



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E LETRAS
MESTRADO ACADÊMICO EM LETRAS**

Francisca Maria de Figuerêdo Lima

***THE OLD MAN AND THE SEA, DE HEMINGWAY A PETROV: processos da
adaptação do romance para a animação cinematográfica.***

Linha de pesquisa: Literatura e Outros Sistemas Semióticos

Orientador: Professor Dr. José Wanderson Lima Torres

**TERESINA – PI
JULHO DE 2018**

FRANCISCA MARIA DE FIGUERÊDO LIMA

***THE OLD MAN AND THE SEA*, DE HEMINGWAY A PETROV: processos da
adaptação do romance para a animação cinematográfica.**

Dissertação apresentada ao Mestrado Acadêmico em Letras, da Universidade Estadual do Piauí, Área de Concentração: Literatura, Memória e Cultura, Linha de Pesquisa: Literatura e Outros Sistemas Semióticos, como requisito à obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientador: Prof. Dr. José Wanderson Lima Torres

**TERESINA-PI
JULHO DE 2018**

L732o Lima, Francisca Maria de Figuerêdo.

The Old Man and the Sea, de Hemingway a Petrov : processos da adaptação do romance para a animação cinematográfica / Francisca Maria de Figuerêdo Lima. - 2018.

93 f. : il.

Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual do Piauí – UESPI, Mestrado Acadêmico em Letras, 2018.

Área de Concentração: Literatura, Memória e Cultura.

Linha de Pesquisa: literatura e outros Sistemas Semióticos.

“Orientador: Prof. Dr. José Wanderson Lima Torres.”

1. *The Old Man and the Sea*. 2. *The Old Man and the Sea* - Adaptação cinematográfica. 3. Literatura e Cinema. I. Título.

CDD: 810

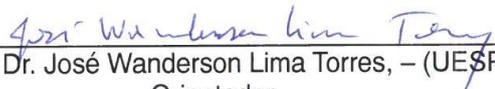


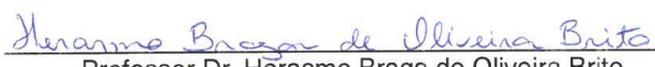
GOVERNO DO ESTADO DO PIAUÍ
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ-UESPI
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
COORDENAÇÃO DO CURSO DE MESTRADO ACADÊMICO EM LETRAS

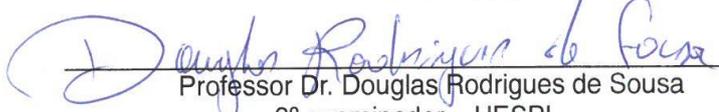
TERMO DE APROVAÇÃO

THE OLD MAN AND THE SEA, DE HEMINGWAY A PETROV: PROCESSOS DA
ADAPTAÇÃO DO ROMANCE PARA A ANIMAÇÃO CINEMATOGRAFICA
FRANCISCA MARIA DE FIGUERÊDO LIMA

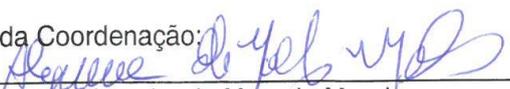
Esta dissertação foi defendida às 16h, do dia 11 de maio de 2018, como requisito parcial para a obtenção do título de **Mestre em Letras** pela Universidade Estadual do Piauí. A candidata apresentou o trabalho para a Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após a deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho Aprovado (Aprovado, não aprovado).


Professor Dr. José Wanderson Lima Torres, – (UESPI)
Orientador


Professor Dr. Herasmo Braga de Oliveira Brito
1º examinador – UESPI


Professor Dr. Douglas Rodrigues de Sousa
2º examinador – UESPI

Visto da Coordenação:


Profa. Dra. Algemira de Macedo Mendes
Coordenadora do Mestrado Acadêmico em
Letras da UESPI

Rua João Cabral, N° 2231 - Pirajá – CEP: 64.002-150 Teresina -PI
Telefone (86) 3213-2547 / 3213 – 7942

AGRADECIMENTOS

A Deus, por tudo.

A minha mãe, Eneide, a meu pai, José Ribamar, e a meu irmão, Eduardo, por todo o apoio não somente no decorrer desse curso, mas ao longo de toda a minha vida acadêmica.

