

O APOLÍNEO E O DIONISÍACO EM *EQUUS*

Lucyana do Amaral Brilhante/UECE

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por objetivo a análise da adaptação filmica das características apolíneas e dionisíacas dos personagens centrais da peça *Equus* (Dysart e Alan), de autoria do dramaturgo inglês Peter Shaffer. Para tanto, adotamos a concepção de que a adaptação é uma tradução e, portanto, não deve se vincular a argumentos que enfatizam critérios de fidelidade.

O embate apolíneo-dionisíaco é uma dos aspectos mais interessantes na obra do dramaturgo inglês Peter Shaffer. Ele é constituído a partir de uma dupla de protagonistas que se confrontam. Este embate foi notadamente influenciado pela obra de Nietzsche *A origem da tragédia* e suas elucubrações acerca da constituição da tragédia grega. Essa oposição tão presente na obra de Shaffer teve na peça *Equus* uma de suas discussões mais fortes. Esta peça foi traduzida para as telas em 1977 pelo cineasta Sidney Lumet e teve como roteirista o próprio Shaffer.

Nossa análise se baseia nas teorias de tradução, particularmente na visão de tradução dos Estudos Descritivos. Nessa perspectiva, descrevemos as estratégias utilizadas pelos tradutores da peça ao redimensionar o texto na versão cinematográfica. Ainda utilizamos alguns conceitos pertinentes à semiótica peirceana. Antes de apresentarmos nossa análise, entretanto, faremos uma breve abordagem teórica sobre a questão apolíneo-dionisíaca.

2. O EMBATE APOLÍNEO-DIONISÍACO

Foi Nietzsche (2005), em seu livro *A origem da tragédia* (1872), quem fez a primeira menção ao conflito apolíneo-dionisíaco. O autor explicou a decadência da cultura ocidental, a partir do entendimento do declínio da tragédia grega. Para ele, a tragédia grega, como forma representativa da cultura grega em geral, e, por conseguinte, da cultura ocidental, apresentava a oposição dos espíritos apolíneos e dionisíacos na arte. A arte seria o resultado do conflito

entre esses dois espíritos, simbolizados pelos deuses Apolo (ligado às artes plásticas, à medida, à rigidez das formas, ao racionalismo socrático) e Dioniso (ligado à embriaguez, ao desrespeito das formas e medidas e à emanção de energia).

Os nomes apolíneo e dionisíaco e suas respectivas características derivam da mitologia grega. Apolo, filho de Zeus e Leto, foi o deus mais venerado no panteão grego depois de Zeus, o pai dos céus. Ele transmitia aos homens os segredos da vida e da morte. Existiam santuários dedicados a essa divindade em toda Grécia; a ele era consagrado o templo de Delfos, o de maior importância na Grécia, mencionado na *Iliada*. O poder de Apolo se exercia em todos os âmbitos da natureza e do homem. Por isso, suas inovações eram múltiplas e variadas. Tinha poder sobre a morte podendo evitá-la e afastá-la. Asclépio, o deus da medicina, era seu filho. Considerado também deus da música por ter vencido o deus Pã em um torneio musical. Seu instrumento era a lira. Numa época tardia foi identificado como Hélios, deus do sol, pois era antes o deus da luz. Já Dioniso, filho de Zeus e Sêmele, era a divindade grega da natureza, também conhecido como deus do vinho e da vegetação. O culto a Dionísio era marcado pelo êxtase. Nos festivais realizados em sua homenagem, que eram basicamente festas da primavera e do vinho, o deus em forma de touro frequentemente liderava bacantes, sátiros, ninfas e outras figuras disfarçadas para os bosques. Eles dançavam, desmembravam animais e comiam suas carnes cruas, e alcançavam um estado de êxtase. Por isso, o culto do deus se estabeleceu contra muita oposição, principalmente da aristocracia (BULFINCH, 1999). Homero, por exemplo, não reconhece Dionísio como um dos grandes deuses olímpicos. Dessa forma, as características apolíneas representariam a face clara, racional do homem; enquanto as características dionisíacas sua face obscura e passional.

Para Nietzsche, a fusão dos impulsos levaria a harmonia da arte, pois o espírito apolíneo, que individualiza a energia vital, necessita do espírito dionisíaco para emaná-la. Contudo, Shaffer acredita ser essa fusão muito difícil. Ele admite também ser vítima do poder dessas duas forças opostas. Ele diz: "existe em mim uma tensão contínua entre o que creio

imprecisamente poder chamar de lados apolíneos e dionisíacos de interpretar a vida [...] Sinto que há em mim um constante debate entre a violência do instinto, de um lado, e o desejo por ordem e repressão"¹(*apud* MACMURRAUGH-KAVANAGH, 1998: 103). Acreditamos que essa noção das características apolínea e dionisíaca dos personagens foi bem explorada na peça *Equus*. É possível observar com clareza essa oposição, consubstanciada em vários aspectos dos personagens. A seguir, demonstraremos os recursos utilizados na explicitação dessas oposições.

