aquário e dos peixes que nele vivem conduz a uma busca pelo realismo das emoções das personagens. Ao falar sobre as imagens de que a água é o pretexto ou a matéria, Bachelard (1989, p. 21) nota que essas não têm nem a constância nem a solidez das imagens fornecidas pela terra, pelos cristais e pelas gemas, não têm a vida vigorosa das imagens do fogo. Para ele,

“as águas não constroem ‘mentiras verdadeiras’. É preciso uma alma muito perturbada para realmente se deixar enganar pelas miragens de um rio. Esses

doces fantasmas da água costumam estar ligados às ilusões factícias de uma imaginação divertida, de uma imaginação que quer divertir-se.” (p. 25)

A imagem da água trazida pelo Aquário na obra de Marber traça um paralelo com a imaginação divertida, com o engodo derivado do ilusório (Daniel fazendo-se passar por Anna, Alice brincando de dizer a verdade para Larry, por exemplo), mas remete também ao espelho das águas que sugere uma idealização, devido ao seu reflexo um tanto vago e impreciso, ao contrário do reflexo do espelho material. Conforme Bachelard (1989, p. 23), “a água serve para naturalizar nossa imagem, para devolver um pouco de inocência e de naturalidade ao orgulho de nossa contemplação íntima.” O conflito interno das personagens de Marber atormentadas por seus desejos e imersas em suas individualidades está representado no Aquário e seus peixes belos, frios e que não se tocam.

A água, nos ensina Bachelard (p. 85), é “o *elemento* da morte jovem e bela, da morte florida, e nos dramas da vida e da literatura é o *elemento* da morte sem orgulho nem vingança, do suicídio masoquista.”. A presença da morte atravessa *Closer*, concretizando-se fortemente no final, com a morte de Alice. Innes (2002) chama a atenção para a presença do “setor de morte”, referido por Alice em relação ao trabalho de Dan – escritor de obituários, desde o início, tanto nos diálogos como na prática, incluindo a “pequena morte” do ato sexual. A presença da morte permeia a peça, Alice quase morre ao cruzar o semáforo no início e morre da mesma forma no final, Dan escreve obituários, Larry trabalha em um hospital, onde morrem pessoas. Essas personagens estão, de um modo ou de outro, conectados à morte, literal ou real de pessoas reais ou de personagens ilusórias.

Os peixes no aquário simbolizam, numa visão analítica, o mergulho, a imersão na alma, nos sentimentos. É interessante notar que os peixes podem simbolizar essa descida às profundezas das emoções, mas em *Closer*, eles estão exatamente como as personagens: nadando uns ao redor dos outros sem se tocarem, sem se aproximarem. São como *estranhos* que se diluem no ambiente, assim como as personagens e suas roupas monocromáticas (preto, branco, bege) circulando pelos mesmos ambientes. É como se os envolvidos na trama estivessem presos num aquário de água salgada, com todas suas amarguras, mortes e renascimentos. A verdade nunca vem plenamente à tona, pois implicaria sair deste ambiente de silêncios e de frio, de buscar a regeneração da

alma, mas para isso seria preciso aproximar-se. Encontrar a verdade não parece ser a prioridade, entretanto. Ou talvez esta esteja fora de seu alcance, de sua capacidade de enfrentá-la, de conhecê-la.

Além destas imagens trazidas pelo Aquário, constatamos a atitude da personagem Anna em relação a este: contemplação. O olhar da fotógrafa é dirigido aos peixes e aos estranhos que também os contemplam. Esse olhar é contemplativo, o que evidencia o distanciamento e a não-intervenção de que se recobrem as ações das personagens. A exposição dos peixes no aquário espelha a exposição das personagens na peça, pois de um modo ou de outro, todos estão conectados no nível do superficial, da pele, do eufemismo de obituários, da fotografia, do *strip tease*. A teia surge invisível, frágil, mas entrelaçadora das relações dessas personagens que gravitam em torno de si mesmas e de seus segredos.

O Aquário representa, conforme Innes (2002), a existência das personagens que não são apenas perseguidas e espiadas umas pelas outras, mas também observadas pelo público, como os peixes em exibição. Ponderamos sobre a circunstância da superficialidade expressa em *Closer*, nas ocupações das personagens e refletida nas suas ações. A falta de intimidade, de contato emocional fica evidenciada pela metáfora expressa pelo comportamento dos peixes: nadam no mesmo espaço sem nunca se tocarem. A própria frieza da água e dos peixes, criaturas de sangue frio, reforça a imagem de distanciamento e de silêncio. A repetição das falas, além de evidenciar a circularidade da trama, confina as personagens a um desenho definidor das suas ações. Neste contexto, a imagem do Aquário confirma a impossibilidade de distanciamento espacial e, ao mesmo tempo, a falta de intimidade entre os participantes dos ‘jogos’ eróticos e verbais cruéis, por vezes, praticados por todos eles.

Esta busca pela verdade é mais forte em Larry, que tenta entender tudo e se define como “um observador clínico do carnaval humano”. Ele é um observador, um *voyeur*, um meio-participante da realidade, um espectador. A sua permanência no plano da superfície, da pele (dermatologista) explicaria sua obsessão pela cicatriz na perna de Alice. Duas vezes ele pergunta como ela adquirira aquela cicatriz e ela responde diferentemente em três situações diversas. A primeira resposta é dada no hospital: “Foi um caminhão” (MARBER, 2000, p. 14). A segunda, na exposição de Anna: “Um capanga da máfia quebrou minha perna” (MARBER, 2000, p. 33). A partir da recusa de

Larry em aceitar a cicatriz como resultante de uma fratura e por ela dar a impressão de ser derivada de um ferimento causado por objeto de metal penetrante, Alice oferece sua terceira versão: “Quando eu tinha oito anos ... um pedaço de metal entrou na minha perna quando o carro dos meus pais acidentou-se ... quando eles *morreram*?” (MARBER, 2000, p. 33). A verdade sobre a vida pregressa de Alice permanece obscura como sua cicatriz, que pode ser vista não como uma marca do passado, mas como uma chave para a (re)criação do presente de Jane em sua nova pele: Alice.

A cicatriz na perna continuará a intrigar Larry por várias cenas desde o início (MARBER, 2000, p. 14, p. 33, p. 53, p. 67), pois acredita que Alice tenha-se automutilado. No final, ela conta a Dan que esta resultara de uma queda de bicicleta quando era criança. As diferentes versões para o mesmo fato – a cicatriz – nos revelam a recusa de Alice em contar a verdade sobre a vida de Jane, a sua vida real, o seu passado. É surpreendente, porém, que ela não consiga encontrar uma história convincente para aquela cicatriz, que na perna de Jane Jones não se encaixa na personagem-criação Alice. Apesar de estar na pele, na superfície, a cicatriz é uma marca de algo mais profundo. Mesmo quando convidada a mostrar sua essência, sua intimidade através da resposta à pergunta sobre seu passado, Alice foge, recusa-se, embora finja aproximar-se de seu âmagão ao dar as versões para a origem de sua cicatriz. Manter-se no plano da superfície impõe a distância. Partindo desse posicionamento, as personagens dessa peça nunca chegam realmente *mais perto (closer)* umas das outras. São naufragos em um mar de emoções reprimidas e mal compreendidas.

Jean Baudrillard, em *A Troca Simbólica e a Morte* (1996), refere-se ao corpo marcado e ao *strip tease*.

Toda história atual do corpo é a de sua demarcação, da rede de marcas e de signos que vem compartimentá-lo, despedaçá-lo, negá-lo em sua diferença e ambivalência radical, a fim de organizá-lo num material estrutural de troca/signo, semelhante à esfera dos objetos, dissolver-se a virtualidade de jogo e de troca simbólica (que não se confunde com a sexualidade) numa sexualidade tomada como instância determinante – instância fálica inteiramente organizada em torno da fetichização do falo como equivalente geral. (BAUDRILLARD, 1996, p.133)

Para o autor, o cenodrama da ereção e da castração encontra-se em toda parte: na moda, na publicidade, no *nude-look*, no teatro, no *strip-tease*. É, ao mesmo tempo, variado e monótono por apresentar uma marca que assume a força de signo por repetir-

se no mesmo cenário. Essa marca, essa barra de demarcação do corpo, é delimitada por botas, adornos de coxa, o *short* sob o casaco comprido, as luvas abaixo do cotovelo ou a linha da meia na coxa, a mecha sobre o olho, o tapa-sexo da *stripper*, os braceletes, colares, anéis, cintos, jóias e correntes. A linha demarcatória traçada no corpo designa o fetiche por sua oposição estrutural (o nu e o não-nu) cuja função erótica parodia a castração como articulação simbólica de uma falta; uma barra que articula dois plenos (a linha da meia da coxa) que operam, então, de um e do outro lado, como o significante e o significado.

Para Baudrillard, há uma afinidade entre o cerimonial de signos de que se cerca o corpo erótico e o cerimonial de sofrimento de que se cerca a perversão sadomasoquista. A marca “fetichista” (colares, braceletes, correntes) imita e evoca sempre a marca sadomasoquista (mutilação, ferimento, cicatriz):

Certas marcas (aquelas são apenas sugestivas) fazem com que o corpo fique mais nu do que se estivesse verdadeiramente nu. Essas marcas podem ser as roupas e os acessórios, mas também os gestos, a música, a técnica. Todas as perversões necessitam de truques no sentido forte do termo. No caso do sadomasoquismo, é o sofrimento que emblematiza o corpo tal como o podem fazer as jóias ou a pintura na paixão fetichista. (BAUDRILLARD, 1996, p.134) [grifos no original].

A afinidade entre o corpo erótico e o cerimonial do sofrimento remete a uma convergência de todas as perversões; no sistema erótico descrito (*strip tease*), o corpo se exalta pelo prazer, pela auto-sedução; no sadomasoquismo, ele se exalta pelo sofrimento (o auto-erotismo doloroso). Porém, existe uma afinidade entre eles: quer sofra ou tenha prazer consigo mesmo, o outro é radicalmente objetivado. Toda perversão brinca com a morte. A personagem Alice encarna os dois cerimoniais de signos sugeridos pelo autor: é *stripper* e tem uma cicatriz na perna. O corpo marcado de Alice e sua atuação erótica fascinam o médico que busca saber além das aparências, mas não revela o que descobre, nem se chega a descobrir o que procura, a menos que seja para ferir, “marcar” com seus atos e/ou palavras os outros com quem se relaciona.

Bernardin (diretor do Crazy Horse Saloon), ao ser entrevistado por Baudrillard, define o local (um clube de *strip-tease* em Paris) como sendo um lugar onde “Não se *strip* (tira a roupa) nem se *tease* (excita) ... faz-se uma paródia... sou um mistificador; dá-se a impressão de mostrar a verdade nua e crua; a mistificação não poderia ir mais

longe” (BAUDRILLARD, 1996, p. 143). A metáfora da nudez controlada, calculada do *strip-tease*, aplica-se a Alice, a *stripper*, cujo corpo é marcado por uma cicatriz real, e cujo desempenho em sua arte a torna inatingível, embora esteja *Mais perto*²⁸ (*Closer*) de seus espectadores. A mulher nua que não se desnuda emocionalmente, Alice, a personagem que centraliza as ações dos outros na peça. A única que sabe da falsidade de sua atuação, mas, como *stripper*, convida/seduz o outro a acompanhá-la na fantasia.

O *strip-tease*, como nos diz Baudrillard, é uma dança: talvez a mais original do mundo ocidental contemporâneo. O segredo dele é a celebração auto-erótica feita por uma mulher com seu próprio corpo, que se torna desejável nessa mesma medida. Sem essa miragem narcisística que é a substância de todos os gestos, sem esse ritual de carícias que vêm envolver o corpo e emblematizá-lo como objeto fálico, não há efeito erótico. Para ele, é masturbação sublime cuja lentidão é fundamental. É essa lentidão que marca os gestos com que a mulher se cerca. O ato de despir-se, as carícias e até a imitação do prazer são os do “outro” espelhados no seu corpo. Seus gestos tecem ao redor dela o espectro do parceiro sexual. Mas esse outro é desde o início excluído, porque a mulher toma o seu lugar e se apropria dos seus gestos nos termos de um trabalho de condensação que não está longe dos processos oníricos. Essa é a Alice que diz: “Eu não te amo mais, adeus.” (MARBER, 2000, p. 14) “Eu sei o que os homens querem” (MARBER, 2000, p. 15), a mulher fetiche que exclui o outro em sua dança, mas que briga pela posse do seu parceiro amoroso.

Larry, que pretende ser um “observador clínico”, estabelece a existência das máscaras: ele menciona o “carnaval humano”, o que nos leva ao disfarce, à fantasia, à máscara; ao falso representado intencionalmente, verdadeiramente. As máscaras usadas por Alice simbolizam a falsidade consentida, a mentira cuidadosamente construída, o vazio das pessoas egoístas. Ela sabe o que está fazendo, ela tem consciência da presença intencional da máscara. Como uma participante do carnaval, ela escolhe qual máscara usar. O que ela não pode controlar é o efeito das suas escolhas sobre os outros. As interpretações que as outras personagens fazem das “atuações” de Alice afastam-nas dela e umas das outras. Larry e Alice encontram-se no museu e ele se desculpa por estar atrasado. Trava-se o seguinte diálogo:

²⁸ Título dado à peça no Brasil.

Larry: [...] Eu me atrasei porque atravessei o Postman's Park para chegar aqui ... e eu dei uma olhadinha ... no memorial.
Alice: Oh.
Larry: É ... oh.
Alice: Você me odeia?
Larry: Não, eu te adoro.
Alice: Precisamos falar sobre isto?
Larry: Não se você não quiser.
Alice: Obrigada. Tenho uma surpresa para você.
Larry: Você é cheia delas. (cena 9, MARBER, 2000, p. 62)

A busca pela verdade e a tentativa de estabelecer algum vínculo de intimidade é característica do médico. Através deste diálogo, fica implícito que há uma cumplicidade entre eles quanto à identidade de Alice Ayres ter sido retirada do memorial. Aqui há um momento de vulnerabilidade de Alice que é parcialmente revelada. Podemos fazer essa leitura deste diálogo somente após o final da peça, quando também fica evidente que Larry sabia da “falsa identidade” de Alice. Se ele foi ao Postman's Park e olhou o memorial com atenção, acreditamos que ele somente se referiria a isso se tivesse encontrado o nome Alice Ayres entre as vítimas homenageadas. A pergunta de Alice: “Você me odeia?” é uma pista desta farsa descoberta. Outra pista está na pausa da fala de Larry: “[...] eu dei uma olhadinha ... no memorial.” A pausa indicada pelas reticências nos permite ler a ênfase dada à palavra “memorial”. A resposta “oh” de Alice indica sua surpresa e a compreensão da descoberta de seu segredo, o que é confirmado pela resposta de Larry: “É ... oh!”. A descoberta parece ser ainda mais uma vez reiterada através do reconhecimento de Larry de que ela seria cheia de surpresas.

Alice mostra-se como boa personagem teatral que é, mas sua escolha do que mostrar permite-nos aceitá-la como criadora de si mesma. Criatura surgida a partir de uma pessoa morta, a verdadeira Alice Ayres, e que morre no final da peça como Jane Jones, a criadora. O ciclo de vida e morte organiza-se na peça de modo reduzido, numa escala sintética, conforme Ricardo Piglia em sua definição de arte (2006, p.13). A complexidade da personagem condensada devido a sua fragmentação intensifica sua verossimilhança interna e funda a história que é mostrada por Patrick Marber em *Closer*. As personagens dessa obra flutuam no aquário da vida, vislumbrando apenas uma pequena parte de um mundo submerso intenso representativo das emoções, daquilo que trazemos na alma.

No drama encenado, os atores e suas imagens ficam indissociáveis das personagens que representam. O texto literário, o *script*, permanece inalterado,

permanente, mas cada encenação, em diversas produções e épocas, é diferente. Tragédias gregas chegam até nós em variadas produções e por diferentes meios, seu texto, entretanto, continua inalterado em sua essência de significado, mesmo que a forma linguística varie nas suas diversas traduções. A combinação da variação na encenação com o caráter fixo do texto confere ao drama ao vivo uma vantagem sobre os outros tipos gravados – cinema, rádio, televisão, telenovela. Podemos argumentar, repetindo a opinião anteriormente aqui expressa de Esslin (1981, p. 33) que, ao fixar permanentemente a performance e o texto, esses meios condenam seus produtos a um inevitável processo de obsolescência ao cristalizá-los em uma época. Apenas alguns dos grandes clássicos sobreviveriam a esse aspecto antiquado. Entretanto, gostamos de pensar que muitos filmes e produções televisivas de décadas passadas mantêm seu valor justamente por trazerem imagens que, se eles não existissem, não mais as veríamos. O valor de certos filmes talvez resida na reprodução de uma época que deixamos para trás, na apresentação de cenas urbanas que nos remetem ao histórico anterior, mas ao mesmo tempo são momento presente, o momento do drama.

Numa perspectiva diferente da enunciada pelo autor, para quem o drama seria a mais social das formas de arte devido a sua natureza de criação coletiva (texto, atores, cenógrafos, figurinistas, iluminadores, sonoplastas e outros), podemos olhar para as formas que ele chama de obsoletas com olhos curiosos o bastante para estudarmos técnicas utilizadas pelos diretores conforme a tecnologia disponível e o estilo daquele período. E é justamente o conjunto da criação coletiva da forma de arte cinematográfica o responsável por tantas produções de época. A fotografia permite o registro imagístico resgatável de eras passadas e sua reprodução na atualidade. Através da arte fotográfica, o cinema e a televisão registram e resgatam fatos e conferem-lhes significados. Os estudos comparatistas valem-se destes registros para reafirmarem valores literários e/ou editarem novos.