A minhas amigas, Lígia Vanessa e Alícia Dandara, pela companhia nessa jornada acadêmica e pessoal, também pela ajuda, orientação e compreensão sempre constantes.

À amiga que conheci na UESPI, Thaís Amélia, por ter sido uma verdadeira parceira, desde a entrevista, e também um guia sem a qual, certamente, eu não teria aprendido o que aprendi.

Aos amigos também conquistados neste curso, meus companheiros de estudos, Cecília Guedes, Fabíola Brasilino e Michel Augusto, por toda a ajuda nesses dois anos, pela excelente companhia e partilha de experiências.

A todos os amigos da *Les Chats*, por serem a melhor turma de estudos que alguém poderia ter, pela união e pelo apoio essenciais.

A todos os professores do corpo docente, de quem tive o prazer de ser aluna, em especial ao professor Wanderson Lima, pelas orientações e por todo o conhecimento partilhado, e ao professor Fabrício Flores, por sua generosidade e seu altruísmo inspiradores.

E à CAPES, pela concessão de bolsa de estudos.

Unlike all other forms of lutte or combat are that the winner shall take nothing; neither his ease, nor his pleasure, nor any notions of glory; nor, if he win far enough, shall there be any reward within himself.

(Ernest Hemingway)

RESUMO

Este trabalho consiste em uma pesquisa bibliográfica, em que é feita uma análise comparativa entre a obra literária *The Old Man and the Sea*, de Ernest Hemingway, e sua animação cinematográfica homônima, de 1999, realizada por Aleksandr Petrov, sob a perspectiva dos estudos da adaptação fílmica. Na comparação entre as obras, dialogamos com os conceitos teóricos de adaptação formuladas por Hutcheon (2013), Stam (2009), McFarlane (1996), Bluestone (1973), bem como suas sugestões de trabalho analítico. Discutimos também sobre as características e os processos específicos do cinema de animação, desde suas correspondências e divergências, até as suas implicações criativas, com base nos trabalhos de Miranda (1971), Barbosa Júnior (2001), Graça (2006), entre outros. Observamos, ainda, questões sobre significação, linguagem e estética cinematográfica, com base em Metz (1972), Eisenstein (2002; 2002a), Martin (2005) e Aumont (2012), respectivamente, em comparação com a linguagem literária. A partir disso, tratamos dos aspectos que envolvem os processos da adaptação percebidos no filme animado, analisando o modo como eles ocorrem e sua relevância na relação com a obra literária. Objetivamos identificar como ocorre o diálogo entre a obra literária e a cinematográfica, de que maneira e com quais intenções significativas o artista russo cria as imagens e incute-as de significados, correspondentes à narrativa da obra de Hemingway. Nesta análise não fazemos determinações de fidelidade ou infidelidade na adaptação, considerando que nosso enfoque está nos processos de recriação, e não somente no produto final. Assim, apontamos como o animador usa sua liberdade diante das possibilidades criativas do cinema de animação, caracteristicamente experimental, para criar uma obra com aura própria, mas, ao mesmo tempo, equivalente ao seu hipotexto. Através das observações feitas nesta análise, intentamos mostrar a importância desse tipo de transposição criativa dentro do contexto dos estudos da literatura, considerando que é com as possibilidades que ela apresenta que o filme acrescenta ainda mais perspectivas à obra literária.

Palavras-chave: Literatura e Cinema. Adaptação Cinematográfica. Cinema de Animação. *The Old Man and the Sea*.