3. O CONFLITO APOLÍNEO-DIONISÍACO EM *EQUUS*

A peça *Equus* foi encenada pela primeira vez em julho de 1973 em Londres. Ela foi baseada em uma história real. Shaffer cria, então, a história de um jovem (Alan Strang) que, aparentemente sem motivos, cega seis cavalos. A peça trata do drama desse rapaz que é internado para um tratamento psiquiátrico com o médico Martin Dysart.

O encontro dos personagens é bastante impactante para os dois. De um lado, há um jovem problemático, reprimido pela família, deslocado do papel exigido pela sociedade da qual faz parte e que cometeu um crime incompreensível; do outro lado, um psiquiatra respeitado, mas em crise, que perdeu o interesse pela vida, exerce sua profissão sem paixão e está absolutamente descrente de sua capacidade de ajudar pessoas. Alan é o paciente, ele está ali para ser “curado”, Dysart é o médico que deve contribuir para a cura. Mas esses papéis vão ser alternados. Alan vai questionar e atingir duramente as convicções de Dysart, a ponto de causar-lhe inveja. Dysart vai trabalhar para ajudar Alan, ao mesmo tempo que será ajudado por suas reflexões.

Equus lida com diferentes assuntos como religião, adoração, convenções, paixão, insanidade e sexualidade. Ao discuti-la, Shaffer afirma: “é uma peça profundamente erótica e também um conflito trágico”² (*apud* ALFARANO, 1987: 119). A peça que veio aprofundar as questões metafísicas e religiosas, tão caras para o autor, e estender a discussão de uma de suas temáticas favoritas, isto é, a busca de um deus, de uma divindade em que se possa confiar,

que organize e dê sentido à existência (GIANAKARIS, 1992). Shaffer também estende seu trabalho no desenvolvimento do conflito apolíneo-dionisíaco dos personagens, no caso, o psiquiatra Martin Dysart (Apolo) e seu paciente Alan Strang (Dioniso).

A descrição da peça faz menção ao uso de rituais, máscaras e de um coro; mas, ao contrário de outras peças de Shaffer que utilizam este artifício, em *Equus* o tom é bem mais intimista. Shaffer (1984b: 204) descreve detalhadamente, na publicação do texto da peça, o cenário a ser utilizado. Ele é simples, formado por um círculo de madeira que contém em seu interior um quadrado também de madeira. O quadrado deveria parecer com um ringue de boxe, com cercas em todos os lados, exceto o que está voltado para o público do teatro.

É interessante notar a união entre os recursos cenográficos sugeridos por Shaffer e o desenvolvimento dos personagens. O cenário sugere um ringue de boxe onde está prestes a se iniciar uma luta. É um embate constantemente renovado na obra shafferiana, o embate entre conformidade *versus* individualidade (GIANAKARIS, 1992), ou como o próprio Shaffer sugere, a expressão dionisíaca se opondo ao autocontrole apolíneo. Aqui o conflito apresenta uma outra faceta, a do confronto entre os desejos individuais e as exigências sociais.

A peça inicia com um monólogo de Dysart; ele vai servir como o mediador e comentador das ações. A relação de Alan e Dysart é confusa a princípio. Alan não parece querer colaborar com o tratamento, além disso, testa os limites de Dysart, muito fragilizado por vivenciar um momento pessoal delicado. Ao tentar descobrir o problema de Alan, por meio de conversas, jogos e vivências, para em seguida trabalhar visando sua cura, Dysart questiona suas escolhas, sua vida e as exigências sociais. O processo de cura de Alan implica necessariamente na conformidade às exigências de uma sociedade que agora Dysart questiona. Como comenta Gianakaris (1992), “Alan Strang e Martin Dysart consistem nas duas metades de um mesmo enigma. A conduta independente de Alan é inaceitável para a sociedade. As obrigações profissionais de Dysart em nome do estado não são mais confiáveis para ele”³ (1992: 99).