A presença de uma personagem fotógrafa na peça inevitavelmente nos conduz ao registro “enquadrado”, “emoldurado” e, portanto, portador e transmissor de significado(s) conforme o asseverado por Esslin (1987). Traduz também a ideia do meio cinematográfico, que através desta forma de arte se realiza, já que cinema é a ilusão do movimento provocada pela sucessão de fotografias gravadas em um filme e projetadas em uma superfície/tela. Anna, a personagem referida, congela, cristaliza, eterniza momentos ao capturar suas imagens, cria imagens cujos significados intensificam-se a

ponto de serem tomados como reais. Tudo na fotografia torna-se real e intenso. A verossimilhança postulada por Aristóteles revela-se na imagem quase real, pois, ao capturar um fragmento de segundo, a foto deixa de registrar o real, o todo.

Anna fotografa Alice e Daniel. Este posa para a foto que ilustrará seu livro, uma foto para registro profissional, para vender, para criar uma identificação com o público leitor. Nesse momento, Dan declara-se encantado com Anna e a sessão de fotos séria, profissional, contrasta com a atmosfera de flerte e sedução que envolve ambos na cena. Entretanto, nunca vemos a foto definitiva de Daniel. Fica a imagem de um homem sedutor e seduzido pela fotógrafa que declara seu interesse pelo livro. O jogo sedutor/seduzido que se inicia nesta cena permeará toda a peça e contagiará, ou melhor, será reproduzido ao longo da história por todos nela envolvidos.

A desconstrução de Alice e a construção, ainda que parcial, de Jane Jones passa pelos diálogos com Larry, cuja mordacidade e crueldade a predispõem a torturá-lo com a dúvida sobre sua origem, sua cicatriz, seus sentimentos, suas opiniões, seu nome. O próprio relacionamento dos dois permanece na superficialidade consentida, na vingança planejada. Constrói-se na esperança de manter proximidade com seus respectivos verdadeiros objetos de desejo e/ou de amor: Dan e Anna. Ações e atitudes que servem de armas, quase como blefes em um jogo de pôquer, e que se tornam armadilhas, que enredam e prendem suas presas. Alice e Larry usam um ao outro para atingir seus ex-parceiros e acabam, porém, envolvidos em suas próprias tramas e por elas são atingidos.

É possível afirmar que não há protagonista(s) nessa peça (*Closer*), pois o enredamento (teias) e o grau de participação nos jogos não permitem o completo afastamento entre si das personagens. Suas vidas encontram-se tão firmemente ligadas pelos fios de suas tramas que não podemos identificar um protagonista. Todas as personagens enleiam-se de tal forma em suas próprias mentiras e omissões que suas ações esvaziam-se de significados mais profundos. O móbil *Newton's Cradle*, presente tanto na casa de Dan como no consultório de Larry, simboliza essas relações firmemente ligadas e cujos movimentos individuais determinam o movimento do grupo. A cada toque de uma esfera na outra corresponde uma reação que envolve todas. Simboliza também Alice, sua presença, em torno de quem as outras personagens giram. A superfície, o exposto exacerba-se então de significações que não se confirmam. Mesmo no final, quando Alice abandona Dan no aeroporto e todos parecem estar

desconectados uns dos outros, o entrelaçamento se mantém. A morte de Alice Ayres, e a consequente revelação de sua real identidade, Jane Jones, reúnem os jogadores, que percebem o grande blefe de que foram vítimas. Mesmo assim, não há vencedores, já que Alice/Jane, que poderia ser considerada a vencedora, morre e, com isso, o jogo termina, ao menos para ela. O final do texto dramático coincide com o conhecimento da morte de Alice por todos os personagens, o final de uma peça sempre nos lembra da finitude da vida. Aquela história acaba e nunca se repete, pois uma encenação não é igual à outra.

Comparando os relacionamentos expostos em *Closer* com movimentos de um jogo de pôquer, podemos dimensionar os comportamentos a partir da ótica dos jogadores que apenas querem ganhar. Pôquer não é um mero passatempo, é um jogo de apostas de dinheiro, de valores (materiais), de bens. Nesse tipo de jogo, blefar faz parte da estratégia, bem como não mostrar a mão de cartas que se tem e assim deixar passar determinada rodada e igualmente pagar para ver o jogo do outro. Marber, em *Dealer's Choice*, trabalha com a ideia de que a vida é um jogo no qual todos são perdedores, afinal todos nós morremos. Na psicologia do jogador compulsivo, joga-se para perder motivado por ódio por si próprio, ou pela necessidade de respeito. A competição entre homens aparece na forma do pôquer jogado a dinheiro e através do qual as personagens conseguem se relacionar umas com as outras.

Essa mesma manobra é retomada em *Closer*, mas de forma diluída, sem a onipresença da mesa de jogo e das cartas. Assim, as mentiras e omissões praticadas pelas personagens assemelham-se às táticas usadas no pôquer. As personagens são jogadores que blefam, pagam para ver e não mostram seu jogo. Alice é a jogadora mais hábil no blefe, já que não sabemos a verdade sobre sua vida antes de conhecer Daniel. Aparentemente a mão de cartas de Alice/Jane é superior à dos outros, mas como vencer quando se está morta? Talvez seja exatamente isso: morrer acarreta vencer, pois não há mais jogo. O enredamento, a prisão na teia de mentiras, omissões e violência emocional acaba. A morte de Alice pode ser então vista como libertadora dessa teia/prisão e também como agente catalisador de novas experiências para os jogadores restantes.

Daniel também se mostra habilidoso no jogo; consegue envolver Anna, Alice e até Larry ao se passar por uma mulher (no caso, Anna) no *chat London Fuck*. Ele é um bom blefador, mas acaba se revelando na sua busca angustiada pela verdade e pelo amor

fundamentado nesta. O comportamento contraditório de Daniel aparece em diversas ocasiões, o que contribui para tornar a personagem verossímil, pois podemos fazer a seguinte leitura: um homem fragilizado por um sofrimento amoroso, talvez derivado de suas perdas afetivas (da mãe, do pai, da namorada, da amante), que não sabe bem o que quer. A partir desta leitura torna-se possível vislumbrar o comportamento infantilizado dele em relação às duas mulheres com quem se relaciona, Anna e Alice. Ele quer as duas, e tenta ficar com ambas ao mesmo tempo – sem que uma delas saiba (Alice) – ou relaciona-se com uma somente sem esquecer da outra.

Essa fusão de duas mulheres em uma única aparece na construção da personagem Anna criada pelo jornalista quando este participa da sala de bate-papo eletrônico e interage com Larry. Uma nova identidade aparece para Dan e é por meio desta que ele dá vazão às suas fantasias em relação a Anna. O jogo erótico entre o jornalista e o médico poderia ser analisado como uma forma encontrada pelo primeiro para controlar sua atração pela fotografia mesmo estando vivendo com Alice. Ou ser visto como uma forma de ampliar esse jogo para si mesmo, num papel feminino, e para dentro de sua relação conjugal com Alice.

Na cena 3 da peça, Dan, obcecado por Anna, faz-se passar por ela em uma sala de bate-papo virtual ao conversar com Larry, a quem ele não identifica (apesar de ambos terem-se encontrado na cena 1, no hospital). Essa sala de bate-papo é de conteúdo sexual. Dan cria uma personagem Anna que pratica sexo virtual com Larry. A descrição física fornecida por Dan é a de um fetiche feminino – “Cabelo escuro. Boca obscena. Seios enormes” – e o comportamento sexual virtual dessa Anna inventada é impetuoso, lascivo. Larry entra na fantasia criada por Daniel e sucumbe à sua própria fantasia, à sua construção daquela Anna na Internet. A personagem criada e interpretada por Dan apresenta traços tanto da verdadeira Anna – “estranhos”, Aquário de Londres – quanto de Alice, a *stripper*, a jovem *clubber* que sabe o que os homens querem, como ela mesma se identifica para Dan no dia em que se conhecem (MARBER, 2000, p. 15). O comportamento sexual, a agressividade erótica dessa Anna inventada por Dan nos remete à Alice que talvez tenha sido retratada no livro de Dan, intitulado *Aquário*, por sugestão da fotografia Anna.

Para Innes (2002), essa cena identifica a agressividade contemporânea de *Closer* ao trazer para o palco a Internet. A busca pela verdade é “recompensada” pela mentira

ou pelo abandono, ou ambos. Como bem nos lembra o autor, a distância entre a linguagem e a verdade marca o egoísmo. As palavras digitadas pelos dois homens em seus espaços separados e que aparecem acima de suas cabeças demonstram graficamente as forças violentas da ação: a substituição do compromisso emocional pelo prazer físico; egoísmo; a distância entre a linguagem e a verdade, junto com a ausência de qualquer comunicação real; desilusão e manipulação. Esta cena choca não apenas por seu conteúdo, mas pela sua atualidade. Ao utilizar o recurso da Internet e apresentar um diálogo em uma sala de bate-papo erótico, Marber adentra o mundo das ilusões e das fantasias sexuais convertidas ao imediatismo da rede e/ou à sombra do anonimato, inclusive físico: não há interação sequer oral entre os participantes, tão somente a letra digitada. A máscara da linguagem funciona como veículo da condução não das emoções, mas dos desejos e da traição. Afinal, não podemos esquecer que um dos homens se faz passar por uma mulher; Dan finge ser Anna para um Larry até então desconhecido. Esse mundo cibernético, o *cyber space*, propicia o encontro de *estranhos*, de pessoas que não se conhecem, tampouco se encontram plenamente. As ações descritas por eles são carregadas de conteúdo sexual explícito e de falsas respostas a falsas perguntas – a falsa masturbação, o falso orgasmo, a falsa personagem e o falso encontro no Aquário do zoológico londrino. A presença dominante do Aquário retoma a frieza, o silêncio e a não-interação das personagens.

A construção dessa personagem Anna que seduz Larry na Internet faz de Dan um criador de personagens de drama/teatro virtual. Ele não assume o papel e pouco se emociona com a “atuação” de Anna, porque para ele trata-se apenas de uma atuação. Dan é o escritor, não o ator. Ele cria a personagem, sabe que é ficção e se diverte com sua fantasia. Larry, por outro lado, leva a ficção a sério e se excita com a Anna virtual a ponto de interromper seu trabalho para interagir com ela. A linha que distingue a ficção da realidade fica mais tênue no mundo virtual. O jogo praticado por Dan encontra o parceiro perfeito: Larry, aparentemente um ingênuo do mundo virtual. Mas seria mesmo ingenuidade? Até que ponto Larry acredita ou quer acreditar na Anna do monitor de seu computador? O enigma de Larry se ampliará ao longo da trama. Larry não se revelará plenamente, como nenhum deles o fará.

Daniel brinca com seu *Newton's Cradle* em casa enquanto Larry atende ao telefone de seu consultório no hospital. Ambos estão participando do *chat*. Daniel, fingindo ser Anna, diverte-se enganando Larry, que se desconcentra no seu trabalho,

paralisando sua prática médica para masturbar-se, ou quase isso. Temos então a dimensão da importância da sexualidade para Larry, cujos instintos mais primitivos afloram nessa cena. O relacionamento de Larry e Anna inicia-se no Aquário de Londres no dia seguinte à conversa deste com a Anna criada por Dan. A “coincidência” do encontro fora premeditada pelo jornalista, que sabia do interesse da fotógrafa por aquele local. De certo modo, podemos interpretar (entender) que Anna aceita o ‘enviado’ por Daniel, Larry, e também que o jornalista tenha imprimido um comportamento sexual vulgar àquela Anna, delineada pelo jornalista na Internet, a quem Larry procura e encontra no Aquário de Londres.

A presença de Alice vincula-se ao *Newton's Cradle*, que está nessa cena (cena 3, MARBER, 2000, p. 22). Outro objeto desses será posteriormente dado a Larry por Alice quando estiverem juntos. Essa evidência da convivência com a jovem *stripper* aparece, na peça, na cena 10 (MARBER, 2000, p. 68). Esse objeto reproduz a transmissão de energia e a transformação de energia potencial em energia cinética. Uma esfera da extremidade, ao chocar-se com a seguinte, transmite a energia de modo que a esfera da extremidade oposta é posta em movimento e ao retornar, choca-se com a esfera contígua que transmite energia e impulsiona a esfera do lado oposto gerando um movimento contínuo. Metaforicamente entendemos esse movimento como de um quase moto-contínuo, um simulacro de eternidade que pode ser associado ao amor, sentimento decantado como eterno e incondicional.

O movimento do móbile sugere também a ideia de amores desencontrados, tão bem expressa por Drummond em seu poema *Quadrilha*: “João que amava Tereza, que amava Raimundo, que amava Lili...”. Podemos trazer a imagem das duas esferas das extremidades, as que se movimentam e geram movimento, para a duplicidade da personagem Alice/Jane, para a alternância entre identidades e verdades. Encontramos também a ação motivando uma reação, um movimento semelhante ao do ato de jogar e veículo da dramaticidade no gênero dramático. As ações pertencem às personagens, aos atores, e às suas reações somam-se as dos espectadores.

A repetição de frases, de apelidos, enfatiza a movimentação das personagens dentro do quarteto que ora se desdobra em duplas, ora em triângulos. A circularidade da teia cujos fios são tramados pelos movimentos de encontros e desencontros, de enlaces e desenlaces dos parceiros reforça-se na cena 11: um mês após visitar Larry em seu

consultório e implorar por Anna, Dan está com Alice em um hotel antes de embarcarem para Nova Iorque. Nesta cena, o casal reproduz muito daquela cena inicial quando os dois se conheceram. Eles revivem os diálogos daquele momento, ou fragmentos destes, os ambientes frequentados pelos dois (hospital, cruzamento, Postman's Park), seus respectivos “eufemismos”, gestos, enquanto aguardam o voo no dia seguinte. O recomeçar em outro lugar traz a ilusão da esperança na mudança de ares, na mudança que se acredita ser para melhor. No entanto, Marber desmancha a ilusão, desfaz o casal que mais uma vez joga o jogo da verdade de Dan e novamente perde. O paraíso referido por Innes (2002) é retomado na alusão à maçã que sempre foi verde e cujo gosto era horrível, como nos diz Alice. O paraíso recriado na intimidade de um quarto de hotel mostra a contradição entre o íntimo e o público, e a inutilidade da tentativa de conciliar ambos. Essa ideia é reforçada pela Suíte *Paradise* onde Alice desnuda seu corpo de *stripper* para Larry na cena 7 e onde qualquer tentativa de intimidade é rechaçada. O paraíso é ilusório, a maçã é verde e tem gosto ruim, a verdade não aparece e a intimidade não acontece. Não há como as personagens chegarem *mais perto* umas das outras.

A peça se desenrola, em sua maior parte, em locais públicos. A falta de intimidade do “mais perto” está sempre representada nestes espaços. A linguagem das personagens é a de pessoas que desfrutam de intimidade, mas o contexto espacial é quase sempre público e impessoal. Dan e Alice encontram-se pela primeira vez na rua, em um cruzamento. Dan e Anna se conhecem no estúdio desta. Larry contracena com Dan e Alice no hospital na cena 1 e com Anna no Aquário de Londres. Larry, separado de Anna, reencontra Alice em um *strip club* onde iniciam seu relacionamento, que pode ser visto como uma espécie de vingança dos dois, magoados que estão, contra Dan e Anna que estão juntos. Os relacionamentos têm início em lugares públicos, as traições, nem sempre. O jornalista e a fotógrafa, enquanto formam casais, respectivamente com Alice e Larry, encontram-se nas suas próprias residências: a traição pertence à intimidade, ao ambiente doméstico. Convém notar que tanto Alice quanto Anna saem de onde moram quando se separam de seus pares. Elas excluem-se do que tradicionalmente é associado ao feminino: a casa.

A linguagem repleta de frases curtas, de algumas frases feitas, pretensamente filosóficas ou eruditas/sábias, e de palavrões reflete a inconstância das personagens, o jogo de revela/esconde que praticam. Nenhum deles se expõe totalmente, nenhum se

aproxima do outro plenamente. Apesar da linguagem com características de intimidade, quase como de amigos de longa data, ou de familiares, dos apelidos carinhosos, o contexto espacial é público, compartilhado com outros.

A oposição entre linguagem (íntima/próxima) e espaço é, como lembra Peter Hall, a máscara para a veiculação das emoções das personagens. A intensidade das emoções não cabe na linguagem e não se expõe no espaço público. Segundo Innes, personagens estão perdidas num *shopping mall* onde as palavras de amor não têm mais significado. O clichê do enlace amoroso destrói a possibilidade do Paraíso, que é constantemente evocado pelas personagens em suas falas. O Paraíso é uma ilusão comercial, é o nome das suítes particulares no *strip-club* onde Larry encontra Alice. Um local que costumava ser outro tipo de clube, “tudo é uma versão de outra coisa” (Larry, p. 49). O choque entre o real e o ilusório nunca acontece porque os envolvidos não se preocupam em demarcar essa fronteira. Aparentemente Larry tenta, mas sucumbe ao seu egoísmo e reage conforme o padrão determinado pelos outros participantes. A realidade, a verdade é moeda de troca para Dan e seus jogos amorosos. Anna parece alheia a essa preocupação; apenas busca seu próprio prazer e seu conforto emocional ao evitar conflitos. Larry, por sua vez, relaciona-se com os outros através do conflito, do questionamento, da preparação de armadilhas, especialmente para Dan – sugerindo a competição masculina implicada pelo jogo, pela disputa pelas mulheres. Alice concentra a tentativa de sair do jogo e a vontade de jogá-lo e vencê-lo. Perde mais do que os outros porque morre, mas manipula-os até o final.

4.2 O olhar revelador no filme

Para Esslin (1981), o componente mais importante de qualquer desempenho dramático é o ator, pois este é a palavra transformada em carne e osso, é o significado mais tangível da expressão. Assim como as pessoas vão ao teatro para verem, entre outras coisas, pessoas bonitas, atores exibem-se por dinheiro. Dessa forma, alega o autor, seria hipocrisia negar um significativo componente erótico presente na encenação. A escolha de atores, portanto, inevitavelmente passa por este filtro, que é

reforçado no cinema. Os atores escalados para viver as personagens de *Closer*²⁹ no cinema, versão dirigida por Mike Nichols, em 2004, com roteiro do próprio Marber, obedecem a este paradigma e acrescentam o fator celebridade tão festejado nos dias atuais.