ABSTRACT

This study is a bibliographic research, with a comparative analysis between Ernest Hemingway's *The Old Man and the Sea* and its 1999 film adaptation, by Aleksandr Petrov, from the perspective of film adaptation studies. In the comparison between these two works, we discuss the theoretical concepts of adaptation developed by Hutcheon (2013), Stam (2009), McFarlane (1996), and Bluestone (1973) as well as their suggestions for an analytical work. We also discuss the specific characteristics and processes of animation film, from its correspondences and divergences, to its creative implications, based on the studies of Miranda (1971), Barbosa Júnior (2001), Graça (2006), among others. In addition, we discuss questions about the meaning, language and aesthetics of cinema, based on Metz (1972), Eisenstein (2002; 2002a), Martin (2005) and Aumont (2012) respectively, comparing it to literary language. After this, we deal with all the aspects that involve the processes of adaptation perceived in this animated film; we analyze how they occur and what is their relevance in relation to the literary work. We aim to identify how the dialogue between book and film occurs, in what way, and with what significant intentions, the Russian artist creates the images and instills them with meanings, corresponding to Hemingway's narrative work. In this analysis, we do not claim fidelity or infidelity determinations in the adaptation, considering that our focus is on the creation processes, and not only on the final product. Thus, we point out how the animator uses his freedom in the creative possibilities of animation film, characteristically experimental, to create a story with its own aura but, at the same time, equivalent to its hypotext. Through the observations made in this analysis, we try to show the importance of this type of creative transposition within the context of literature studies, considering that, with the possibilities that it presents, the film adds more and more perspectives to the literature work.

Keywords: Literature and Cinema. Film adaptation. Animation Cinema. *The Old Man and the Sea*.

LISTA DE FIGURAS

Fotograma 1 - La Planète Sauvage, de René Laloux, 1973.....	48
Fotograma 2 - Dots, de Norman McLaren (1940).....	49
Fotograma 3 - Le Nez, de Alexander Alexeieff and Claire Parker (1963).....	50
Fotograma 4 - Neighbours, de Norman McLaren (1952).....	50
Fotograma 5 - Corpse Bride, de Tim Burton (2005).	52
Fotograma 6 - Metamorphosis of Mr. Samsa, de Caroline Leaf (1977).....	53
Fotograma 7 - Santiago e Manolin	64
Fotograma 8 - Esquifes	65
Fotograma 9 - Santiago criança	65
Fotograma 10 - Montanhas	66
Fotograma 11 - Elefantes	67
Fotograma 12 - Elefantes se sissipando	67
Fotograma 13 - Neblina.....	67
Fotograma 14 - Leões	69
Fotograma 15 - Gazelas.....	69
Fotograma 16 - Santiago criança e o leão	69
Fotograma 17 - O velho na rede	71
Fotograma 18 - Luz da lanterna	74
Fotograma 19 - Santiago e Manolin no escuro.....	74
Fotograma 20 - Praia	75
Fotograma 21 - Saída	76
Fotograma 22 - Amanhecer.....	78
Fotograma 23 - Céu e mar	80
Fotograma 24 - Reflexo das nuvens	80
Fotograma 25 - Esquife em alto mar	80
Fotograma 26 - Esquife à distância/Nuvens.....	80
Fotograma 27 - Golfinhos.....	82
Fotograma 28 - Arraias	82
Fotograma 29 - Santiago jovem nadando com o peixe	82
Fotograma 30 - Santiago e peixe entre céu e mar	82
Fotograma 31 - Santiago e o negro na taverna.....	86
Fotograma 32 - Entre barco e taverna	86
Fotograma 33 – Transição	86
Fotograma 34 - Santiago segurando a linha de pesca.....	86
Fotograma 35 - Santiago e o negro sob a luz da lâmpada.....	87
Fotograma 36 - Pescador <i>versus</i> peixe.....	90
Fotograma 37 - Vela do barco.....	91
Fotograma 38 – Tubarões e sangue	91
Fotograma 39 - Santiago e peixe nadando no céu.....	92

SUMÁRIO

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	11
1.1 Problematizando o objeto: o velho (de) Hemingway	12
2 CAPÍTULO I – CONSIDERAÇÕES SOBRE A ADAPTAÇÃO	19
2.1 Percursos da Adaptação Fílmica.....	19
2.2 Diálogos entre a Literatura e o Cinema.....	26
2.2.1 A Construção da Linguagem Cinematográfica	29
2.2.2 A Adaptação como Hipertextualidade.....	34
3 CAPÍTULO II – A ANIMAÇÃO CINEMATOGRAFICA.....	38
3.1 O Cinema de Animação	38
3.2 Animação Experimental.....	45
3.2.1 Técnicas de Animação Experimental.....	47
3.3 A Realização Artística de Aleksandr Petrov	54
4 CAPÍTULO III – O VELHO E O MAR DE HEMINGWAY A PETROV	57
4.1 As Ordens das Narrativas	57
4.1.1 A Narrativa de Hemingway	57
4.1.2 A Narrativa de Petrov.....	59
4.1.3 Correspondência Entre as Obras.....	60
4.2 O Velho e os Leões	62
4.3 A Partida	73
4.4 Santiago e a Natureza	79
4.5 Força e Determinação.....	84
4.5.1 O Embate, a Vitória e a Derrota.....	89
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	93
6 REFERÊNCIAS.....	95