Ainda que Alan traga hesitação ao mundo de Dysart, ao menos na frente de Alan ele mantém sua posição, enfatizando que é ele o médico. Paralelamente às sessões de análise, Dysart descobre muita coisa sobre Alan a partir das conversas que tem com os pais dele. Ele descobre, por exemplo, que seus pais, Dora e Frank Strang são pessoas muito diferentes. Dora é uma professora anglicana proveniente de uma classe mais abastada e que tinha uma visão sobre sexualidade profundamente vinculada às suas convicções religiosas. Frank Strang, por sua vez, era um homem de origem simples com inclinações socialistas; logo, ele via com profundo desprezo a religiosidade e o esnobismo de sua esposa. Sobre a religião ele diz:

FRANK: Sou ateu, não me incomodo de admitir isto. Se quiser saber, é a bíblia que é responsável por tudo isto.

DYSART: Por que?

FRANK: (...) Maldita religião – é o único problema que realmente enfrentamos nesta casa, mas é insuperável; não me importo de admitir. (Shaffer, 1984b: 226)

Ou ainda,

FRANK: Chame do que quiser. Mas para mim isto não passa de sexo ruim⁴. (Shaffer, 1984b: 226)

Dysart conclui, portanto, que este ambiente conflituoso afetou bastante Alan. De um lado um pai destemperado, que odiava televisão, desprezava a religião e era rigoroso; de outro, uma mãe excessivamente religiosa, sexualmente reprimida e repressora, mas indulgente em alguns aspectos, como por exemplo, ao permitir que Alan assistisse televisão às escondidas. Assim, a primeira manifestação de inconformidade de Alan em relação à sociedade se manifesta em sua incapacidade a se adequar aos padrões de sua própria família.

Todos estes conflitos domésticos levam Alan a desenvolver uma noção muito peculiar de religião e sexualidade. Frank Strang comenta com Dysart a verdadeira adoração que o garoto sentia por uma foto de Cristo no calvário, totalmente ferido, que ficava em seu quarto. A foto foi substituída por uma foto de cavalo, e Alan, que a princípio tinha ficado aborrecido por Frank ter tirado a antiga foto, parou de reclamar. Uma outra informação que ajudou Dysart foi a de que Alan criou uma espécie de ritual em que adorava a foto do cavalo.

Podemos, à primeira vista, considerar contraditório o fato de Alan, o representante dionisíaco da obra, ser reprimido sexualmente. Afinal, Dioniso é o deus da falta de medidas, e isto também se aplica à sexualidade. Por isso, o personagem a ser identificado com o comedimento e a repressão sexual deveria ser Dysart, pois ele é infértil e vive um casamento sem paixão ou sexo. Mas, se atentarmos bem, perceberemos que a repressão sexual de Alan somente o atingiu quando tentou se relacionar com Jill, a garota que trabalhava no estábulo. No entanto, o personagem admitiu que sentia desejo e se excitava quando cavalgava; assim, os cavalos significavam não somente um deus. Alan, em decorrência de uma série de episódios, passa a perceber os cavalos como seres superiores e grandiosos e, várias pistas nos são dadas na peça em respeito da ordem que ele estabelece entre Deus e os cavalos. Ele substitui a foto de Jesus no calvário por uma foto de cavalo, também realizava rituais de sacrifício e adoração de cavalos em seu quarto, substituindo estes rituais, posteriormente, por cavalgadas noturnas em que ele, despido, excitava-se e satisfazia-se sexualmente. Estes rituais, todavia, não eram somente rituais executados com o único intuito de obter satisfação sexual, funcionando como uma válvula de escape da sexualidade frustrada de Alan, mas ainda uma forma de expressar sua religiosidade. Era uma visão de sexualidade verdadeiramente dionisíaca, pois era fundada em um êxtase arrebatado e fazia uso de animais. Era também sacrílega, muito distinta da defendida por sua mãe.

Dysart percebe que, ao contrário de Alan, vive uma vida sem paixão. Ele também conclui que jamais viverá uma paixão tão particular, íntima e profunda, como a que o rapaz experimentou, e passa a se questionar se deveria realmente “curar” Alan. Ele se questiona se, ao cabo do tratamento, ele terá feito um ‘bem’ para Alan.

Apesar dos questionamentos, Dysart parece convencido pelos argumentos da magistrada Hesther, que explica a necessidade de Dysart adequar Alan aos padrões da sociedade. Assim, Dysart trabalha para que Alan esqueça sua adoração religiosa e sexual de Equus e se adeque aos padrões sociais vigentes. Apesar de suas dúvidas, ele assume por

inteiro seu papel apolíneo. Suas dúvidas o corroem, mas ele mantém uma postura impassível junto a Alan, e, ao final da peça, acaba por ajudar Alan a “matar” seu deus Equus. No entanto, enquanto Alan dorme, Dysart lembra que extirpar Equus definitivamente da vida não será fácil.