O fato de cinema ser *medium* de massa implica aceitabilidade do público tanto quanto ao texto quanto aos atores. Além disso, contribuem também música, cenário, fotografia (luz, cor). A seleção de elenco produz efeitos tanto esperados quanto inesperados. A renda de bilheteria é um dos esperados no caso do elenco de *Closer*: são todos conhecidos, Julia Roberts e Jude Law são universalmente famosos e celebrados e Clive Owen e Natalie Portman seguem seus passos. Surge então a figura do diretor, cujas escolhas determinam a forma final da encenação ao vivo ou filmica. A escolha de atores famosos pelo diretor Mike Nichols projeta uma expectativa quanto à história a ser contada. O choque provocado por esse contraste intensifica o jogo dramático, redesenha as expectativas, acentua o inesperado. A desglamorização dos atores no filme caminha lado a lado com a desconstrução das personagens que descortinam suas ambivalências nas suas vidas entrelaçadas. Um entrelaçamento verossímil porque expresso no modo dramático, jogo ampliado pelas formas verbal e visual empregadas, mesmo que expresso na dimensão reduzida da realidade própria da arte.

Ao analisarmos o filme, nos concentramos inicialmente nos elementos que são acrescentados a este, vale dizer, imagem e música. No caso de peça adaptada ao cinema, a música e a imagem pertencem ao plano da encenação, mas na mudança de meio estes elementos são alterados por incluírem-se no filme e a este ficarem associados por meios mecânicos. O filme, por sua característica de meio, nos remete a ilusão com mais rapidez do que a peça, pois contém as imagens de pessoas/atores desempenhando ações enquanto o drama encenado ao vivo traz a presença real dos atores. No filme, a presença imagética dos atores permite que o espectador os assimile rapidamente como personagem, afinal não são pessoas em carne e osso que estão à sua frente. O espectador de cinema não precisa conviver com a ação ao vivo do teatro, com o contato real entre pessoas/atores e plateia, o que pode suscitar certa tensão, retardando a entrada do espectador no jogo dramático. A ambivalência da ilusão e a tentativa de parecer real, atingir a verossimilhança postulada por Aristóteles, permanecem e se intensificam no jogo dramático e em especial neste filme.

²⁹ O filme homônimo à peça de Marber será referido por *Closer*.

O filme recebeu o título *Closer- Perto demais* em sua trajetória no circuito cinematográfico nacional. O título em português funciona como um alerta para que haja um afastamento, ou como uma explicação para uma distorção na visão. A proximidade distorce a realidade, a visão fica borrada e o observador – neste caso, tanto a personagem quanto o espectador – perde a dimensão da realidade, criando sua ilusão a partir da fragmentação do todo.

A imagem de proximidade excessiva, quase perigosa, aparece no cartaz do filme que é reproduzido na capa de seu DVD. A imagem mostra os rostos dos atores sobrepostos parcialmente deixando apenas um dos lados do rosto de cada um deles aparente. A face oculta de cada um esconde-se nos limites do cartaz ou no rosto do outro. A exposição dos rostos lembra a importância destes na formação da identidade social, a confecção de documentos, na construção da própria identidade pessoal. Os rostos sérios do cartaz remetem também àqueles cartazes de “Procura-se”, “Perdeu-se” que espalham-se nas ruas e nos filmes. A foto é em *close-up*, bem de perto, perto demais para se ver o todo. Cada rosto mostra apenas um dos olhos, o olhar parcial e limitado, o olhar para a frente, para nós que estamos do outro lado do cartaz, não há olho no olho entre eles. Os quatro rostos, quase que lado a lado, trazem também à mente o *Newton’s Cradle*, cujos movimentos como que reproduzem os relacionamentos do grupo, como já foi anteriormente aqui observado.

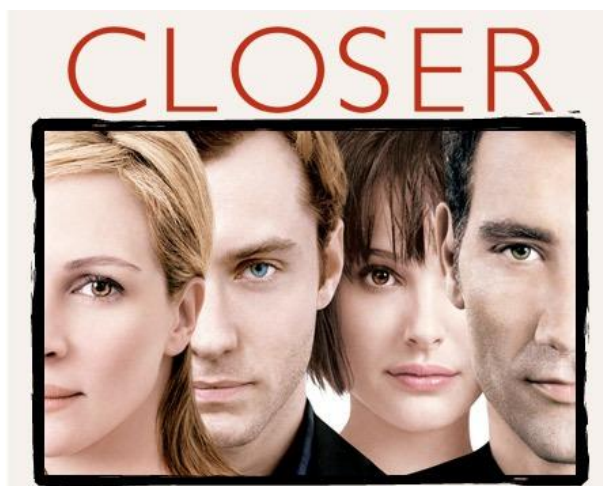


Figura 21

Na imagem, em primeiro plano, nas extremidades externas, estão Anna (Julia Roberts) e Larry (Clive Owen), sugerindo uma concretude maior deles em relação aos outros dois. Anna é a fotógrafa, a que imprime imagem a uma superfície – fotos – e ele analisa a imagem da superfície humana – a pele. Ambos delineiam as tramas operadas pelo quarteto. Ambos terminam o filme juntos, como um casal, diferentemente do texto dramático. Em segundo plano, ao centro, vemos Daniel/Dan (Jude Law) e, mais ao fundo, Alice/Jane (Natalie Portman), como núcleos em torno dos quais as outras duas personagens giram.

A trilha sonora do filme é composta por dezenove (19) canções, das quais sete (7) pertencem à ópera bufa *Così fan tutte*, de Mozart (1790), com libreto em italiano escrito por Lorenzo da Ponte. É uma ópera cômica ambientada em Nápoles cujo título pode ser traduzido livremente por *Assim são as mulheres*. O subtítulo desta ópera é *A escola dos amantes*.

Don Alfonso, um filósofo idoso e cínico, está determinado a provar aos seus dois jovens amigos, Guglielmo e Ferrando, que suas noivas, Fiordiligi e Dorabella, não são confiáveis, como toda mulher. Os homens apostam a fidelidade das jovens. Com a ajuda de Despina, a ama das jovens, Alfonso põe em ação seu plano. Primeiramente ele conta a elas que seus namorados, por serem oficiais, foram chamados a serviço do exército e as apresenta a dois albaneses, que são Guglielmo e Ferrando disfarçados. Os dois rapazes se empenham em conquistar, disfarçados de albaneses, cada um, a noiva do outro. E conseguem, com algum esforço e com a ajuda da ama e de Don Alfonso, atingir seus objetivos. Após alguns conflitos internos, as duas mulheres sucumbem aos avanços dos “albaneses”, forçando Guglielmo e Ferrando a reconhecerem a derrota. Entretanto, Don Alfonso revela sua trama às duas moças enganadas e elas, então, se reconciliam com seus amantes originais. O jogo, a aposta são referenciados através da ópera. A música, que dialogicamente aproxima o enredo da ópera ao do filme, constrói a perspectiva intertextual do tangenciamento entre obras. A ópera bufa traz a figura do bufão, aquele que, por meio do cômico e/ou grotesco, torna possível a emersão da verdade. A utilização da ópera de Mozart no filme estrutura, conforme Silva o jogo de olhares sobre a cena que permeia o ritmo e acompanha a montagem, construindo-a (SILVA, 2007, p.125).

O tratamento das imagens no filme, a fotografia nos sintoniza com a atmosfera da trama. O olhar narcisístico que permeia a peça recebe reforço no tratamento fotográfico. As cores permanecem as indicadas na peça, mas recebem a textura do cenário no qual a narrativa se desenrola. Os espaços possuem superfícies frias, polidas, refletoras da luz tais como metais, vidros e espelhos. O olhar encontra a si próprio e desvia o olhar do e para o outro. O círculo descrito pelo olhar, tanto do olho humano (globo ocular) quanto da lente da câmera estão evidenciados no filme. O olhar sedutor e controlador do sedutor e do jogador que se fundem nas personagens.

O jogo de olhares entre Daniel e Alice no início do filme provoca, instiga a intuímos que se trata de uma narrativa de amor, talvez um melodrama, já que o acompanhamento musical da cena, a canção “The Blower’s Daughter” é de caráter lamentoso, lamurioso. A cena é composta por uma sequência de imagens que mostram o momento da captura dos olhares num cruzamento. O olhar de Alice está fixado no de Daniel, que corresponde o olhar, e esse movimento de olhares, aliado à troca de sorrisos entre eles, nos fala sobre o encontro das personagens. Alice não olha para o semáforo, não percebe o fluxo do trânsito e é atropelada. Durante toda a cena apenas os dois envolvidos demonstram emoção, em contraste com os rostos sérios que os rodeiam. Tudo nos leva a uma narrativa clássica de amor bem sucedido após alguns percalços, ou melodrama, na definição de Mamet. O atropelamento, esse elemento inesperado, incita o encontro e o diálogo. Inicia a trama. Uma outra cena semelhante fecha o filme. Alice, em Nova Iorque, caminha, com uma expressão séria, em direção a um cruzamento que assinala a proibição de atravessar.

A cena é ensolarada, contrastando com a cinzenta cena inicial em Londres em que Alice é a fonte de cor e sorri, vários transeuntes se voltam para olhá-la caminhando, o que pode sugerir o reconhecimento da filmagem, ou pelo menos da atriz por parte dos pedestres.. A cena final sugere o reconhecimento dos pedestres da filmagem, ou pelo menos da atriz. Poderia ser uma referência ao filme como obra, ao ficcional numa auto proclamação de sua existência. Pode ser interpretada também como uma nova etapa na vida de Alice, que se torna Jane e recebe os olhares de vários homens, mas não os registra. Uma mulher de semblante sério, absorta em seus pensamentos e que ruma a passos decididos para a travessia que não lhe está permitida. Estaria Alice/ Jane rumando para um novo atropelamento? Marber, ao elaborar esse final, deixa a dúvida para o espectador/leitor. O trabalho de Nichols revela a circularidade que permeia a

obra. As repetições das falas, a duplicidade de cenas, os casais, o *Newton's cradle*, o ciclo que se fecha ao ligar a cena final à cena inicial sugerem a continuidade do jogo, a mesa redonda em que os jogadores se sentam e apostam. A circularidade do olhar, do movimento da câmera nos conta sobre o jogo e sobre a possibilidade de sua continuidade.

A troca de olhares, o jogo de sedução a partir destes, que também é a motivação e a intenção presentes no ato do *strip tease*, continua ao longo do filme. A fim de analisar esses movimentos, destacamos algumas cenas em que o olhar se impõe como forma de comunicação entre as personagens, e em que as fronteiras entre o ilusório e o verdadeiro diluem-se.



Figura 22



Figura 23

No ônibus, enquanto limpa os óculos de Daniel, Alice diz-lhe que é uma stripper. A câmera nos mostra Alice olhando para Daniel e, na sequência, ele olha para ela. A cena mostra uma interação a partir dos olhares de cada um para o outro. A persona/personagem Alice inicia sua trajetória e retira os ‘olhos’ do jornalista, que se surpreende com a revelação da ocupação da recém-conhecida. O movimento da câmera nos coloca no lugar de cada um dos personagens durante esta troca de olhares e de informações.



Figura 24



Figura 25



Figura 26

No estúdio de Anna, a fotógrafa, esta interage com Alice através do olho da câmera fotográfica. Anna cria sua fotografia *Young Woman, London* a partir da conversa sobre traição ensejada pela atitude de Dan ao beijá-la. É possível perceber a tensão entre as duas mulheres pela aproximação da câmera: primeiramente as atrizes nos são mostradas a partir do ponto de vista de uma e de outra. A seguir, elas aparecem em *close* e em quadros separados. Pelo ponto de vista, somos convidados a ver como se fôssemos personagens da trama: vemos o que a personagem vê.

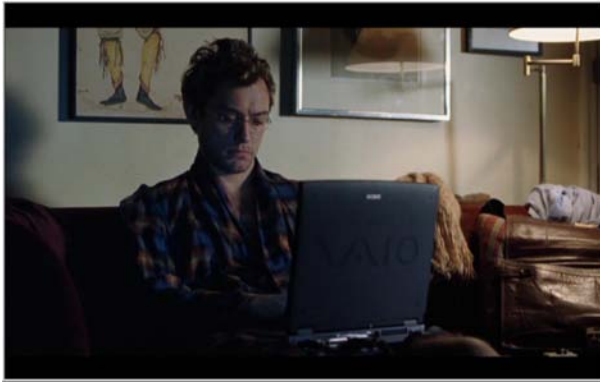


Figura 27

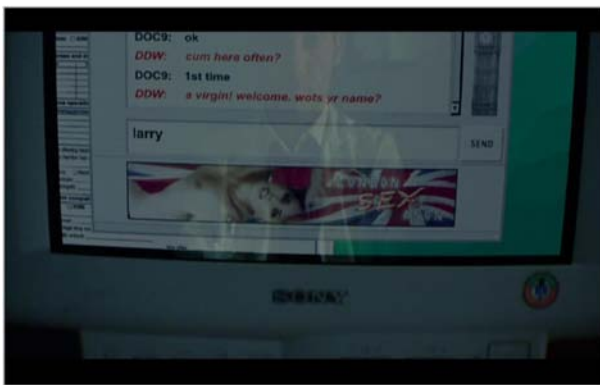


Figura 28

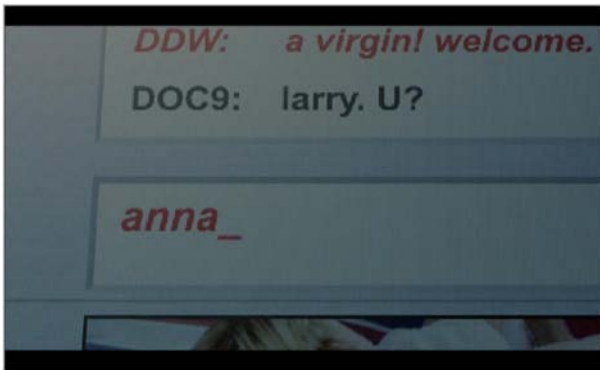


Figura 29

Esta sequência nos mostra como a cena é construída a partir de uma interação virtual. A distância real entre os dois homens é reforçada pelas imagens dos ambientes onde cada um deles se encontra ao computador. Larry nos é apresentado através da página do *chat* e pelo reflexo de sua imagem no monitor. A personagem Anna é criada e representada virtualmente por Daniel nesta cena. Ele é criador, escritor, ator e diretor deste jogo dramático com Larry. Larry, por sua vez, entra no jogo como se estivesse plenamente no comando deste, quando na verdade é controlado pelo roteiro definido por Daniel.

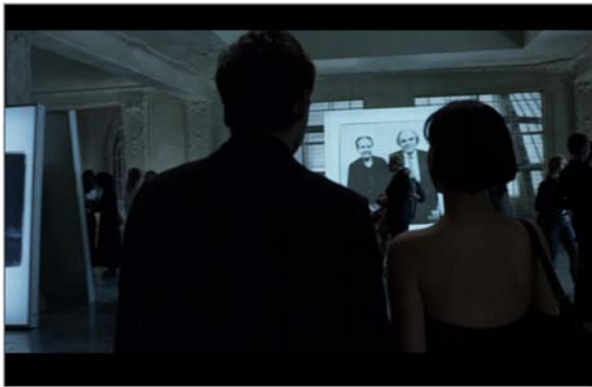


Figura 30



Figura 31



Figura 32

A verdade e a ilusão estão presentes nesta sequência da exposição fotográfica “Desconhecidos” de Anna. Daniel e Alice entram e vemos o que eles veem: uma fotografia de um casal de idosos. O movimento da câmera nos coloca no ponto de vista deles, entramos juntos na sala. Logo somos convidados a espiar Alice observando seu próprio retrato, autêntica ilustração da multiplicidade da personagem: Alice, ou Jane, ou “Young Woman, London”? A aproximação de Larry sugere um novo enlace na trama.

Anna é a grande desconhecida da trama; é a personagem mais enigmática de todas, aquela sobre quem menos sabemos. A atração desta por desconhecidos, que são retratados em sua arte, remete-nos à capacidade introspectiva e misteriosa da personagem, que frequenta o

Aquário de Londres regularmente em busca de novos modelos para suas obras. Um lugar onde a possibilidade de interação com outras pessoas é remota.



Figura 33



Figura 34



Figura 35

O olhar de Larry encontra o de Alice e o jogo inicia. Num primeiro momento, Alice demonstra desconforto com o encontro, mas logo esse dá lugar ao seu desempenho de *stripper*, que lhe permitirá conduzir o jogo e seduzir Larry. O olho da câmera nos leva à Suíte Paradise/Paraíso onde Alice desempenha seu jogo de sedução e de revelação.

A suíte é controlada por uma câmera de segurança e a imagem desta câmera nos mostra o local de cima para baixo. Deste ponto de vista, a suíte *Paradise* com Larry e Alice lembra o formato de um olho humano. As cores desta sequência são fortes e básicas: tons de ciano e de magenta. Uma leitura possível para esta cena é a das cores simbolizando o

contraste entre o masculino e o feminino e jogo de olhares entre esses. O diálogo entre eles compõe-se de desafios e de questionamentos que cercam, mas não atingem a verdade. Ficam “mais perto” da verdade, mas não o suficiente para desvendá-la.

[...]

Larry: Quero que me diga seu nome. Por favor. (dá dinheiro a ela)

Alice: Obrigada. Meu nome é Jane.

Larry: Seu nome de verdade. (dá dinheiro a ela)

Alice: Obrigada. Meu nome verdadeiro é Jane.

Larry: Cuidado. (alcança a ela mais notas de dinheiro)

Alice: Obrigada. Ainda é Jane.

Larry: [...] Eu lhe dou todo esse dinheiro aqui e você me diz qual é seu nome verdadeiro, Alice.

Alice: Eu prometo. Obrigada. Meu nome verdadeiro é Simplesmente – Jane – Jones.

Larry: Posso ser rico, mas não sou burro.

Alice: Que pena, doutor. Eu adoro os ricos e burros.



Figura 36



Figura 37

O jogo dramático no *strip club* é aparentemente comandado por Larry, já que ele é o cliente e Alice a empregada do estabelecimento. No entanto, Alice comanda o *show*, ela domina o espaço cênico e se recria como a personagem Jane Jones. Novamente a ilusão e a verdade andam lado a lado no jogo entre eles. Alice/Jane é roteirista e diretora, além de atriz, da situação. Desta vez, Larry se vê preso numa teia armada por Alice, que se diverte com seus trotes sobre seu verdadeiro nome e sobre mentir e tirar a roupa. Alice desnuda-se para Larry, revela seu nome real, mas este se recusa a perceber o jogo dela como verdadeiro, o que faz de Alice a condutora da cena.

Ainda nesta cena, o seguinte fragmento de diálogo entre Larry e Alice mostra o jogo dramático executado por eles. Após dar dinheiro à jovem por sua dança na suíte, ele chora e se queixa a respeito de Anna e acaba por agredir verbalmente Alice, que faz menção de retirar-se da Suíte Paradise. Sem conseguir falar sobre seus problemas, Larry reitera a Alice a natureza da transação (comercial) em que estão envolvidos.

[...]

Larry: Se eu lhe pedisse para despir-se agora, você o faria?

Alice: Claro. Você quer?

Larry: Não. Alice, me diz algo verdadeiro.

Alice: Mentir é o máximo de diversão que uma garota pode ter sem tirar a roupa. Mas é melhor se tirar.

Larry: Você é fria. Tem coração gelado. O QUE DEVO FAZER PARA CONSEGUIR UM POUCO DE INTIMIDADE POR AQUI?

Alice: Bem, talvez da próxima vez eu já tenha me dedicado mais à minha intimidade.

A imagem abaixo ilustra o momento em que Anna pede a Larry que assine os papéis do divórcio. A cena mostra bem a divisão do casal, a esquadria da janela forma, com o pé da mesa, uma linha que continua até o chão, criando espaços separados para cada um deles. O desconforto de Anna transparece em seus braços cruzados, e a evocação de sua condição feminina, na única rosa que pende, a partir da linha divisória da cena, para o lado dela na mesa. Em oposição, o lado direito da cena, ocupado por Larry, mostra um cenário ao fundo repleto de torres, que podem ser interpretadas como símbolos fálicos, representando a condição masculina, como também a obsessão do médico por fazer sexo com Anna, como condição para a assinatura do divórcio.



Figura 38

As cores que predominam nesta cena são branco, preto, prata, cinza, e os materiais, metal e vidro, no primeiro plano, e concreto, tijolos em segundo plano. São materiais frios assim como as cores, enfatizando a impossibilidade de troca afetiva entre o casal. Anna mantém os braços cruzados, em posição de defesa, enquanto Larry cruza as mãos. A cena evoca sentimentos de conflito e de separação.



Figura 39

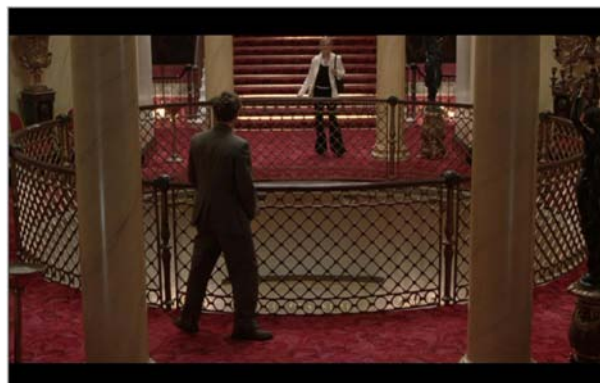


Figura 40



Figura 41

A sequência acima mostra o encontro de Anna com Dan após esta ter-se relacionado sexualmente com Larry a fim de obter dele a assinatura do divórcio. A forma circular do vão no ambiente do teatro remete ao formato do olho humano, bem como do “olho” da câmera. O cercamento deste por gradil e colunas sugere o aprisionamento, o confinamento do casal. O movimento de ambos tentando encontrar-se, circulando o vão de um lado a outro até coincidirem seus movimentos e beijarem-se por fim, retoma a circularidade do jogo, do desafio entre os participantes.



Figura 42

Daniel vai ao banheiro e somos espectadores de sua epifania: ele dá-se conta da traição de Anna ao olhar-se no espelho. O olhar novamente conduz a ação na trama. É pelo olhar que ficamos sabendo que Daniel percebe o que causara o atraso de Anna. O jornalista compreende o movimento feito por Larry, seu oponente, que, por sua vez, sabe qual será a reação de Daniel.



Figura 43

O ato de olhar-se no espelho, imagem abaixo, proporciona ainda uma outra revelação semelhante, quando do rompimento entre Alice e Dan, igualmente provocado por influência de Larry. Desta vez, o jornalista, ao olhar-se no espelho do elevador, percebe que fora longe demais em seu “jogo da verdade” com Alice e, por conhecê-la, sabe qual seria a reação dela: a separação. Mais uma vez, o recurso do espelho é usado para construir a cena, o que denota o olhar para si mesmo. Ao mirar-se no espelho, Daniel vai além da contemplação narcisística de sua própria imagem, olha a si mesmo como um todo, o que incluiria contemplar sua atitude em relação a sua companheira.



Figura 44

Ao contrastarmos o texto dramático e sua transposição para o cinema, percebemos alguns movimentos que distanciam as duas obras. A principal alteração diz respeito ao final de *Closer*, em que Alice não morre e Anna e Larry reatam seu relacionamento. Essa alteração quanto ao rumo dessas personagens provoca uma conseqüente alteração na trajetória da

personagem Daniel em relação ao hipotexto. A transposição para filme do hipotexto *Closer*, com roteiro do próprio Marber, intervém no significado deste, alterando o final do texto dramático, retirando deste a separação total entre as personagens e omitindo a morte de Alice. Essa manobra cria um hipertexto assentado na ascensão da maturidade dos jovens que tiveram seus caminhos cruzados. Anna e Larry retomam seu relacionamento, não sabemos sob quais condições, o que pode ser um indicativo de amadurecimento emocional, que envolveria perdão e aceitação. Alice é mostrada como uma mulher mais madura, com semblante sério, que caminha com determinação em direção a um cruzamento, no qual não sabemos o que lhe irá acontecer. Neste hipertexto, o benefício da dúvida é dado à Alice.

As marcas de Alice também são retiradas na transposição de *Closer* para a tela, a cicatriz, que gera tantas versões para sua origem e nos dá pistas sobre a complexidade de Alice/Jane e o móbile (*Newton's cradle*), que simula as ações e reações afetivas entre os integrantes do quarteto protagonista.

Closer' cria também uma nova oportunidade para todas as personagens, mas submete o jogo a novas regras. Podemos dizer que Larry vence a disputa com Dan ao ficar com Anna, e Alice ganha uma nova chance em Nova Iorque. O aparente perdedor seria o jornalista, que descobre a farsa sobre a identidade de Alice e, de certo modo, percebe que não era o controlador do jogo. Alguém tinha melhores cartas, no caso, Alice ao deter o mistério sobre sua vida. A partir desta alteração no final de *Closer'* podemos perceber que há uma alteração no significado do texto dramático e podemos dizer que Mike Nichols e Patrick Marber nos contam uma história diferente de *Closer* em *Closer'*, embora haja a manutenção do jogo dramático entre as personagens e as marcações de circularidade e de repetição presentes no ato de jogar.

5 TRAMAS, TEIAS E JOGOS DRAMÁTICOS EM *WOOLF* E *CLOSER*

Analisar as peças de Edward Albee e de Patrick Marber, *Wolf* e *Closer*, respectivamente, sob o ponto de vista do jogo dramático e as suas inter-relações com os elementos dramáticos do texto que nos remetem ao mundo real, traz à tona inúmeras facetas do caleidoscópio de emoções e de ações que trama nossa dimensão humana. Ambas as obras nos expõem atitudes e momentos intensos e limítrofes do relacionamento amoroso. Ambas provocam nossa indignação e causam nosso espanto diante das cenas que se sucedem como se estivessem a nos perguntar: você aguenta mais um pouco disso? E nós aguentamos, porque acreditamos no poder do drama, precisamos dele. Não resistimos a ele.

Um olhar comparativo entre os textos dramáticos e suas respectivas versões para o cinema revela pontos de aproximação e de afastamento entre eles, e é este o caminho que seguimos. Apesar do tempo que separa ambas as realizações filmicas, bem como os textos dramáticos originais, ser de mais de trinta anos, a exploração dos conflitos das relações afetivas as une e as separa. A semelhança temática não é unitária, monolítica, mas focalizada nos relacionamentos afetivos e suas nuances. Essa separação temporal no contexto da pós-modernidade possibilita a análise contrastiva das abordagens filmicas e textuais na exploração do tema em comum. O jogo dramático presente nas obras nos permite entrar na ilusão, contrastar com a realidade, voltar para a ilusão e adentrar a realidade interna de cada um de nós. Nossas crenças em amores eternos e casamentos perfeitos são esfaceladas e recompostas: somos envolvidos pelo dramático.

Os textos dramáticos e filmicos aproximam-se e distanciam-se num movimento que permite sua análise intertextual, tanto como textos ou como filmes. O diretor Mike Nichols, com seu trabalho, emerge como mais um fator de unificação, além do tema, das obras analisadas. Desta forma, investigar os pontos de contato entre os textos das duas referidas peças e entre os respectivos filmes nelas inspirados é permitir uma confluência orquestrada por um diretor a partir da sua leitura própria, particular e possibilitar outra(s) leitura(s) dos textos dramáticos.

Ao aproximarmos a literatura do cinema numa investigação interdisciplinar, oferecemos espaço para a prática da Literatura Comparada, que aproxima a literatura de

outras formas de manifestação artística. A discussão da literatura e do cinema, ou daquela a partir deste, faz parte do contexto cultural em que nos inserimos e a partir do qual conduzimos nossas leituras de obras diversas. Stam (2009, p. 22) nos lembra da necessidade de adotarmos uma abordagem ampla e intertextual ao discutirmos adaptações filmicas, pois estas “[...] caem no contínuo redemoinho de transformações e de referências intertextuais, de textos que geram outros textos num interminável processo de reciclagem, transformação e transmutação, sem um ponto de origem visível.” O hibridismo presente na adaptação fílmica marca a característica de revitalização, que é inerente à própria arte. Hibridismo este que se estende além da canibalização de gêneros para acentuar a tensão entre o mágico e o real, o verdadeiro e o ilusório na arte dramática e transportá-la (a tensão) para o cinema.

Os textos dos autores selecionados trazem em seu núcleo as marcas da ambivalência, do jogo, da multiplicidade e da síntese construída a partir de fragmentos que ensejam sua decifração. O drama, tanto em sua forma teatral como cinematográfica, permanece instigador, impõe a nossa reação à ação desdobrada diante de nós. O texto dramático exige em sua leitura nossa evocação do cenográfico, do lugar onde a ação se desdobra. O dramaturgo economiza nas descrições, nossa imaginação vê-se cerceada geograficamente em favor da apuração de nossos sentidos. Tudo vemos diante de nossos olhos e tudo sentimos ao longo do desdobramento conduzido pelo texto dramático. O formato do texto propicia a exacerbação emocional, intensifica as ações das personagens. Situação essa que é amenizada na presença do filme, cujo formato, mais generoso, oferece-nos o lugar onde o drama se descortina diante de nossos olhos. Entretanto, esse oferecimento é restrito ao que o diretor/autor determina. As locações de um filme adaptado de um texto dramático são escolhas particulares que também restringem nossa imaginação. A inclusão da música, a escolha das cores que moldam as cenas, bem como sua condução, são recursos cinematográficos que visam a nos emocionar, a direcionar nossos sentidos à trama que assistimos.

A obra do dramaturgo Edward Albee não nos oferece um entretenimento fácil, ao contrário, sua arte desafia as plateias e os leitores a formarem opiniões sobre diferentes assuntos. Seu trabalho, devido a sua capacidade de questionar as relações afetivas e o contexto social em que estão inseridas, faz seu público refletir e posicionar-se sobre as temáticas abordadas. O conjunto de sua produção pontua-se pela acidez no tratamento das relações humanas e, especificamente em *Wolf*(1962), pela crueza e pela formatação (quase) absurda da situação retratada. Nessa peça, o autor explicita e amplifica o jogo dramático ao

apresentar personagens envolvidos em jogos psicológicos tão evidentes que são nomeados e dispostos numa determinada ordem pelas próprias personagens, embora seus desenlaces nem sempre estejam sob o controle dessas. A reflexão proposta pelo autor nessa obra alcança a dimensão dos campos afetivos, dos relacionamentos e, principalmente do casamento, questionado e confrontado através dos jogos que as personagens concordam em jogar.

Essa talvez seja sua peça mais conhecida e seu tema a predispõe a uma análise comparatista com *Closer* (1997) do dramaturgo e, ocasionalmente, diretor e ator inglês Patrick Marber. Apesar de ser o conjunto de sua obra menos extenso do que o de Albee, Marber correlaciona-se àquele ao explorar a estratégia dos jogos dentro do jogo dramático. A dureza da linguagem utilizada amplifica a tensão entre as personagens na referida peça de Patrick Marber. A simplicidade na forma da expressão linguística é aparente, pois a construção da linguagem das falas é elaborada. Essa não é sua mais recente obra, mas até o momento, é a mais significativa pela esfera de seu alcance que, acreditamos, se deve a sua temática: relações afetivas em contínuo movimento de construção e desconstrução. E é essa mesma temática que a liga a *Woolfe* que fundamenta nossa investigação comparatista.

Patrick Marber, então, desponta nesse mesmo cenário como um autor a ser estudado pela temática e pela forma de sua obra. O relacionamento afetivo das personagens em sua peça conjuga o mesmo verbo: jogar. Em *Closer*, Marber retrata um intrincado inter-relacionamento das personagens que se envolvem afetivamente entre si ocasionando disputas individuais com ganhos discutíveis. Ao contrário da peça de Albee, a racionalidade é, à primeira vista, sacrificada pela emocionalidade, pela desesperada luta das personagens pelos ganhos afetivos, que se revelam perdas ao final. O autor pinta uma realidade que beira o absurdo; a pretensa sinceridade e rudeza dos diálogos conduzem à dúvida: será o dito verdade(iro)? O jogo manifesta-se nesse espaço aberto pela singularidade dos diálogos, os jogos aqui são implícitos e igualmente torturantes.

Essa dimensão do jogo também pode ser explorada na discursividade das personagens, no uso que os autores fazem da linguagem para ora mostrar, ora ocultar o grau de envolvimento dos participantes do jogo. Os longos diálogos de Albee contrapõem-se aos diálogos curtos permeados de pausas de Marber nas obras em questão. Encontram-se nas duas obras pontos de contato na utilização dos jogos dentro do próprio jogo dramático, tanto através das situações apresentadas como por meio das formas linguísticas empregadas na expressão dessas. Os espaços deixados por Marber em *Closer*, ao adotar intervalos diferentes

de tempo entre as cenas, obrigam o espectador a transpor os limites convencionais da linearidade temporal e o despertam para uma construção textual e cênica que remete ao cinema com seus cortes e edições.

Dentro dessa perspectiva, vemos as duas peças como representações de um jogo que não é, especificamente, o amoroso, mas um jogo de lances e de sorte. Em *Wolf*, o jogo aproxima-se do de xadrez, calculado, racional, com elaborações e raciocínios visando a atingir um determinado resultado. Os jogadores têm suas particularidades, seus movimentos parecem ser estudados e até mesmo ensaiados (como jogadas). *Closer*, por sua vez, parece-nos mais com um jogo de pôquer em que há apostas e muito blefe. Contrariamente ao espírito do jogo, porém, há vitórias que não são comemoradas. Em ambos os textos, há um participante que dirige o jogo, um diretor do jogo dramático praticado pelas personagens. Na obra de Albee, este papel cabe a George, na maioria das vezes, mas também é protagonizado por Martha em outras. Seus convidados apenas jogam, atuam no cenário da casa em Nova Cartago. Marber, por sua vez, oferece uma disputa intensa entre os dois homens, Daniel e Larry, que se alternam no papel de diretor do jogo dramático. Alice tenta e consegue desempenhar esse papel apenas no momento em que atua como *stripper*. Naquele cenário, ela comanda o espetáculo.

O jogo explícito de Albee em *Woolfe* o jogo implícito de Marber em *Closer* sugerem o drama dentro do drama, o metadrama que é construtor e construído nos textos dramáticos analisados. A ação dramática dentro dos objetos sob análise intensifica as tensões e os conflitos vividos pelas personagens. Assim, há um reforço na ação dramática que amplifica o diálogo condutor da mesma e estabelece uma ambivalência e uma multiplicidade de sentidos tanto dentro do texto dramático como para além deste. As tensões resultantes dos conflitos entre verdadeiro e falso acentuam-se e produzem um sentimento de cumplicidade no espectador que se vê desafiado a participar do jogo e a se distanciar dele ao mesmo tempo.

O drama observa a condição humana e a reflete, como um espelho, a fim de desvendá-la, ou, ao menos, permitir sua análise. Investigar o papel do jogo entre as personagens dentro do texto dramático traça um percurso que confere às obras analisadas o caráter de labirinto de espelhos dentro do qual estão presos personagens e espectadores, As verdades que são mentiras e as mentiras que são verdades tecem uma trama em que estão todos enredados e da qual não podem sair: uma teia. A ação das personagens no drama implica a ação cognitiva e emocional dos espectadores formando uma arena onde se desenrolam tensões e conflitos no

plano do drama e no plano pessoal e íntimo do espectador. A finalidade do verdadeiro drama, conforme David Mamet (2001, p. 25), é nos lembrar de que “vivemos num mundo extraordinariamente depravado, interessante e selvagem, onde as coisas realmente não são justas”. E é esse o material de que se compõem as peças analisadas e suas respectivas versões para o cinema. Para Mamet, “a maioria dos grandes dramas versa sobre algum tipo de traição. [...] Uma peça trata de coisas bastante terríveis que acontecem com pessoas que são tão boas, ou não tão boas, quanto nós mesmos.” (Mamet, 2001, p. 67) *Woolfe Closer* nos trazem para dentro do mundo dramático, que abriga também, assim como a religião, o espantoso e o inevitável. Participar dos microcosmos arquitetados por Edward Albee e por Patrick Marber é seguir uma trilha pontuada por traições (em diferentes níveis) que nos levará à reverência purificadora, à (re)descoberta da nossa impotência diante do mundo que nos abriga tão precariamente.