DYSART: Estou mentindo, Alan. Ele não irá assim tão facilmente, trotando pra longe como um pangaré velho. Não! Quando Equus parte – se ele partir – será com seus intestinos em seus dentes. E não tenho peças de reposição em estoque... Se você soubesse de alguma coisa, você se levantaria neste exato minuto e correria daqui o mais rápido que você pudesse⁵. (Shaffer, 1984b: 299)

Ao contrário da idéia de Nietzsche, Shaffer não deixa transparecer a possibilidade da fusão dos dois lados. E, ainda que os personagens desejassem essa fusão, esta remota possibilidade somente poderia ser vislumbrada após um conflito sangrento.

Dessa forma, podemos vislumbrar bem as oposições entre Dysart e Alan (ceticismo x religiosidade, cientificidade x paixão e sexualidade reprimida x sexualidade exercida), bem como a relação entre elas. Tendo explicitado como as características apolíneas e dionisíacas dos personagens Dysart e Alan foram exploradas na peça, partimos agora para uma análise das estratégias de Shaffer (roteirista) e Lumet (diretor) na tradução da peça para o cinema. A seguir, apresentamos nossas observações pertinentes à tradução de *Equus*.

O primeiro aspecto a chamar nossa atenção na tradução foi a maneira com que os autores iriam lidar com o espaço em que se desenvolveria a “batalha” entre Dysart e Alan, ou seja, como eles iriam trabalhar com a idéia de um espaço no qual os personagens vão se enfrentar, uma vez que a opção do ringue seria excessivamente teatral para ser mantida. Parece-nos bastante clara a opção por transformar o escritório de Dysart, ou melhor, sua sala no hospital, no espaço decisivo no embate dos personagens. Acreditamos que a saída encontrada pelos realizadores foi adequada, pois optou por solução natural, mas abolir a idéia de embate, sem abandonar a idéia de que seria necessário definir um espaço em que eles se enfrentariam.

O filme mantém, em um âmbito geral, a mesma estrutura da peça, fazendo as devidas alterações no que diz respeito a algumas soluções do teatro. Entretanto, algumas estratégias utilizadas na peça são mantidas, dentre elas, a narração de Dysart. Como o terapeuta que de fato é, Dysart faz a narração, emite sua opinião e, ao mesmo tempo, tenta analisar tudo. Todavia, ao contrário da peça, há em alguns momentos uma mudança de foco na narração. Para melhor explicarmos esta mudança, convém compreender um pouco como se trata da narração no cinema.

Segundo Metz (*apud* VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 2002), no cinema, o narrador pode ser extra-diegético, pode estar à beira da diegese ou pode ser um personagem. O narrador-personagem, por sua vez, pode narrar a história sozinho, ou delegar seu posto a outros personagens. Para o autor, a questão do narrador atrela, invariavelmente, a questão do ponto de vista e do ponto de escuta. Assim, o ponto de vista⁶, ou seja, a imagem está ligada a um narrador exterior, ou a um personagem⁷? Ou, em se tratando do ponto de escuta, existe dissociação entre o ponto de escuta e o ponto visual? Personagem e espectador escutam a mesma coisa? Quando o personagem é também o narrador é relevante pensar na focalização⁸, melhor dizendo, na relação entre o espectador do filme e o personagem-narrador. Dessa forma, se o personagem sabe, e faz com que saibamos, há a focalização mental. Se ouve e faz com que ouçamos, se vê e faz com que vejamos ou se ouve e vê e faz com que ouçamos e vejamos, há focalização auditiva, visual e audiovisual respectivamente.

Em *Equus*, a narração passa da primeira pessoa (monólogos de Dysart) para a terceira (no desenrolar do filme). Ainda que consideremos o olhar de Dysart a nos guiar pelo desenvolvimento da história, temos que reconhecer que, em alguns momentos, Alan toma a palavra e é, literalmente, seu ponto de vista que é o adotado. Isto é percebido no momento em que, durante uma sessão, Alan relata para Dysart sua primeira experiência com cavalos. Ao explicar para o médico a excitação e encantamento que esta experiência provocou, há um momento de focalização audiovisual, ou seja, podemos sentir, ver e ouvir a experiência da

primeira cavalgada de Alan, uma vez que a câmera assume a posição dos olhos do personagem. Este recurso da câmera subjetiva chama a narração para Alan que, naquele momento, passa a ser o personagem-narrador. Ele se presta a destacar a importância daquele evento, fazendo repercutir visual e fisicamente a emoção do personagem no espectador, representando esta experiência de forma indicial⁹. Esta alternância na narração garante-nos razoável imparcialidade na análise dos personagens, pois nos permite ter acesso a mais de um ponto de vista.