Ao trazer a imagem da teia para esta análise, revisitamos o mito da Aranha (BRUNEL, 2004, p.121-122) que “insiste na evidência do ato de tecelagem, de criação, que implica, em contrapartida, a morte e até mesmo a danação daquela que desejou igualar-se a Deus”. Traços desse mito são encontrados em várias mitologias e a aranha participa ora da criação do mundo, ora do acompanhamento dos mortos. A aranha pode então ser vista como o poder divino e a crueldade do destino, o que nos remete às Parcas, fiandeiras, ao feminino no ato de fiar, de gerar e de dar à luz. Nascimento e morte são ligados inexoravelmente pelo fio do destino, pela própria definição da vida e seu ciclo infundável. O fio da aranha na imaginação dos povos não tem começo nem fim, mas podemos associar o início do fio com o início da história. À fiandeira é confiado o poder de começar e de interromper, assim como ao autor/escritor que oferece suas obras ao seu público. A capacidade da aranha de tecer sua teia e mesmo de criar matéria (corpo para a alma) encontra paralelo, sob nosso ponto de vista, nas ações de Martha e de Alice em *Woolfe em Closer*, respectivamente. Ambas tecem uma vida e também a perdem: Martha tece o filho ilusório, e Alice tece a si mesma. Além dessas imagens, a teia produzida pelas palavras ditas pelas personagens constrói a arena onde os conflitos se desenrolam perante nossos olhos. A analogia do fio com a trama e com a palavra se impõe nesta perspectiva dos textos dramáticos.

Em *Woolf* Martha e George, apesar de parecerem estar à mercê das reações de Nick e de Honey, têm o controle de toda a situação. Mesmo as reações inesperadas do jovem casal mostram-se conhecidas para George e Martha. Somos nós, leitores/espectadores que nos

surpreendemos com as ações e as reações do casal mais velho, que termina por ditar as regras dos jogos da noite. A ilusão de que Nick poderia ser um oponente à altura de George se desfaz no início da peça. O jogo de George incita reações emocionais de Nick às perguntas racionais que aquele elabora. O jovem professor percebe logo que a intenção de George é a de confrontá-lo/admoestá-lo e decide, após algumas rodadas, entrar no jogo como o oponente fraco, aquele que ‘joga para perder’. Talvez a intenção de Nick fosse a de apaziguar os ânimos exaltados e então virar o jogo contra George, mas isso não acontece. Essa é a impressão inicial, que se desfaz à medida que o casal mais velho domina os mais jovens com suas estratégias e armações dramáticas. O jogo dramático praticado pelos anfitriões é fruto de muitos ensaios prévios, como os diálogos nos mostram ao longo da noite.

Martha: E ele não te contou sobre como ele tentou publicar um maldito livro e Papai não deixou?

Nick: Um livro? Não.

George: Por favor. É só um livro.

Martha: É só um livro!

George: Por favor, Martha!

Martha: Bem, acho que você não ouviu toda a história triste. O que há com você, George? Desistiu? (2º ato, ALBEE, 1962, p. 125) [tradução nossa]

Neste fragmento, fica clara a intenção de Martha de provocar George, mas também percebe-se o quanto ela sabe dos movimentos, das jogadas, do marido. Ao questioná-lo se desistira do jogo, a disputa entre eles revela-se. Pode-se pensar na existência de um roteiro prévio para as ações do casal anfitrião quando estes recebem convidados.

Entretanto, segredos e mentiras são revelados além da conta, apesar da habilidade de George e de Martha na condução do jogo e em mantê-lo dentro do espaço ilusão-verdade criado pelo casal, que é a essência do jogo teatral em si. O descontrole do jogo inicia pela quebra no código estabelecido entre o casal: Martha, ao revelar o filho a estranhos, expõe a intimidade do jogo mantido e compartilhado apenas pelos dois. A atitude de Martha é vista por George como uma traição ao segredo que ambos partilhavam. Além disso, a afronta ao pedido inicial de George para não mencionar o filho marca o início da querela entre o casal. O filho ilusório adquire contornos de verdadeiro provocando George a encontrar uma solução para essa estratégia de sua esposa. O embate entre eles pode ser visto como a luta pelo poder dentro do casamento, pelo controle da relação. Cada um deles joga contra o outro e usa suas armas, mas paradoxalmente se unem contra o casal mais jovem quando se sentem agredidos

por um deles. O controle retorna e se estabelece quando da revelação final do filho que não existe e que era (mais) um jogo estabelecido entre o casal Martha e George. Nesta peça, os mistérios, os horrores, as mentiras e as ilusões são tramadas de modo a representarem um ambiente normal que, ao criar a ilusão de total realismo, destaca o anormal e o ferino, ampliando-os. A trama igualmente prende, permite a luta dentro de sua arena, confirmando o tom claustrofóbico da festa da qual também participamos como convidados com Nick e Honey. As tramas são criadas e reforçadas pelos jogos e conflitos comandados por George e Martha. O jogo dramático se intensifica quando George passa a ser o grande diretor do metadrama a que assistimos.

As personagens Alice, Dan, Larry e Anna, de *Closer*, por sua vez, são todos participantes de um mesmo jogo. Nesse caso, as relações são pontuadas por traições explícitas entre as personagens, por uma busca pelo controle sobre o outro através da demonstração verbalizada da afetividade. As falas conduzem as ações e as reações dos envolvidos no jogo, mas a verdadeira emoção não é expressa nas atitudes, nos gestos que reafirmam o contato afetivo. A dureza dos diálogos auxilia na criação do universo dramático em que gravitam as personagens. Um universo de trocas, de tentativas, de busca do amor que não se revela e também de mentiras, de traições e de ocultamentos. Nesse universo não há espaço para a proximidade, a intimidade; todas as tentativas de aproximação redundam na separação perpetrada pelos envolvidos no jogo. Personagens jogam uns com os outros (e uns contra outros), disputam seus desejos e a eles sucumbem. Não conseguem, entretanto, atingir as delícias da vitória, pois essa é impregnada do amargor da solidão.

Em ambas as peças há uma espécie de interpretação dos personagens para si mesmos, uma experiência de “como se”, de experiências já vividas e revividas tanto em si próprios como em outros. Martha e George representam para Nick e Honey, bem como representam entre si mesmos a fantasia do filho que não existe. Há uma força motivadora ali que é, à primeira vista, a raiva. Essa emoção se confirma e é potencializada pelo consumo de bebidas alcoólicas durante o encontro, que dura uma noite apenas. Há, entretanto, momentos de compaixão mútua, embora breves, que se diluem na torrente de acusações e provocações do casal de meia idade. Os convidados assistem-na à e são espectadores e atores da mesma cena. Ali o que é falso/ilusório e o que é verdadeiro ficam em suspenso. O leitor não se identifica com as atitudes das personagens e não pode antecipar seus passos. Os convidados também não, a princípio. Aos poucos, vão se acostumando e aprendendo a jogar. Suas apostas são

menores e seus blefes, logo desmascarados. George e Martha sabem jogar. Toda a situação arma-se como uma teia onde todos são aranhas e são presas ao mesmo tempo. A criação de “vidas” a serem expostas aos outros faz parte do comportamento social das personagens de Albee. As imagens começam a ruir diante da determinação de George e de Martha de se desnudarem diante dos convidados, expondo suas fraquezas e frustrações, o que acaba gerando uma desconstrução paralela no relacionamento do casal convidado.

A mesma imagem de teia recobre *Closer*, pois as personagens vivem suas vidas emaranhadamente, protagonizando atos de traição e de agressões entre si mesmos. Perpassa a sensação de “como se”, de as personagens estarem representando para si próprias como se houvesse uma plateia dentro da vida de cada uma delas. As ações são calculadas e as reações são esperadas, gerando sofrimento. Isso induz à reflexão acerca do porquê de tais atitudes sabotadoras de sentimentos. A teia armada pelas personagens as transforma em aranhas e, ao mesmo tempo, em presas. Na peça de Marber, as personagens não apresentam emoções exacerbadas, apenas as referem através da linguagem. Os diálogos são enxutos, a linguagem é elaborada, mas deixa espaços a serem preenchidos. Não há revelação total, nem proximidade; o contato mais íntimo dilui-se nas perguntas, nas dúvidas, nas traições. O distanciamento é realçado pelas trocas entre os pares, pelas mentiras, pelos blefes. No fragmento abaixo, Alice e Daniel conversam no quarto do hotel do aeroporto antes de embarcarem para Nova Iorque, o que acaba não acontecendo. Daniel pergunta sobre a cicatriz que ela tem na perna:

Dan: Como você fez isso?

Alice: Você sabe como.

Dan: Como?

Alice: Eu caí da bicicleta porque não quis usar as rodinhas.

Dan: Mesmo?

Alice: Você sabe como isso aconteceu.

Dan: Você fez isso a si mesma?

Alice: Não.

Dan: Mostre-me seu passaporte.

Alice: Não, minha foto é feia. (MARBER, 2000, p. 76)

As personagens são jogadores que buscam tirar proveito emocional das situações de quase-envolvimento emocional entre elas. A competição se estabelece entre Daniel e Larry a partir do momento em que o primeiro se faz passar por Anna em uma sala de bate-papo na Internet e convence o novato (na rede) Larry. Daniel atua como se fora uma Anna fictícia e conduz a reação de Larry, desta forma estabelecendo as bases do jogo dramático. O papel de

diretor e de autor da farsa cabe a Daniel inicialmente e este será alternado com Larry ao longo do texto. A disputa entre os dois homens por Anna, primeiramente, e, mais tarde, por Alice, é pontuada por uniões e separações entre os casais ao longo de um determinado tempo, que não é explicitado ao espectador, conforme instruções do autor. Marber deixa claro que as datas informadas no texto aos atores são apenas para informação, não devendo ser incluídas em qualquer programa de produção (*Closer*, p. 8).

Entre as mulheres não há a mesma motivação, mas há mágoa, principalmente por parte de Alice, que não suporta ser abandonada por Dan. A traição por parte de Dan e Anna, ao ser revelada, arma o jogo de vingança de Larry, que busca a cumplicidade de Alice. Larry promove a separação de Daniel e Anna, ao estabelecer a exigência de uma relação sexual de despedida com ela como condição para assinar os papéis do divórcio, pois conhece seu oponente, Daniel, que tem uma estranha obsessão por saber a verdade. Larry aposta que Anna contará a Daniel sobre sua traição se este a indagar. E vence a aposta. Larry derrota Dan ao insinuar seu relacionamento com Alice, que esta omite ao retomar o relacionamento com o jornalista. Novamente, ao questionar sua parceira, Daniel pede a verdade, mas Alice não quer mais jogar. A tentativa de voltar ao início do relacionamento fracassa; Alice e Dan não passam no teste da verdade. Larry derrota Daniel mais uma vez, mas os jogos (aparentemente) terminaram, (quase todas) as máscaras caíram e os casais separam-se e seguem suas vidas. Porém, assim como em *Wolf*, há uma revelação final, um último jogo a ser enfrentado. Alice morre atropelada em Nova Iorque em um cruzamento, e resta a Daniel, aquele que acredita buscar a verdade, descobrir a farsa de Alice Ayres, que é também Jane Jones. A morte de Alice traz consigo, na verdade, o seu enigma: quem era Alice Ayres? Quem era Jane Jones? Qual das duas é sua verdadeira identidade?

Em *Wolf* a revelação final, a verdade sobre o filho inexistente, prevalece sobre a ilusão. A fantasia de Martha e George não resiste ao compartilhamento por ser tratada como verdade. Os convidados não podem sair da casa anfitriã com a boa nova – o filho que retorna para seu aniversário – num ambiente onde essa mentira/ilusão seria desfeita quase que imediatamente. As consequências seriam desastrosas para a credibilidade do casal e ensejariam dúvidas sobre sua sanidade moral na comunidade do campus universitário onde a ação se desenrola. A prevalência da verdade sobre a mentira, sobre a ilusão, impõe ao casal o retorno a si mesmos, a sua solidão, seus medos, suas angústias.

A competição entre as personagens em *Wolfé* a motivação para suas ações; há uma disputa entre George e Martha, entre George e Nick, mas não entre as duas mulheres. Honey não parece disposta a jogar o jogo da verdade proposto por George, ela não aprecia aquele desnudamento emocional promovido pelo casal mais velho a sua frente. A jovem esposa claramente evita o conflito, o confronto. Participar, no final, da “revelação” da morte do filho de Martha junto a George, é doloroso para Honey, mas é também libertador/redentor: ela admite seu medo da maternidade e assume sua condição de esposa e de mulher adulta ao aceitar, para si mesma, que deseja ter um filho. Honey cresce a partir daquele momento e podemos inferir que esta nova atitude se refletirá no seu casamento, que percorrerá novos rumos, assim como o de Martha. O diálogo a seguir mostra a emotividade decorrente da encenação do nascimento e da rotina do filho imaginado de George e Martha. Honey sucumbe ao drama dirigido por George e interpretado por Martha e acolhe a ideia de gerar um filho.

Martha: Tão bonito; tão inteligente.

George (rindo baixo): Sendo toda a verdade relativa.

Martha: E era verdade! Lindo, inteligente, perfeito.

George: É uma mãe de verdade quem fala.

Honey (subitamente, quase chorando): Eu quero um filho.

Nick: Honey. . .

Honey (Com mais energia); Eu quero ter um filho!

George: Por princípio?

Honey (chorando): Eu quero um filho. Um bebezinho!(ALBEE, 2000, p.222-223)

A cena evolui para a morte do filho que à casa retornaria no dia seguinte. Ao matar o filho imaginado, George retoma o poder sobre Martha. A maternidade (mesmo fictícia) conferia a sua esposa um grau de valorização que o deixava em desvantagem na relação conflitada do casal. Tomar o poder de vida e de morte em suas mãos confere a ele a condição de divindade, de poder absoluto. Ao matar o filho, George encerra sua submissão e se impõe como o masculino na relação, subjuga sua esposa e torna-se o grande vencedor. Os jogos cessam, a noite acaba e os casais devem seguir seus caminhos independentemente.

Em *Closer*, a verdade que emerge no final nada resgata, não questiona nem interfere na vida das personagens que conheceram Alice/Jane. A invenção de Alice desconstrói-se na revelação de sua identidade, na cena final da peça, quando também ficamos sabendo da sua morte. O desenrolar desta cena se dá no mesmo memorial Postman’s Park, cenário de encontro de Dan e Alice ainda no início de seu relacionamento. Dan pede a Anna e a Larry,

agora casado com uma enfermeira mais jovem, que o encontrem nesse lugar. Larry e Anna comentam sobre o memorial enquanto esperam por Dan:

Anna: Você acha que são as famílias que arrumam isso?

Larry: Suponho que sim. É como colocar flores na estrada. As pessoas precisam lembrar. Isto faz com elas se sintam menos . . . ao acaso. Na verdade, eu odeio este memorial.

Anna: Por quê?

Larry: É o ato sentimental de um filantropo vitoriano: lembrem dos mortos, esqueçam os vivos.

Anna: Você é um canalha pomposo.

Larry: E *você* é uma romântica incurável. Dê uma olhada em Alice Ayres.

Anna: Larry, isso é horrível. (*Larry aponta para uma lápide específica do memorial.*)

Larry: (*Lendo*). Alice Ayres, filha de um pedreiro, cuja intrépida conduta salvou três crianças de uma casa em chamas na rua Union , Borough, ao custo de sua própria jovem vida. 24 de abril de 1885. Ela inventou a si mesma. (*Eles olham para a lápide. Depois de uns instantes, Larry apaga seu cigarro e pega seu jaleco branco.*) (MARBER, 2000, p. 82)

A reunião de Larry, Anna e Daniel antes da partida deste para reconhecer o corpo de Alice, agora Jane Jones, não acontece. Larry retira-se antes de Dan chegar, Anna fica e ouve o que este tem a dizer, resultando ser ele o único a lamentar a morte daquela que também fizera parte dos triângulos amorosos que eles compuseram. A perturbação de Dan ao saber da verdadeira identidade de sua ex-companheira deve-se muito mais à tristeza por sua morte do que a um possível questionamento sobre a ilusão que vivera. Na última cena, Daniel confessa a Anna, este conta ter chorado escondido e passado a manhã toda escrevendo o obituário do funcionário do Tesouro que morrera. O jornalista conta para Anna como ficara sabendo da morte de Alice:

Dan: Você parece bem.

Anna: Eu estou bem. (*Dan olha para as lápides.*)

Anna: Dan ... (*Anna faz sinal para ele sentar, mas ele permanece em pé.*)

Dan: Este é o banco onde nos sentamos.

Anna: Quem?

Dan: Eu e meu pai, não te contei?

Anna: Não, garota errada, contou para Alice.

Dan: *Jane*. O nome dela era Jane Jones. A polícia me ligou ... disseram que alguém que eu conhecia, chamada Jane, tinha morrido ... (eles acharam a caderneta de endereços dela). Eu disse que devia ser um engano... Eles tiveram que descrevê-la. Não há mais ninguém para identificar o corpo. Ela foi atingida por um carro ... na esquina da 43 com a Madison. (MARBER, 2000, p. 83)

Daniel Woolf lamenta sua perda, rememora o início de seu relacionamento com Alice e conta que encontrara com sua ex-namorada, Ruth, que havia casado com um poeta espanhol cuja obra traduzira. A ironia de Marber aparece na fala de Daniel: “[...] Ela traduziu a obra e se apaixonou por ele. Apaixonou-se por uma coleção de poemas. O título dos poemas era... Solidão. [...]” (p. 84). Dan critica Ruth ao dizer que ela se apaixonara pelos poemas, mas pouco antes ele dizia a Anna que Alice havia-se apaixonado por ele porque ele cortava as cascas do pão, e isso não era verdade, pois acontecera apenas naquele dia em que se conheceram. Daniel não reconhece a simetria das ações, não reconhece que se apaixonara por uma “coleção de histórias”, as contadas por Alice e as romanceadas por ele (a partir destas) em seu livro. A morte de Alice e o desvendamento de sua real identidade, Jane Jones, não reparam, nem redimem as atitudes dos que a exploraram, amaram, odiaram e com ela conviveram. Ao contrário de *Woolf*, em *Closer*, a verdade revelada não possibilita novos rumos; sequer se revela plenamente.