Uma série de recursos próprios do cinema são utilizados para enfatizar características que se relacionam a Apolo e Dioniso, entre elas, a montagem, a iluminação, a movimentação de câmera.

Quanto ao uso dos cortes, acreditamos que é relevante explicitar os comentários de Leone (2005). Segundo o autor, a narrativa cinematográfica é constituída pela junção de unidades dramáticas que colaboram no ritmo do filme e, dependendo da intenção do autor/diretor/montador, bem como a maneira com que ela é feita (escurecimento, fusão, cortina...), pode resultar em um elemento bastante expressivo. Por isso, entendemos que o corte seco, isto é, a mudança brusca de uma imagem para outra sem a mediação de nenhum efeito, entre imagens que mostram sucessivamente o rosto de Dysart e o rosto de Alan, colaboram para representar no campo visual o confronto que se desenvolve no enredo, como uma representação indicial da luta entre eles. Um exemplo do uso dos cortes na definição do confronto apolíneo-dionisíaco são as cenas em que os personagens estão dormindo e são acordados um pelo outro. Após a internação de Alan, Dysart vai ao hospital à noite e passa pelo quarto de Alan que dorme, mas que tem um sono muito agitado, demonstrando estar tendo um pesadelo. Alan acorda atordoado e se assusta com a presença de Dysart. Este tenta ajudá-lo a se cobrir, porém, Alan recusa a ajuda enfiando-se por baixo das cobertas. Dysart termina por dormir no hospital e, pela manhã, é acordado abruptamente por Alan que, ao adentrar na sala e perceber Dysart dormindo no sofá, fecha a porta com barulho e abre as

cortinas. O fato de estes planos terem sido cortados e postos em seqüência no processo de montagem demonstra a intenção do diretor de demonstrar que os personagens vão se debater. Demonstra, ainda, a natureza de cada personagem, enquanto Dysart oferece ajuda; Alan deseja incomodar. Um outro componente cinematográfico que apóia a construção dos personagens é a iluminação. Enquanto Apolo era identificado, como o deus do sol, da luz; Dioniso era o deus da vegetação, mas também das forças da natureza e das forças obscuras do inconsciente, e por isto, muito relacionado às profundezas, à escuridão. Estes aspectos foram nitidamente explorados pelos realizadores no filme. Podemos perceber a utilização dos contrastes claro/ escuro para distinguir Apolo e Dioniso. Um bom exemplo disso é a cena em que Alan grava o primeiro trecho de seus depoimentos no gravador. Em um dos primeiros encontros entre Dysart e Alan aquele entrega um gravador para este, explicando que, às vezes, os pacientes se sentem constrangidos em dizer algumas coisas diretamente para o analista, e sugerindo de este artifício poderia ajudar no tratamento. Alan chama o método de estúpido, mas sai da sala com o gravador. Ao chegar a seu quarto, que está às escuras, Alan deixa o gravador sobre a mesa. Notamos que todo o quarto está sem iluminação e o único objeto cujos contornos são plenamente visíveis é exatamente o gravador, que fica relativamente iluminado e reflete um pouco de luz devido à sua cor prateada. Compreendemos este destaque dado ao gravador como a chave para trazer Alan à tona das profundezas de seu mundo. A iluminação do gravador fortalece sua simbologia de ferramenta de cura a serviço das forças apolíneas que ela representa. Para reforçar esta interpretação, podemos citar a cena em que Alan grava suas primeiras revelações para Dysart. Ele registra ao gravador a sensação de volúpia quando cavalgou pela primeira vez. Alan está sozinho em sua sala, que está completamente iluminada. A iluminação, neste contexto, teria dupla significação, primeiramente, demonstraria a exposição de seu íntimo, ela representaria, ainda, a prevalência das forças apolíneas.