Além dos pontos de contato acima comentados, há, nas duas obras, referências à literatura e à fotografia nas vidas das personagens. A arte fotográfica está presente na fotógrafa personagem de *Closer*, Anna, cujas exposições têm como tema “Estranhos”, no caso anônimos, diferentemente dos integrantes do quarteto da peça, que, embora tenham nomes, verdadeiros ou não, nunca se revelam, nem pretendem revelar-se uns aos outros. Alice aparece em uma das fotos na exposição sob o título “Young Woman, London” (Mulher jovem, Londres), como se fosse uma das personagens anônimas retratadas por Anna, embora esta soubesse de quem se tratasse: a companheira de Daniel e cuja vida fora retratada no romance *O Aquário*. A arte fotográfica de Anna nos lembra da possibilidade de acessarmos nosso eu imagético, de nos confrontarmos com o fragmento de realidade que a foto traduz. Permite nossa incursão ao outro, ao reflexo de nós mesmos, como no mito de Narciso, que se debruça sobre a água a fim de melhor admirar sua própria imagem, que lhe é percebida como a de um ‘estranho’, do outro. A força da imagem narcísica prenunciada pelo mito grego encontra paralelo na fotografia e no Aquário, respectivamente arte e refúgio de Anna. A fotógrafa passa boa parte de seu tempo no aquário de Londres, lugar público onde se podem observar peixes e, de certa forma, entrar em outra dimensão: a aquática. Além disso, lá, Anna encontra e fotografa alguns de seus personagens “Estranhos/Desconhecidos”, cujos retratos compõem sua exposição. Há ecos da figura de Narciso que se debruça sobre as águas e enamora-se de sua própria imagem refletida. Porém, contraditoriamente, não há imagem

refletida nas águas do aquário. As imagens estão refletidas nas lentes da câmera fotográfica e nos olhos dos que admiram os peixes. O olho da máquina e o olho humano servem como espelho onde os “Estranhos/Desconhecidos” se miram. A apreciação da imagem fotografada em detrimento da pessoa real aparece claramente na exibição da fotografia de Alice na exposição de Anna como se fosse um dos estranhos/desconhecidos retratados. A duplicidade presente na condição humana emerge junto com a separação entre o real e o retratado na arte fotográfica. Vislumbra também a impossibilidade de acesso ao objeto amado real, apenas ao que dele podemos ver; as fotos-personagens da criação de Anna e os peixes anônimos em suas vidas aquáticas. Encontramos ecos da própria arte teatral em que atores encenam/atuem para serem vistos (peixes no aquário), além da duplicidade da vida real, retratada na arte dramática, em que não podemos acessar os pensamentos de outrem a não ser pelo que nos é dito por este (ator em cena). O desconhecer ao outro é condição nos relacionamentos interpessoais, afinal o quanto nos revelamos é uma decisão pessoal.

Enquanto George, na peça de Albee, é um escritor fracassado que nunca publicou seu romance, Daniel (*Closer*) é um escritor de um livro só, que não alcança o sucesso. Ambos os romances dividem contiguidades temáticas que passeiam entre a fundamentação num fato real que se revela falso, ou permite a exploração dessa possibilidade. O romance de George, vetado pelo sogro, aborda a história de um rapaz que mata a própria mãe e depois, o pai, acidentalmente. O argumento de George para a publicação do livro é que este seria sobre suas memórias de juventude, mas ainda assim sua publicação não é aceita. George teria dito ao sogro, nas palavras de Martha, que aquilo havia acontecido com ele, permitindo a leitura de que ele seria o rapaz que matara mãe e pai. Mas não temos a palavra de George, apenas seu relato a Nick sobre uma passagem de sua juventude. O rapaz homicida, conta George, ao recobrar a consciência depois do acidente de carro em que batera numa árvore e ser informado da morte do pai, começara a rir e fora internado e nunca mais falara. Lido desta forma, o romance não poderia ser totalmente autobiográfico, já que essa não é a vida que George leva. O romance poderia ser a história de alguém de suas relações, ou simplesmente, ter sido imaginado, e George poderia ter alegado ser esta uma história verídica para justificar sua obra perante a censura de seu sogro. Verdade ou ilusão? Podemos nos questionar. Esta seria mais uma das inúmeras ilusões apresentadas por George e Martha ao longo da noite.

George usa parte do romance para criar a cena da morte do filho, o acidente de carro é descrito quase da mesma forma que o fora para Nick ao referir-se ao seu passado. É neste

momento que o jovem professor começa a entender a cena que se desenvolve na sala. A utilização da mesma história e do mesmo fragmento desta para encenar a morte do filho desfaz a ilusão, permitindo a ascensão da verdade. Mas é uma verdade parcial, apenas versa sobre o filho imaginado pelo casal. As memórias de George, a ida à ilha de Maiorca, o velejar no Mediterrâneo continuam sob suspeita, embora atenuadas em importância, pois a revelação final expõe o pacto desfeito por Martha, ao compartilhar o filho com Honey. Pacto este que se refaz no expurgo dos demônios internos do casal e na aceitação da vida sem a presença do filho imaginado e acalantado.

Esse episódio de *Woolf* permite que se estabeleça um paralelo com *Closer*, no qual, deparamo-nos com Daniel Woolf, um jornalista frustrado, que escreve obituários para um jornal londrino, autor de um único romance (fracasso de público e de crítica), que supostamente teria como base a vida de sua companheira, a *stripper* Alice Ayres. Dan conhece Anna, fotógrafa, quando vai ao seu estúdio para fazer as fotos para o lançamento de seu livro. Ele se apaixona por ela, apesar de estar com Alice. Troca o título de seu livro para *O Aquário*, por sugestão de Anna. Esta cena predispõe o espectador a indagar-se sobre o grau de intimidade e de influência de um sobre o outro. A peça não nos revela a trama do romance escrito por Dan, apenas que se trata da vida de Alice antes de seu relacionamento com o jornalista. É através da fala de Anna que ficamos sabendo que o livro aborda amor e sexo na vida da (meta)personagem criada por Dan a partir da história de Alice Ayres segundo a versão dela própria. Alice, como nos é desvendado no final da peça, é uma criação dela mesma. Seu nome real é Jane Jones, mas essa é a única informação que temos sobre Alice sobre a qual não pairam dúvidas, pois esse nome é passado pela polícia a Daniel por telefone. Aqui também temos o jogo praticado por alguém que inventa um outro personagem, no caso, Alice inventa-se, constrói-se. O desvendamento desse segredo coincide com o final da peça e com sua morte em Nova Iorque. Nesse trecho fica claro o desmascaramento de uma das faces de Alice. A ilusão é desfeita e a verdade deveria estabelecer-se, mas continuamos recolhendo fragmentos das personagens, tentando compor sua totalidade. O jogo de Alice foi aberto, seu truque, descoberto. Ela, que foi joguete nas mãos de Dan e de Larry, surge como grande jogadora, a que dá a cartada final. E é final mesmo, pois ela está morta. Não há como os outros envolvidos reverterem sua sorte. Não haverá uma nova rodada.

O final do diálogo entre as personagens Anna e Dan coincide com o final da peça, sobre o qual a presença da solidão e da morte incide diretamente. Dan, o jornalista que

escrevia obituários para ganhar a vida, nem percebe que havia escrito, em seu único romance, o obituário de Alice Ayres, uma personagem criada por Jane Jones. Assim como Daniel fabricava os obituários usando eufemismos que denotavam o comportamento do(a) falecido(a), ele “tomara emprestada” a vida de sua companheira para fabricar seu romance. Uma companheira sobre quem ele sabia pouco, como ela mesma dissera a Larry, durante a exposição das fotos de Anna, ao mencionar que a verdade havia ficado de fora do livro. O título do romance de Daniel é *O Aquário*, sugestão de Anna e, significativamente, seu local favorito para fotografar estranhos/desconhecidos. A confusão de sentimentos de Daniel fica clara nesta mescla de local favorito de uma mulher com a vida de outra, o que enseja o questionamento sobre a real intensidade (ou certeza) dos sentimentos do jornalista em relação às duas mulheres. Fragmentos das verdades e das mentiras/ilusões nas vidas dessas personagens nos são mostradas através dos intrincados momentos de encontro e de separação de seus relacionamentos uns com os outros. Informações a respeito das vidas das personagens fora dos momentos mencionados são poucos e permeados de omissões. Sabemos muito pouco sobre Larry; sobre Daniel, um pouco mais, mas quase nada sabemos sobre Alice e menos ainda sobre Anna. São personagens que não se entregam, nem mesmo a nós leitores/espectadores.

Closer também lida com disputas e jogos, porém esses são praticados de modo sutil, alternando personagens no comando da cena. As perversidades estão todas lá, disfarçadas de “busca pela verdade”, “amor” (“[...] onde está esse amor? Eu não posso vê-lo, não posso tocá-lo, não posso senti-lo.” pergunta Alice, p. 79), “mentiras”, “acaso”. Talvez possamos ver a perda do humanismo alertada por Albee através da leitura de Spengler realizada por George em cena confirmar-se na peça de Marber, em que as personagens vivem relacionamentos isentos de humanismo e repletos de perversidades, cujos olhares se cruzam e se desafiam, mas não sugerem a formação de alianças afetivas, de rendição ao amor. Nick e Honey, com seu casamento fundado no conforto material (o dinheiro de Honey herdado de seu pai, um “homem de Deus”), na segurança emocional (amigos desde a infância) e na conveniência de uma falsa gravidez, são o modelo que prenuncia os relacionamentos de *Closer*. Anna, Alice, Larry e Daniel, cujos jogos sem nome são cruéis e “Oh-tão-tristes” como os jogados em *Wolf*, remetem à superficialidade do relacionamento de Nick e Honey e à falta de comprometimento afetivo entre eles, que é notada por George e criticada ao longo da noite. Sua preocupação é que esse tipo de comportamento do casal jovem torne-se comum e a regra

para os relacionamentos afetivos. A qualidade dessas relações seria afetada, e relacionamentos efêmeros, ou com vínculos à parte dos afetivos (materiais), seriam a regra. O ponto de vista de George em *Wolf*, sob este aspecto, concretiza-se em *Closer*, que mostra personagens à deriva, orbitando ao redor de si mesmos, ou às imagens de si mesmos, sem se importarem com os sentimentos dos outros. O egocentrismo dessas personagens reforça a solidão de cada um deles e esta característica pode ser simbolizada pela imagem dos peixes nadando no Aquário, sem se tocarem, alheios ao seu redor.

Em *Wolf*, somos igualmente convidados e espectadores, como Nick e Honey na festa de George e Martha. Em *Closer*, somos meros espectadores, olhamos sem participar das perversidades praticadas pelos personagens. Somos espelhos, somos olhos – espelhos da alma – que refletem os movimentos da peça e sobre os quais somos compelidos pelo autor a pensar.

As duas obras desvendam os mecanismos presentes nas relações afetivas e como estes se movem na presença do outro, da competição, da sobreposição dos conflitos individuais. As mentiras (ou ilusões) que os personagens contam aos outros só repetem as que contam a si mesmos. O quanto percebemos dessa disposição para o engodo é tratado de forma diferenciada por Edward Albee e por Patrick Marber. Em *Wolf*, George e Martha sabem o que é ilusão e verdade e sabem da tênue distinção entre elas; brincam com isso e divertem-se com o espanto de seus convidados. Em *Closer*, Alice se diverte com essa sobreposição ilusão/verdade em seu trabalho de *stripper*, da mesma forma que Daniel em seu trabalho de escritor e de jornalista de obituários fabricados. Sobre essa característica, que pode ser típica do ser humano, David Mamet afirma:

“É de nossa natureza, como sociedade, como seres humanos, homens e mulheres, mentir, adorar mentir, mentir para os outros, mentir para nós mesmos, mentir a respeito de mentirmos ou não – se essa é a nossa natureza, onde emerge a verdade? Talvez naquele momento final em que o assassino pode admitir o crime; o político, sua má-fé; o marido e a esposa, suas infidelidades. E talvez nem aí. [...] Pois não são as coisas que fazemos que nos ferem, como sentenciava Mary McCarthy, e sim o que fazemos depois delas. E criamos a oportunidade de encarar nossa natureza, de encarar nossos atos, de encarar nossas mentiras com O Drama. Pois o assunto do drama é A Mentira. Ao final do drama A VERDADE – que foi negligenciada, desconsiderada, desdenhada e negada – prevalece. É assim que sabemos que o Drama terminou.” (MAMET, 2001, p. 76) [grifos no original]

Tomamos as palavras de Mamet como síntese da discussão sobre o confronto entre o que é verdadeiro e o que ilusório no texto dramático. A mentira/ilusão atravessa todo o jogo

dramático, o faz-de-conta que os atores e diretores deste jogo executam e que nas obras em análise extrapolam o realismo e compõem o mundo metadramatúrgico tantas vezes por nós acionado no mundo real. A maestria dos dramaturgos em explorar os contornos do didro ilusão/verdade, que são a essência do drama encenado, confere às obras um brilho que se reflete nos olhos de quem as lê ou assiste. O mundo daquelas personagens reflete o nosso mundo, nossas mentiras, nossas verdades, nossas dúvidas e crueldades. Felizmente elas nos fazem pensar e repensar sobre nossa caótica trajetória como seres humanos em busca de nossa felicidade e redenção. Afinal, quem de nós nunca “inventou” partes de sua vida, narrou fatos como gostaria que tivessem acontecido, mentiu sobre sua identidade? Lidar com o “faz-de-conta” pode ser apenas lúdico e sem maiores consequências, ou pode, se levado a sério demais, transfigurar-se em verdade e subverter a percepção da realidade. Os limites do engodo são ombreados pelos do entretenimento. Resta a nós saber diferenciá-los.

Nas obras ora abordadas de Edward Albee e de Patrick Marber, os jogos dramáticos são gerados e desdobrados em jogos reforçadores da teatralidade e da conexão com o cotidiano diluído em convenções sociais. A quebra dessas convenções, por meio de comportamentos afrontosos e questionadores destas, reitera a ideia de drama dentro do próprio drama – metadrama implícito – representado, pelas personagens, para si próprias e para os espectadores. As intrincadas relações entre os respectivos quartetos protagonistas remetem à ideia da teia, obra e prisão de seus artífices. O diálogo travado entre as duas peças analisadas nesse trabalho passa por esses pontos de contato e encontra outros em seus respectivos textos filmicos, ambos de autoria de Mike Nichols.

Analisar comparativamente as duas peças objeto deste trabalho com suas versões para o cinema acarreta notar e interpretar as modificações feitas na tradução de um meio para o outro. Os significados dos textos dramáticos adquirem nova conotação ou são mantidos? Há acréscimo de novos significados, ou reforço dos já existentes, devido à inclusão do componente visual no meio filmico? Cabe também analisar a manutenção e/ou tradução da estrutura do texto dramático, cuja ênfase repousa na palavra dita (ou não dita), para o modo narrativo que caracteriza a dinâmica do cinema.

A adaptação do texto dramático para o meio filmico, com todas as faces até agora discutidas, suscita questões pertinentes já que cinema depende de outros fatores além de diálogos e atores. O filme é o meio de expressão do diretor com base na sua leitura do texto, e é a partir dessa leitura que o diretor faz suas escolhas, privilegiando as imagens em detrimento

das falas, mantendo-as em sua integridade, ou ainda, combinando-as de modo a (re)criar significados para o meio filmico. Esse diálogo entre texto dramático (peça) e texto filmico implica a noção dialógica bakhtiniana da construção identitária; no caso, do filme a partir do outro, o texto dramático. Os dois textos estabelecem uma relação intrínseca cujos desdobramentos retomam a ideia da intertextualidade, em seus aspectos paratextuais e hipertextuais, forjadora de percursos condutores de leituras que sinalizam o movimento entre os textos e desses para outros. A passagem do texto dramático para o cinema implica na sua reestruturação, pois adquire o formato de narrativa que a imagem em movimento enseja. O trabalho do diretor cinematográfico ao adaptar um texto dramático é um trabalho de criação de um novo texto, o filme, a partir de um texto já existente, o dramático; transcende o gênero drama e apresenta-se sob forma de um hipertexto, o filme, no modo narrativo.

Ao trabalharmos com os textos dramáticos e os respectivos filmes por eles inspirados, estamos lidando com duas formas artísticas diferentes, mas semelhantes em significado. Para André Bazin (2000), o problema da adaptação cinematográfica tem sido resolvido de várias formas pelo próprio cinema. Para ele, basta apenas que os cineastas tenham imaginação visual o suficiente para criar o equivalente cinematográfico ao estilo da obra original e que os críticos consigam vê-lo. Bazin (2000) adverte que esta teoria da adaptação exige que não se confunda estilo de prosa com particularidades gramaticais, menos ainda com a forma. Fidelidade a uma forma, literária ou outra, é ilusória: o que importa é a *equivalência em significado das formas* (p. 20) [grifo no original]. Encontrar a equivalência em significado das formas do texto dramático e do filme adaptado é tarefa comparatista e com esta perspectiva aproximamos os filmes *Wolf* e *Closer*, dirigidos por Mike Nichols. Interessa-nos constatar os elementos que participam da manutenção do significado e/ou rompem com esse.

O filme *Wolf* segue o mesmo roteiro da peça, cujo texto permanece quase inalterado. As mudanças são, em sua maioria, cortes feitos nos longos diálogos, mas que não prejudicam a compreensão da trama. A adaptação para o cinema exige uma dinamização, portanto a linguagem completa-se pela imagem. Não há mudanças na linearidade temporal do texto original, apenas a inclusão de algumas (poucas) cenas externas e os já mencionados cortes em algumas falas. A inclusão de cenas externas adapta o cenário do texto dramático ao formato cinematográfico. O confinamento dos quatro personagens na sala de Martha e George foi amenizado com a inclusão destas cenas, mas sem distanciar o foco das ações do quarteto. A linguagem utilizada por George e Martha no texto dramático, permeada de palavras e

praguejamentos, é amenizada no filme. Muitos termos são substituídos por equivalentes de menor intensidade ofensiva, ou não são plenamente pronunciados. O diretor Mike Nichols, em seu primeiro filme, mantém a equivalência do significado da forma original.

Nesta abordagem comparatista dos filmes, concentramo-nos em algumas cenas, a saber, o início e o final de ambos, e alguns momentos de semelhança cênica. O início de *Woolf* mostra George e Martha voltando para casa, à noite, caminhando sob o luar, trôpegos e aparentemente cansados. A cena seguinte nos apresenta um casal unido, que se diverte junto, e nos projeta uma imagem de um casal amoroso, que desfruta de uma intimidade construída há tempo. Essa ideia é reforçada pela cena no quarto em que há risadas, brincadeiras e diálogos descompromissados entre os dois. Logo após, porém, essa ilusão de um casal em harmonia começa a ruir. Com a chegada dos convidados, a competição entre os anfitriões intensifica-se e beira à destruição do relacionamento. Ao final do filme, que coincide com o final do texto dramático, a imagem de casal unido – porém num momento de dor, de sofrimento – volta e fecha o ciclo de jogos praticados ao longo do filme. Lança, mais uma vez, a dúvida sobre quem sejam George e Martha. A fragmentação dessas personagens refletida em várias situações nos conduz ao questionamento sobre elas. Tanto no texto dramático quanto no filme o questionamento sobre a veracidade dos fatos narrados/mostrados permanece. Assim, mantém-se a proposta de Edward Albee de indagar, de criticar, de mostrar comportamentos humanos que fazem parte da nossa existência e que a condicionam.

A escuridão da noite é contrastada pela lua no céu e pelas inúmeras luminárias que compõem o cenário da casa. A luz é o fio condutor entre as cenas do filme, é o farol que desbrava a escuridão da noite das bruxas – a Walpurgisnacht – e conduz ao exorcismo do abalo ao racional causado pela fantasia do filho imaginado compartilhada com os convidados. A presença da luz, nas mais variadas formas, lustres, abajures, neons, faróis, sinalizadores do carro, lanterna, lua, sol, dinamiza a ação e integra as cenas. Serve também como prenúncio do que está por vir, afinal a analogia da verdade com a iluminação integra o imaginário humano. A celebração dos demônios de George e Martha é amenizada pela luz naquela noite de horrores. As imagens a seguir mostram momentos do início de *Woolf*, George e Martha caminhando ao luar em direção a sua casa iluminada. O silêncio do casal é instigador e não deixa transparecer a tensão entre eles, que será liberada mais tarde com consequências para todos os envolvidos.



Figura 45



Figura 46

O início do filme mostra o percurso de George e Martha de volta para casa numa noite enluarada, o que é diferente do início do texto dramático. Ao optar por mostrar esta

caminhada, o diretor mostra-nos o ambiente onde a trama se desenrola, o que pode dispensar algumas falas das personagens que descrevem o local. Mas, mesmo assim, o mistério se mantém, pois a paisagem é mostrada à noite e sem muitos detalhes além da luz, que parece guiar os passos do casal em direção a casa.

As cenas finais (imagens a seguir) mostram o final da festa, a dor de Martha em perder o conforto da existência, mesmo ilusória, do filho e o amparo de seu marido. O sol entra pela janela anunciando o novo dia e, para eles, o novo rumo, sem o filho, somente os dois. O diretor sinaliza o fechamento de um ciclo, que coincide com o final do filme, na vida de Martha e George. A morte simbólica marca o fim da escuridão, da noite em que os jogos entre eles/o casal atingiram seu ápice em crueldade. A luz deixa de ser artificial – aquela que iluminava as trevas – para tornar-se sol, deus da luz no imaginário que compõe nosso fragmentado mundo de crenças e de fé. Ao retornar o foco narrativo para o casal, o filme retoma seu início: somente o casal, mas em casa. George cantarola a canção entoada por Martha no início (“Quem tem medo de Virginia Woolf?”) e esta responde: “Eu tenho.”



Figura 47



Figura 48

O final de *Wolf* retoma seu início e coincide com o final do texto dramático. O foco do filme retorna ao casal representado por Elizabeth Taylor e Richard Burton, retorna ao mundo de George e Martha em Nova Cartago, sozinhos e sem a ilusão do filho entre eles. A emersão da verdade sobre o filho finaliza o filme, como o faz no texto dramático.

Closer, por sua vez, sofre alterações significativas em comparação com o texto dramático. Uma cena do texto dramático é cortada (cena 9, Museu) e o final do filme é diferente do texto dramático original. O roteiro do filme é do próprio Patrick Marber e as alterações distanciam as duas obras em alguns pontos. O autor da peça optou por mudanças na ordem de apresentação e em alguns dos fatos apresentados nessa cena final. No filme, em uma breve cena, somos informados de que Larry e Anna, após sua separação (período em que Anna está envolvida com Daniel), retomam seu casamento. A cena é destituída de diálogos e apenas mostra os dois na cama no quarto, ele dormindo e ela acordada, sem que seu semblante revele uma expressão de afetividade. Paralelamente, Alice e Dan retomam seu relacionamento e são mostrados em um quarto de hotel onde, entre risos, trocam lembranças. Entretanto, o romance entre eles não resiste ao “jogo da verdade” proposto por Dan. O jornalista quer saber do envolvimento de Alice com Larry, mas ela não aceita este desafio, causando a separação. Daniel descobre a mentira/ilusão sobre Alice quando retorna ao parque memorial e vê a placa dedicada à verdadeira Alice Ayres. No entanto, ele não fica sabendo o verdadeiro nome dela; não há sequer um telefonema da polícia norte-americana. No filme,

Alice, a *stripper*, não morre. Ela vai embora de Londres. Seu nome real, Jane Jones, nos é contado na cena do aeroporto quando ela retorna ao seu país. O agente que verifica seus documentos diz: *Seja bem-vinda, srta. Jones*. A câmera focaliza seu passaporte e pode-se ler o nome Jane Jones.

O destino de Jane/Alice nos Estados Unidos não é mostrado no filme. Na cena final, Jane aparece caminhando em direção a um cruzamento em que há um semáforo para pedestres. A cena final coincide com a cena inicial nesta obra dirigida por Nichols. Assim como em *Wolf* as cenas iniciais contêm elementos denotadores de felicidade: risos, sorrisos, caminhada (Alice em direção a Dan, que está do outro lado da rua) e flerte. As imagens a seguir são extraídas do início do filme. Podemos perceber o contato visual entre Daniel e Alice enquanto caminham em direção ao semáforo para cruzarem a rua.



Figura 49



Figura 50



Figura 51



Figura 52

Em *Closer*, o final repete algo do início do filme, mas opera-se uma mudança no humor, no tom: Alice/Jane caminha, séria, não olha para pessoa alguma e repete o gesto inicial de cruzar o sinal fechado. Fica a dúvida sobre o desfecho do gesto, que remete à dúvida de Dan sobre sua enigmática ex-companheira: o que acontece com Alice/Jane? Quem realmente seria ela? A incerteza de Daniel sobre quem realmente seria Alice pertence ao filme, pois essa cena não está no texto dramático. A morte de Alice/Jane não acontece no filme, o que altera o significado do texto dramático do hipotexto. Há uma transvalorização nesta transposição do hipotexto para o hipertexto, resultando em significados diferentes entre as formas da obra. Mostrar Alice Ayres como um nome de alguém morta há muito e logo a seguir mostrar Alice/Jane viva andando em Nova Iorque permite uma leitura do engano sofrido por Dan que não ocorre na peça. Há uma alteração no significado do filme em relação à peça. Em *Closer*, Daniel é surpreendido ao dar-se conta de que fora vítima de uma farsa, de uma ilusão quanto ao nome/identidade real de sua ex-companheira Alice. Assim como ele se fizera passar por uma personagem chamada Anna na Internet, ao interagir com Larry e enganá-lo, Alice também executara o mesmo truque da identidade forjada e o enganara. Há um misto de surpresa e de incredulidade em seu olhar ao ler a homenagem à Alice Ayres verdadeira no memorial, enquanto no texto dramático, Daniel lamenta a morte de Alice, mas não vê o nome dela na parede do memorial.



Figura 53



Figura 54

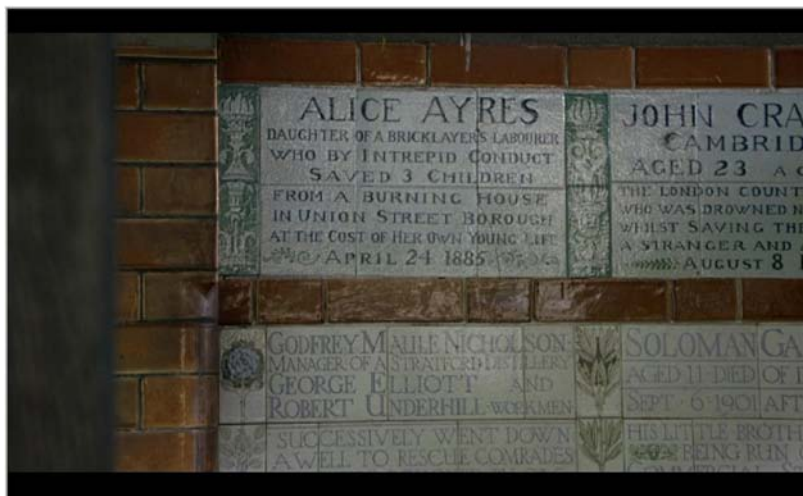


Figura 55

Ao reunir Larry e Anna e mostrar a Daniel o ardil de que fora vítima, os rumos das personagens são modificados. Se no texto dramático Dan sofre com a morte de Alice, no filme ele se surpreende com a mentira sobre o nome inventado, que permite a expansão da dúvida para além do simples nome. Ao voltar para Larry, Anna se sujeita a um homem que se revelou inescrupuloso e agressivo. De certo modo, a cena do casal é desprovida de felicidade, o que mantém o significado do texto original, porém o ameniza.



Figura 56



Figura 57



Figura 58

As escolhas do diretor para *Closer* promovem uma diminuição na intensidade das perversidades praticadas pelas personagens, pois os atores são bonitos, famosos; os cenários, sofisticados; a música ajuda a construir a intensidade dramática das cenas. Mas as crueldades, as perversidades nas atitudes das personagens estão todas lá, sob o manto do encantamento visual e acústico/sonoro a que somos submetidos pelo hipotexto. O desconforto entre a crueza das atitudes praticadas pelas personagens e os cenários onde estas acontecem também contribuem para a instalação do conflito entre o que é ilusão e o que é real, essência da tensão dramática.

Ambos os filmes terminam com cenas quase idênticas às iniciais, remetendo ao fechamento de um ciclo e ao início de outro. George e Martha iniciam sua jornada à noite e terminam ao amanhecer, coincidindo com a luz do sol que entra pela janela iluminando-os. Em Londres, Alice caminha em direção ao cruzamento numa manhã cinzenta quando conhece Dan. Em Nova Iorque, Jane Jones caminha sob o sol em direção ao cruzamento, mas está sozinha, assim como Dan em Londres. Há um paralelismo, um espelhamento entre as cenas de ambos os filmes que identificam a direção de Mike Nichols. Essa perspectiva de fechamento de um ciclo remete ao início de outro que não nos é revelado. As ilusões criadas pelas personagens são desvendadas parcialmente porque não há o estabelecimento de uma verdade total. As angústias e questionamentos sobre os relacionamentos contados são amenizados pelo diretor Mike Nichols com essa sugestão de movimento cíclico na dinâmica amorosa.

Esse espelhamento evoca o mito do duplo, do encontro com o outro que a relação afetiva enseja. A circularidade sugere a busca por um eu melhor: o trajeto permite a construção da identidade através da alteridade que propõe o diálogo, o reencontro com o outro. A repetição das cenas iniciais e finais em ambos os filmes sugere a espiral da vida, o vórtice de emoções que trama e conduz as ações das personagens. Sugere o prosseguimento da vida (afetiva) em detrimento da morte/separação. Embora no filme *Closer* a morte de Alice não se concretize, a separação do casal a representa. O distanciamento entre Dan e Alice é semelhante a morrer, enquanto a morte do filho de George e Martha os aproxima. Como Nicole Fernandez Bravo (in BRUNEL, 2004, p. 287, 1997) aponta “[Mas] o duplo renasce sempre das cinzas que marcam a relação com a morte. Mais que o círculo, é a imagem da espiral que viria ao acaso, o símbolo da morte-renascimento. O duplo está apto a representar tudo o que nega a limitação do eu, a encenar o roteiro fantasmático do desejo.”

O diretor Mike Nichols inclui em ambos os filmes cenas com espelhos e duas são bem semelhantes. Em *Wolf*, Martha senta-se à frente do espelho e arruma-se para receber os convidados. Em *Closer*, Anna repete o gesto ao sair do consultório de Larry, onde cede à exigência do médico de fazer sexo com ele a fim de obter o divórcio, para encontrar-se com Daniel. Em ambas as cenas as personagens mostram um lado feminino de atenção com a aparência, mas podemos ler o gesto como o de atores preparando-se para entrar em cena. Martha vai representar a farsa do filho para Honey e Anna, a farsa da fidelidade para Daniel.



Figura 60



Figura 61



Figura 62



Figura 63

A relação com Eros, deus da juventude e do efêmero, emerge da duplicidade na relação amorosa, no desejo e na construção do movimento humano para além da morte. A ludicidade projetada por Eros na progressão e procriação humanas nos leva ao jogo, à competição entre os personagens masculinos de ambos os filmes. As disputas entre Dan e Larry, entre George e Nick (e George e Martha também) figuram como meios de ilusão e jogos de poder a perpetuarem a juventude. A passagem à maturidade no relacionamento de Martha e George traz a morte da fantasia, do entretenimento, do filho imaginado. Larry e Anna reconciliados, Daniel, em Londres, apreendendo a verdade (ou parte desta) sobre Alice, que caminha pelas ruas de Nova Iorque, são cenas que têm em comum o semblante sério de todos os personagens, o que pode ser visto como um indicativo de maturidade. A ludicidade, os jogos de Eros cessaram, a juventude cede lugar ao inevitável curso da vida.

A inclusão na trilha sonora de *Closer*' de trechos da ópera-bufa de Mozart *Così fan Tutte*, conecta este a *Wolf*, que incorpora a Walpurgisnacht de *Fausto* (de Goethe) no segundo ato, esta também ópera por Gounod, conforme referência anterior. A referência à ópera inclui outra arte pertencente à esfera do drama dentro dos dramas, no texto dramático e no filme, sugere o metadrama que faz parte do jogo dramático executado pelas personagens e espelha este comportamento no do diretor Mike Nichols em *Closer*', que aproxima os dois filmes em alguns momentos, como vimos. Encontramos também a alusão ao atormentado Dr. Fausto de Goethe que vislumbra em Mefistófeles o eco de Eros, o poder de fazer, de mover a roda da vida e de iludir-se com a inexistência da morte. Mas Tanatos espreita e se faz presente em ambos os filmes, seja na morte (fictícia) do ser imaginado, seja na separação e na descoberta da morte da persona (Alice Ayres) objeto de amor. A morte, a dor da perda, lembra a todos os jogadores sua sorte como humanos. O diretor Mike Nichols associa o drama do palco ao drama projetado na diegese do cinema. Um meio mescla-se ao outro, a incorporação de um gênero a outro que compõe o cenário transmidiático dos gêneros textuais da contemporaneidade. Texto dramático, filme, ópera constroem a obra de adaptação executada pelo referido diretor.

Ao cotejar alguns aspectos dos filmes, o elemento cor aparece como um dado que aproxima as obras: *Wolf* é filmado em preto-e-branco, e *Closer*', em cores neutras, quase monocromático. A dureza do texto de Edward Albee transparece na ausência de cor e no quase silêncio do filme. Nem a música, nem a cor parecem contribuir para o desenrolar dos

eventos da noite de “Jogos e Diversões” promovida por Martha e George em Nova Cartago. Na filmagem sem cores, o foco de luz que faz a continuidade entre as cenas realça a noite e os contrastes dramáticos proporcionados pelos efeitos entre sombra e luz, claro-escuro, refletindo, como espelho, os jogos praticados ao longo daquela noite de crueldades e horrores. A ausência de cor intensifica a dramaticidade e concentra nossa atenção às ações e à trama, ao mesmo tempo em que nos distancia dos atores, afinal Elizabeth Taylor e Richard Burton eram um casal famoso e conhecido, na época da filmagem, por suas altercações. Ao colocar a barreira da falta de cor, que nos separa do mundo real e nos traz para o caráter ilusório do drama, o diretor acentua a dualidade entre o ilusório e o real. Sabemos que lá estão Taylor e Burton, mas, em branco e preto, são apenas Martha e George recebendo convidados tarde da noite.

Em *Closer*, as cores são neutras, bege, branco, preto, e seguem as instruções do autor, Patrick Marber, em seu texto dramático. Algumas cenas apresentam maior intensidade cromática, como na cena inicial, em que Alice apresenta-se com cabelos e roupas coloridas, contrastando com as pessoas a sua volta, além de sua cena como *stripper*. A cena de encontro na ópera entre Anna e Daniel também é bem colorida, acentuadamente vermelha. As cores mais usadas são as primárias, magenta e ciano, em suas tonalidades vermelhos, rosas e azuis. O pouco colorido do filme ajuda a contar os encontros e desencontros amorosos dos casais pois, com esse recurso, Nichols nos leva a concentrar nossa atenção na trama, desviando-a dos atores, bonitos e famosos, e focando nas personagens.

Em ambos os filmes, o diretor ativa nossa concentração no que está acontecendo na tela ao não nos oferecer distrações cromáticas. A falta de cor, ou o uso parcimonioso desta, nos dois filmes dirigidos por Mike Nichols, nos remete à ação, ao diálogo em cena e, de certa forma, remete aos textos dramático e teatral dos quais os filmes se derivam.