A luz também é um elemento importante como exemplo das forças apolíneas na cena do encontro sexual de Alan e Jill. Inicialmente, estão no cinema, assistindo a um filme pornô, quando são flagrados por Frank e arrastados para fora do lugar. Dessa forma, apesar de ser à noite, existe uma transição entre escuro (cinema) e claro (fora da sala de cinema), que remete à saída de um ambiente proibido (dionisiaco) para um ambiente iluminado (apolíneo). Após o ocorrido, Alan decide acompanhar Jill até sua casa. Eles se deslocam do ambiente da rua em direção ao estábulo, deixando a área urbana e partindo para a área rural onde fica o estábulo. Portanto, passam novamente de uma zona governada por Apolo, uma vez que iluminada, para o caminho do estábulo, zona não iluminada e, portanto, dionisiaca. Ao chegarem ao estábulo, Jill se insinua para Alan e pede que ele fique. A iluminação é notadamente débil, existe certa penumbra. Eles sobem para a parte superior do estábulo e, ao chegarem lá, quando despidos, o ambiente passa da penumbra para uma luz que possui um filtro de cor, um pouco laranja, um pouco amarelado. Independentemente da coloração, o ambiente fica mais iluminado, pois desaparecem as sombras. Acreditamos que este trabalho com a iluminação reflete os sentimentos de Alan. Ao voltar para o estábulo, o lugar sagrado do deus Equus, é natural que o ambiente dionisiaco que este evoca seja representado pela penumbra. No entanto, Alan passa a se sentir um traidor, vez que está prestes a praticar o “ritual sagrado” com outra pessoa. A iluminação, em nosso entender, simboliza o quão Alan se sente exposto aos olhos de deus, o quanto se sente vigiado. E, sentindo-se assim tão exposto, é natural que não tenha conseguido se relacionar com a garota.

A oposição claro/escuro na iluminação como um dado importante na reafirmação das características apolíneas e dionisiacas também se dá nos monólogos de Dysart. Logo no início do filme, temos a imagem de Alan abraçando o cavalo. Ao mesmo tempo, a voz de Dysart inicia o monólogo em que ele expõe suas dúvidas sobre o caso de Alan e sua vida. Consoante indicamos anteriormente, Dysart, apesar de ser a representação apolínea, entra em crise a partir do caso de Alan. Da imagem de Alan com o cavalo, a câmera se move em uma

panorâmica¹⁰ para a direita, até que a tela fica totalmente escura. Dysart pergunta: “você vê”? Ao que ele mesmo emenda, “estou perdido”. Ao aparecer seu rosto, vê-se que um lado está na penumbra; e o outro lado iluminado. O discurso e o jogo do claro e escuro corroboram para demonstrar seu estado de confusão. Pensamos que, neste caso, a iluminação trabalha claramente no intuito de tornar visível a luta entre as forças apolíneo-dionisiacas que Dysart trava em seu interior, iconizando-a para o espectador.

Ainda nessa cena, adicionada ao uso da iluminação, está um outro recurso do cinema: a movimentação da câmera. Ao aparecer o rosto de Dysart, a câmera o focaliza em um primeiro plano¹¹. Assim tão próxima, ela parece querer nos aproximar do conflito interior de Dysart que é demonstrado por seu discurso e confirmado pelo uso da luz. Pouco a pouco, no entanto, a câmera vai se afastando, em uma espécie de *travelling*¹² para trás. Na medida em que se afasta, a iluminação vai aumentando e passamos a perceber que Dysart está em sua mesa de trabalho. Ao haver o afastamento, Dysart começa a falar do caso de Alan, assumindo sua postura como médico, ao mesmo tempo em que está aceitando as características da representação apolínea. Não há dúvidas de que ele está em seu posto e, portanto, ele deve passar a agir como o médico que de fato é. Assim, compreendemos que a utilização da movimentação de câmera se relaciona tanto ao espectador quanto ao personagem. Por meio dela, somos convidados a atentarmos para o estado de confusão mental de Dysart (aproximação), bem como para a necessidade que o personagem sente de comportar-se da maneira que se espera dele (afastamento), representando iconicamente e indicialmente a angústia de Dysart, perdido entre suas dúvidas e a necessidade de exercer exemplarmente seu papel social. Neste exemplo, o uso da câmera não colabora na definição de um conjunto de características, sejam elas apolíneas ou dionisiacas; mas contribui para expor o próprio conflito que se desenvolve na mente de Dysart.

Quando estávamos explicando sobre o foco narrativo em *Equus*, falamos sobre o recurso da câmera subjetiva, como uma das indicações de que Alan também tem seu

momento como narrador no filme. Contudo, gostaríamos também de usar o exemplo da utilização da câmera subjetiva naquela cena para falar de sua importância na caracterização dionisíaca de Alan. Ele está na sala de Dysart quando este lhe pergunta quando foi sua primeira experiência com cavalos. Após alegar que não se recorda, acaba por confessar que foi quando era ainda um garoto de seis ou sete anos. Há, então, um corte que insere o *flashback*¹³ da cena em que Alan monta em um cavalo pela primeira vez. De imediato, causamos surpresa o fato de que, mesmo se tratando de uma cena ocorrida enquanto Alan era criança, os personagens que representam são os mesmos atores adultos que identificamos como Alan, Dora e Frank Strang. Acreditamos que a opção por utilizar os mesmos atores é uma tentativa de deixar claro que não se trata propriamente da ocorrência da cena no passado, mas a memória de Alan em atividade em uma vivência na sala de seu terapeuta.

A contribuição dessa cena na construção das características dionisíacas é a chance que ela oferece ao espectador de experimentar o prazer vivido pelo personagem naquele momento. Alan é apenas um menino que constrói castelos na praia. Sua atenção é atraída pela imagem de um cavalo negro montado por um rapaz. Eles se aproximam de Alan e pelo enquadramento de câmera em *contre-plongée*¹⁴, temos uma dimensão da grandiosidade da imagem daquele cavalo para Alan. Podemos vislumbrar o entusiasmo e a ansiedade do garoto ao ver o animal. Alan aceita o convite para cavalgar. O desconhecido o ajuda a montar e ele está absolutamente encantado. A partir deste momento, haverá cortes que mostrarão alternadamente a cavalgada sob três perspectivas: a de alguém que, de longe, observa a cena em um plano geral¹⁵; a de um primeiro plano, quando vemos o rosto de Alan; e finalmente, a perspectiva da câmera subjetiva.

Todas estas perspectivas colaboram para construir a importância e magnitude daquela experiência na vida de Alan. Ao observarmos a cena de longe, constatamos o tamanho e a velocidade do cavalo e seus ‘cavaleiros’, pois vemos seu deslocamento da praia. Tendo a oportunidade de analisar o rosto de Alan, podemos ver suas expressões faciais e, em

consequência disto, a maneira como ele está reagindo a tudo. Finalmente, a câmera subjetiva nos “empresta” os olhos do personagem, oferecendo-nos a chance de experimentar suas sensações. É possível ter acesso ao ângulo de visão de Alan, observar a crina do cavalo voando e sentir o trepidar do galope do cavalo. A constante alternância das cenas potencializa seus efeitos e aproxima nossos sentimentos aos sentimentos do personagem, em face da identificação que passamos a ter com ele, uma vez que pudemos partilhar um dos momentos mais relevantes de sua vida.

Essas cenas são, ainda, amplificadas pelo uso do som. Com relação ao som, há, durante as cenas da primeira cavalgada, a ocorrência de um fundo musical em *off*, bem como os sons do galope e do barulho do contato do cavalo com a água.

Pensamos que o diretor conseguiu de forma criativa e completa resignificar a importância deste episódio na vida do personagem. Ao dar o devido destaque às sensações vividas por ele naquele momento, os realizadores não somente terminam por sugerir em que momento se acende a fagulha que faz despertar o espírito dionisíaco em Alan, como também nos faz compreender porque, depois daquela experiência, ele não mais poderia ser o mesmo. Entendemos porque, após ter vivido tamanha sensação de liberdade, Alan não se contentaria mais com as restrições das regras sociais. Depois de ter tido seu prazer roubado pelos pais, ele já não queria se adequar ao que a família ou a sociedade queriam dele.

Esses foram os dados que consideramos mais relevantes para as características apolíneas e dionisíacas na tradução de *Equus*.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do exposto, concluímos que uma série de recursos cinematográficos, como a iluminação, a posicionamento e movimentação de câmera, bem como a montagem foram utilizados para destacar e amplificar as características apolíneas e dionisíacas dos personagens Dysart e Alan na versão cinematográfica da peça *Equus* de Peter Shaffer.

Além da colaboração nos estudos sobre as obras de Shaffer, esperamos que este trabalho tenha contribuído para as reflexões sobre a adaptação filmica em uma perspectiva mais ampla, como a da adaptação como uma tradução entre meios semióticos diferentes. Em face disso, uma adaptação não deve ser compreendida como o resultado de um procedimento que visa a mera reprodução de um trabalho anterior, pautando-se em um conceito de fidelidade à obra original, mas um processo que transforma e redimensiona um texto prévio, desenvolvendo uma obra autônoma.

5. NOTAS FINAIS

¹ "There is in me a continuous tension between what I suppose I could loosely call the Apollonian and the Dionysiac sides of interpreting life [...] I just feel that there is a constant debate going on between the violence of instinct on the one hand and the desire in my mind for order and restraint".

² "It is a deep erotic play, and also one of tragic conflict"

³ "Alan Strang and Martin Dysart comprise two halves of the same puzzle. Alan's independent conduct is unacceptable to society. Dysart's professional obligations on behalf of the state are no longer credible to him".

⁴ "FRANK: I'm an atheist, and I don't mind admitting it. If you want my opinion, it's the Bible that's responsible for all this.

DYSART: Why?

FRANK: (...) Bloody religion – it's our only real problem in this house, but it's insuperable; I don't mind admitting it.

(...)