O confronto entre texto dramático e filme, bem como a permeabilidade de relações que podem ser estabelecidas entre eles, longe de constituir-se em definitivo, contribui para a confluência da análise crítica literária e filmica com o aporte da noção de intertextualidade. Com a incorporação da análise semiótica, as teorias da intertextualidade contemplam as relações que um texto mantém com outros textos, preparando o terreno para uma noção de intertextualidade que conduz para além da concepção de influência.

Ao analisar a adaptação para o cinema dos textos em foco, percebemos o trabalho de transcrição do diretor, reflexo de sua recepção/leitura dos mesmos. A opção pela referência da cena inicial no fechamento do filme, além da alusão ao ciclo, nos permite observar o diálogo entre cenas (auto-referentes) no mesmo filme e entre filmes. Os textos filmicos seriam hipertextos derivados de seus hipotextos originais. Os filmes aproximam-se de seus textos originais e entre si, preservando a ideia do jogo dramático e impondo ao espectador a cumplicidade na ilusão e no próprio jogo.

O trabalho de direção nos filmes não retira a intensidade dos autores Edward Albee e Patrick Marber na elaboração dos jogos dramáticos a que suas personagens são submetidas e das quais são também protagonistas. Mike Nichols, com sua leitura, acentua o companheirismo e os laços, nem sempre amorosos, entre as personagens em *Wolfem* como a tristeza em *Closer*. O diretor ameniza, nos referidos filmes, a agressividade e a crueldade no primeiro e a morte e a solidão no segundo, com sua seleção de cores, música, atores.

Adaptação é esteticamente justificada, independentemente de seu valor pedagógico e social, porque a obra adaptada existe além do que é erroneamente chamado de seu “estilo”, numa confusão deste termo com a palavra *forma*. É possível imaginar que estejamos nos dirigindo para um terreno da adaptação em que a noção da unidade da obra de arte, ou mesmo a ideia de autor, será destruída. Talvez o crítico do ano de 2050 não encontre um romance a partir do qual uma peça ou um filme tenham sido “feitos”, mas encontre uma única obra refletida através de três formas de arte, uma pirâmide artística, com três lados igualmente percebidos pelos olhos do crítico (BAZIN, 2000, p. 26).

A multiplicidade de significados que o cinema como arte sinestésica proporciona é reflexo do seu próprio processo de construção que canibalizou outros gêneros e outros meios. Essa característica é compartilhada com o romance, que na sua origem também canibalizou uma diversidade de materiais ficcionais disponíveis e os enquadrou no gênero narrativo. Esse processo continua no romance ainda nos dias de hoje e é acentuado no cinema, que aceita de bom grado as formas híbridas na sua composição com as outras artes. Para Stam (2000, *The Dialogics of Adaptation*, p. 61), o cinema é uma arte sinestésica por englobar sentidos como visão e audição e sintética na sua capacidade antropofágica de absorver e de sintetizar artes anteriores a ele. Pode incluir pintura, poesia, música, tanto literalmente quanto metaforicamente, ao evocar essas artes imitando seus procedimentos.

O estudo interdisciplinar é o caminho mais adequado para a proposição de interfaces envolvendo a literatura e o cinema. A transtextualidade presente nas formas das obras analisadas desvenda a transformação de textos que geram outros textos, permitindo sua transmutação e reciclagem. Adaptação fílmica envolve negociar elementos textuais que permanecerão ou desaparecerão no filme. E é dessa negociação que resultará a obra do diretor de cinema, do autor do hipertexto – o filme – a partir do hipotexto – texto dramático.

6 CONCLUSÃO

Ao analisarmos os textos dramáticos e suas adaptações para o cinema, estabelecendo entre eles um paralelo, procuramos verificar de que formas e em que passagens o contorno delimitador da fronteira entre o real e o ilusório acentuava-se ou diluía-se construindo um território efêmero que se desfaz à medida que as ações se desenrolam. Procuramos também marcar os momentos e as formas como o jogo dramático entre as personagens acentua essa condição e transforma-se em metadrama, que reflete a tentativa destes em narrar suas trajetórias do modo como deveriam ter acontecido, reforçando o fictício dentro do ambiente real. Essa característica tão humana de criar um mundo onde a narrativa dos fatos pode ser moldada conforme nossas vontades, em vez da crua realidade, não seria a propulsão engendradora do nosso ato de criar ficção literária?

Verdade e ilusão. Quem sabe a diferença? pergunta George, o atormentado professor de *Woolfa* seus convidados e a nós. A difícil tarefa de receber a realidade com todas as suas arestas nos prende no real, mas esse mesmo real acaba logo adiante, quando sonhamos e imaginamos alterações para ele. Mentir, inventar, colorir, amenizar a realidade é, como diz Alice, *o máximo de diversão que uma garota pode ter sem precisar tirar a roupa*. É não ter que desnudar-se e aguentar o frio da realidade. Percorrer os caminhos nas obras de Edward Albee, de Patrick Marber e de Mike Nichols, levou-nos a encontros com a maestria do autor em explorar as características do drama, notadamente a tensão. Os textos são tensos e, em seus microcosmos, as personagens conflitadas amplificam essa característica e acrescentam a tensão gerada pela expectativa de descobrirmos o que é verdade e o que é ilusão. Os conflitos internos das personagens em seus metadramas acentuam a tônica da dramaticidade e do ficcional em um ambiente realista.

Uma vez que procuramos traçar os percursos das obras analisadas e encontrar os pontos de contato e de afastamento entre elas e seus autores, questões da adaptação foram vistas, principalmente visando a verificar a manutenção, no filme, do jogo dramático jogado pelas personagens. Ao analisarmos a transposição para o cinema dos textos dramáticos de Edward Albee e de Patrick Marber, pelo diretor Mike Nichols, encontramos pontos em comum nos filmes que podem ser considerados como autorais, no sentido de conferirem aos mesmos a assinatura do diretor/autor. Analisar todas as obras envolvidas neste trabalho gerou

o movimento entre textos que caracteriza a crítica da Literatura Comparada. Investigar as características do drama e seu desdobramento em outros meios permitiu a constatação de alguns pontos e, principalmente, propiciou a intenção de ampliar esta investigação para além dos contornos deste trabalho. A continuidade deste estudo poderá ser desdobrada em outras formas de comparação entre os autores estudados e suas obras.

O movimento derivado da investigação comparatista neste trabalho perpassou o drama, a narrativa, o cinema e suas inter-relações. As confluências entre esses gêneros e a transmediatização destes mostram o quanto a criatividade humana pode conseguir para espelhar num microcosmo sua condição e realidade. O espelho do drama e do cinema traz, talvez, a dimensão humana para o centro da discussão sobre esta na modernidade. Mas discutir nossas virtudes e defeitos não é prerrogativa atual. Essa discussão remonta ao longínquo passado humano e nos foi legada pelas manifestações artísticas que até nós chegaram. Entre elas está o drama, que surge como ritual religioso e transborda para meios além do palco: rádio, televisão, cinema, vídeo, espaço virtual, continuando sua trajetória vigorosa e revigorante para a reflexão sobre a condição humana.

Inicialmente, discutimos aspectos teóricos relativos à narrativa, ao drama e ao cinema, incluindo a personagem, por esta ser o fator em comum com os gêneros abordados. Longe de encerrarmos a discussão, tentou-se contextualizar teoricamente as análises críticas dos textos dramáticos e de suas versões filmicas. Não houve a pretensão de esgotar nem as teorias, nem as análises, mas a intenção de trazer alguns aspectos formais, tanto do modo dramático em texto como em filme, e verificar suas constâncias e discrepâncias. O foco esteve no jogo dramático executado pelas personagens e em como este recurso utilizado pelos autores intensificou a dicotomia entre o real e o imaginário, que é o cerne do próprio fazer dramático e das artes em geral. Para discutir as características dos textos dramáticos e os filmes neles baseados, as obras foram analisadas individualmente, primeiramente o texto dramático e depois o filme nele inspirado. A sequência cronológica regulou a disposição dos capítulos: primeiramente analisar *Wolf*, de Edward Albee, e depois *Closer*, de Patrick Marber.

No capítulo final, a comparação entre os textos dramáticos e entre seus respectivos filmes concentrou-se nas cenas iniciais e finais de todas as quatro obras revisadas, nas cores – ou na ausência destas – e na musicalidade. Os elementos construtores do jogo dramático entre as personagens e a tensão resultante deste são fortes nos textos dramáticos e um tanto amenizados nos filmes. Acreditamos que essa manobra deva-se ao fato de que cinema ser um

meio de massa e que, portanto, deve fazer-se acessível a um número considerável de espectadores. A utilização de atores famosos, charmosos em suas respectivas épocas remete ao que Genette chamou de “intertextualidade da celebridade”. Nesta categoria, a presença de uma estrela de cinema, ou de uma celebridade evocaria um gênero, ou aspecto cultural daquele momento em que o filme está inscrito. Assim temos o relacionamento conturbado do casal George e Martha em *Wolf* representado por Liz Taylor e Richard Burton, o que nos remete ao casal real, de relacionamento conflitado fora das telas também. Essa escolha de atores acentua o caráter do jogo dramático e reafirma os tênues limites entre o que é ilusão e o que verdadeiro em *Wolf* a partir da peça de Albee.

A intertextualidade de celebridades também pode ser conferida em *Closer*, os atores escalados para o filme têm seus mistérios em suas vidas pessoais e conflitos amorosos, Jude Law é um ator que esteve envolvido num escândalo de traição a sua esposa e Julia Roberts, pouco deixa transparecer sua vida particular: o comportamento de ambos remete às personagens por eles interpretadas, Daniel e Anna. Clive Owen e Natalie Portman, a época da filmagem, não eram atores muito conhecidos do grande público. Dessa forma, o mistério das personagens se mantém em *Closer* através de seus intérpretes, ampliando, como em *Wolf*, o jogo dramático.

Encerramos nosso percurso entre os mundos imaginados por Edward Albee, Patrick Marber e Mike Nichols, que desafiadoramente se impuseram como referências aos questionamentos sobre os limites entre a ilusão e a verdade nos relacionamentos afetivos, com a percepção aguçada pela certeza da existência da frágil teia que segura nossas vidas e com o gosto pelo dramatizar reafirmado.

REFERÊNCIAS

ALBEE, Edward, *Who's Afraid of Virginia Woolf?* New York: Penguin, 1962.

ARISTÓTELES. *Poética*. Trad. Eudoro de Souza. 2 ed. São Paulo: Ars Poética, 1993.

BACHELARD, Gaston. *A Água e os Sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria*. Trad. Antonio de Padua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

BAUDRILLARD, Jean. *A Troca Simbólica e a Morte*. Trad. Maria Stella Gonçalves & Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

BAZIN, André. Adaptation, or the Cinema as Digest. In: NAMEMORE, James (Ed). *Film Adaptation*. New Brunswick: Rutgers University, 2000, p. 19-27).

BAZIN, André. Theater and Cinema. In: MAST, Gerald; COHEN, Marshall. *Film Theory and Criticism*. 3 ed. New York: Oxford University, 1985, p. 356-369.

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Wiconsin: The University of Wiconsin, 1985.

BRAVO, Nicole Fernandez. *Duplo*. In: BRUNEL, Pierre; CHEVREL, Yves. (Orgs.) *Compêndio de Literatura Comparada*. Trad. de Maria do Rosário Monteiro. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004. São Paulo: José Olympio, 1997.

BRUNEL, Pierre; CHEVREL, Yves. (Orgs.) *Compêndio de Literatura Comparada*. Trad. de Maria do Rosário Monteiro. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

CARROLL, Noël. Prospects for Film Theory: A Personal Assessment. In: WARTENBERG, Thomas E.; CURRAN, Angela (eds.). *The Philosophy of Film: introductory texts and readings*. Oxford: Blackwell Publishing, 2005, p. 11-20.

CARVALHAL, Tânia Franco. *Literatura Comparada*. 4 ed. São Paulo: Editora Ática, 2004.

CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos* (mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números). Coordenação Carlos Sussekind. Tradução Vera da Costa e Silva, Raul de Sá Barbosa, Ângela Melim, Lúcia Melim. 19ª edição. Rio de Janeiro: Jose Olympio, 1982.

CLERC, Jeanne-Marie. A literatura comparada face às imagens modernas: cinema, fotografia, televisão. In: BRUNEL, Pierre; CHEVREL, Yves. (Orgs.). *Compêndio de Literatura Comparada*. Trad. de Maria do Rosário Monteiro. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004, p. 268-287.

CLOSER. Mike Nichols (dir.). Patrick Marber (rot.). EUA, Sony Pictures, 2004, sistema DVD, 104 min Colorido.

COURTNEY, Richard. *Jogo, Teatro e Pensamento: as bases intelectuais do teatro na educação*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

ESSLIN, Martin. *An Anatomy of Drama*. London: Abacus, 1981.

ESSLIN, Martin. *The Field of Drama*. London: Methuen, 1987.

GASSNER, John. *Mestres do Teatro*. 3. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2005. (Estudos, v. 1)

GENETTE, Gérard. *Palimpsests: literature in the second degree*. Trad. Channa Newman & Claude Doubinsky. USA: University of Nebraska, 1997.

GOETHE, Johann Wolfgang Von. *Fausto*. Trad. Jenny Klabin Segall. São Paulo: Itatiaia, 2002.

GOMES, Paulo Emílio Sales. A Personagem Cinematográfica. In: CANDIDO, Antonio. *A Personagem de Ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1995.

HALL, Peter. *Exposed by the Mask: form and language in drama*. London: Oberon Books, 2000.

HAMBURGER, Käte. *A Lógica da Criação Literária*. 2 ed. Coleção Estudos. São Paulo: Perspectiva, 1986.

HAYMAN, Ronald. *Edward Albee*. London: Heinemann, 1971.

HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006.

INNES, Christopher. *Modern British Drama: the twentieth century*. Cambridge: CUP, 2002.

JENNY, Laurent. A estratégia da forma. *Poétique Intertextualidades*, n. 27, p. 5-49, 1979. Tradução de Clara Crabbé Rocha. Coimbra: Livraria Almedina.

MAMET, David. *Três usos da fâca: sobre a natureza e a finalidade do drama*. Tradução de Paulo Reis. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

MARBER, Patrick. *Closer*. New York: Dramatist Play Service Inc., 2000.

MAST, Gerald. *Film/Cinema/Movie: a theory of experience*. New York: Harper and Row Publishers, 1977.

MAST, Gerald. Literature and film. In: BARRICELLI, Jean-Pierre; GIBALDI, Joseph (eds.). *Interrelations of Literature*. New York: The Modern Language Association of America, 1982. p. 278-307.

McCARTHY, Gerry. *Edward Albee*. London: McMillan, 1987.

MELLO, Ana Maria Lisboa de. A noção de hipertexto e sua contribuição para os estudos literários. In: BITTENCOURT, Gilda. (Org.). *Literatura comparada: teoria & prática*. Porto Alegre: Sagra – DC Luzatto, 1996, p. 13-28.

METZ, Christian. *A significação do cinema*. Trad. Jean-Claude Bernadet. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1977 (Debates; v. 54).

NUÑES, Carlinda Fragale Pate; PEREIRA, Vitor Hugo Adler. O teatro e o Gênero Dramático. In: JOBIM, Jose Luis (Org.). *Introdução aos Termos Literários*. Rio de Janeiro: EDUERJ, 1999.

PAOLUCCI, Anne. *From Tension to Tonic: the plays of Edward Albee*. Washington D. C.: the Bagehot Council, 2005.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PIGLIA, Ricardo. *O Último Leitor*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

PRADO, Décio de Almeida. A Personagem no Teatro. In: CANDIDO, Antonio. *A Personagem de Ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1995.

REMARK, Henry H. H.. Literatura comparada: definição e função. Trad. Monique Balbuena. In: CARVALHAL, Tânia Franco; COUTINHO, Eduardo (Orgs.). *Literatura Comparada: textos fundadores*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 175-190.

ROSENFELD, Anatol. Literatura e Personagem. In: CANDIDO, Antonio. *A Personagem de Ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1995.

ROUDANÉ, Mathew C.. Who's Afraid of Virginia Woolf?: Toward the marrow. In: BOTTOMS, Stephen, ed. *The Cambridge Companion to Edward Albee*. Cambridge, Cambridge University, 2005.

RYNGAERT, Jean-Pierre. *Ler o teatro contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998. Tradução de Andréa Stahel M. Da Silva. 252p

SEGER, Linda. *The art of Adaptation: turning fact and fiction into film*. New York: Henry Holt & Company, 1992.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. *Entre Mimese e Diegese: a construção da cena na adaptação de Closer*. 2007. 167f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Imagem e Informação) - Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2007.

SONTAG, Susan. Film and theater. In: MAST, Gerald; COHEN, Marshall. *Film theory and criticism*. introductory readings. 3. ed. New York: Oxford University, 1985. p. 340-355.

STAIGER, Emil. *Conceitos Fundamentais da Poética*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1975.

STAM, Robert. *A Literatura através do Cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. Belo Horizonte: UFMG, 2009.

STAM, ROBERT. *Introdução à teoria do cinema*. Tradução de Fernando Mascarello. Campinas, São Paulo, Papirus, 2003.

STAM, Robert. *Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation*. p.54-76. In: NAMEMORE, James (Ed). *Film Adaptation*. New Brunswick: Rutgers University, 2000.

STAM, Robert.; MILLER, Toby. Eds. *Film and Theory: an anthology*. New York: Blackwell, 2000.

STAM, Robert. *Bakhtin: da teoria literária à cultura de massa*. Trad. Heloísa Jahn. São Paulo: Ática, 1992.

STAM, Robert. *O espetáculo interrompido: literatura e cinema de desmistificação*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

SZONDI, Peter. *Teoria do drama moderno*. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

WHO'S AFRAID OF VIRGINIA WOOLF? Mike Nichols (dir.). Ernest Lehman (rot.). EUA, Warner Bros. Pictures, 1966, sistema DVD, 131 min. /Warner Home Video –Brasil, 2001. Preto & Branco.

ZYNMAN, Toby. *Edward Albee*. Michigan: University of Michigan, 2008.