FRANK: Call it what you like. All that stuff to me is just bad sex."

⁵ "DYSART: I'm lying to you, Alan. He won't really go that easily. Just clop away from you like a nice old nag. Oh, no! When Equus leaves – if he leaves at all – it will be with your intestines in his teeth. And I don't stock replacements... If you knew anything, you'd get up this minute and run from me fast as you could."

⁶ Segundo Vanoye e Goliot-Lété (2002), a expressão ponto de vista pode ser tomada de três maneiras: o ponto de vista estritamente visual, no sentido narrativo ou no sentido ideológico. No sentido visual, ensejaria perguntas como: "de onde se vê aquilo que se vê? De onde é tomada a imagem?" No sentido narrativo, as perguntas seriam: "quem conta a história? Do ponto de vista de quem a história é contada? (2002: 51)." Dessa forma, ainda segundo os autores, "as duas ordens de perguntas se combinam quando perguntamos: Quem vê? O ponto de vista (visual) é o de um personagem (imagem às vezes chamada de subjetiva) ou de um narrador exterior à história? A imagem é atribuível a um personagem ou ao filme?(2002: 51)".

⁷ Aqui ponto de vista está no sentido visual.

⁸ Segundo Anastácio (2006), o termo focalização foi introduzido nos estudos por Gerard Genette.

⁹ A relação é indicial porque ao mostrar e cena da cavalgada de Alan, o posicionamento da câmera, que assume o ponto de vista de Alan, colabora para que tenhamos a sensação física experimentada pelo personagem. Assim, a representação possui uma relação concreta com o objeto.

¹⁰ Panorâmica é a movimentação de giro da câmera em seu próprio eixo, seja na vertical, seja na horizontal (Aumont, 2002).

¹¹ Segundo Vanoye e Gigliot-Lété (2002), plano é a "porção do filme impressionada pela câmera entre o início e o final de uma tomada" (2002: 37). Aumont (2002) lembra que a noção de plano engloba tanto aspectos como o tamanho de enquadramentos, ângulo, a movimentação da câmera; mas ainda questões de tempo, ou seja, plano como unidade de duração, relacionado a duração e ritmo das imagens. O primeiro plano, ou *close up*, a que nos referimos aqui diz respeito ao lugar de câmera em relação ao objeto filmado. Nele, a "câmera recorta o rosto do personagem" (Leone, 2005).

¹² Segundo Aumont (2002), "*o travelling* é um deslocamento do pé da câmera, durante o qual o eixo de tomada permanece paralelo em uma mesma direção" (2002: 39). O autor lembra que "recentemente, introduziu-se o uso do zoom ou objetiva com focal variável" (Aumont, 2002: 39). Dessa forma, a própria objetiva pode criar a sensação de aproximação ou afastamento de um determinado objeto, sem que haja a necessidade do deslocamento do pé da câmera.

¹³ "O flash-back é uma técnica na qual um certo segmento do filme quebra a ordem cronológica normal dos fatos ao mudar para o passado. O flash-back pode ser subjetivo (quando mostra os pensamentos da memória dos

personagens) ou objetivo (quando retorna a situações anteriores da narrativa para mostrar a sua relação com o presente)” (Silva, 2002: 52).

¹⁴ Tipo de ângulo de filmagem em que a câmera é posicionada de maneira a enquadrar os personagens ou os objetos de baixo para cima. (Mascarenhas, 2005)

¹⁵ No plano geral o enquadramento da câmera é abrangente e “pega o máximo do espaço e o mínimo da personagem” (Leone, 2005: 43).

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALFARANO, R. H. E. *O individual e o social no teatro de Peter Shaffer*. São Paulo, 1987. 233 p. Tese (Doutorado) - Departamento de Letras Modernas, Universidade de São Paulo.

BULFINCH, T. *O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis*. Tradução de David Jardim Júnior. 8ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.

GIANAKARIS, C. J. *Peter Shaffer*. New York: St. Martin's Press, 1992. [Série dramaturgos modernos].

JAKOBSON, R. *Linguística e comunicação*. Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1995.

LEONE, E. *Reflexões sobre a montagem cinematográfica*. Seleção e edição de textos Érika Savernini e Heitor Capuzzo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

MACMURRAUGH-KAVANAGH, M. *Peter Shaffer: theatre and drama*. London: Palgrave - Macmillan, 1998.

NIETZSCHE, F. W. *A origem da tragédia: proveniente do espírito da música*. Tradução de Márcio Pugliesi. São Paulo: Madras, 2005.

PLAZA, J. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

SHAFFER, P. *Three plays*. London: Penguin, 1984b.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas: Papiros, 2002.