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Este trabalho discute sobre a adaptação para o cinema de animação de *The Old man and The Sea*, de Ernest Hemingway (1952), feita por Aleksandr Petrov (1999). Com base na teoria da adaptação, analisamos como ocorrem os processos de criação da animação, considerando a linguagem cinematográfica e a literária. Investigamos neste trabalho quais são os processos da adaptação cinematográfica baseada em obra literária, e como Petrov realiza a adaptação com seu trabalho de animação experimental.

Partimos da hipótese de que há uma relação de correspondência entre a obra literária e a cinematográfica, que fazem parte de meios dotados de linguagem própria, e, devido a suas características inerentes, a adaptação acarreta implicações criativas e agregadoras para o texto em que se baseia. Essas implicações dizem respeito à recriação da narrativa e suas subjetividades em forma de imagens animadas, no caso em questão, pictóricas, que tornam a palavra escrita em algo visual e, conseqüentemente, diferente, porém recíproco, correspondente.

Para a realização desse trabalho analítico sobre os processos da adaptação cinematográficas nessa obra, fez-se importante entender, além dos conceitos e categorias teóricas, as questões técnicas da arte cinematográfica, para que pudéssemos interpretar, com base no processo narrativo de ambas as obras, quais as intenções e significações nas criações dos artistas e, assim, identificar o diálogo e os acréscimos que são feitos à história. Dessa forma, a dissertação está dividida em capítulos que tratam desses assuntos e fundamentam o que é discutido na parte final, com a análise de *The Old Man and the Sea*, de Hemingway a Petrov.

Nesta primeira parte, apresentamos o objeto de estudo em seu contexto de criação e recepção, incluindo a perspectiva do escritor norte-americano e suas características para que, considerando sua importância na compreensão do que é recriado pelo animador, possamos discutir a obra de forma efetiva. Partimos então para as reflexões teóricas nos dois capítulos seguintes. O segundo aborda tudo que envolve a realização de adaptações cinematográficas, como é possível construir sua linguagem tendo como base a literatura e quais as relações que podemos perceber entre esses dois meios.

O terceiro capítulo trata do tipo específico de cinema com o qual lidamos, a animação; mostrando dentro dela também as particularidades da vertente

experimental que, embora não seja mais algo distante do conhecimento de quem desenvolve trabalhos sobre cinema, é relevante para o processo de análise. Por fim, no quarto capítulo, apresentamos nossos apontamentos sobre sequências selecionadas do filme, discutindo sua construção primeiramente na obra literária, suas conseqüentes significações e os aspectos que cada uma delas agrega à história, tudo isto em uma perspectiva comparativa.

1.1 Problematizando o objeto: o velho (de) Hemingway

Sobre a produção de Hemingway, um fator que se destaca é sua escrita concisa, econômica, uma de suas características mais marcantes, que se reflete no abandono da linguagem ornamental anterior a ele. Seus escritos são famosos por suas frases simples, que apesar de estarem diretamente na superfície das coisas, não são necessariamente superficiais. Através de um observador objetivo, Hemingway com seu senso lacônico permite “ao leitor tirar suas próprias conclusões além do poder de expressão [...]” (HOWARD, 1960, p. 225).

Com a sua chamada *Iceberg Theory*, o autor norte-americano deliberadamente escreve de modo que os leitores tenham que inferir para compreender, diferente dos seus predecessores que escreviam sentenças longas e já explicadas, não deixando margem para inferências. Nessa teoria de sua escrita, é como se a maior parte do iceberg, abaixo da água, estivesse mantendo os significados não explícitos, deixando para o leitor a função de decodificar esta porção acima da superfície, que é o que está escrito. Assim como as grandes obras artísticas, suas criações requerem dos leitores a reflexão para que consigam entender os significados fundamentais escondidos entre palavras, diálogos e sugestões.

P. G. Rao (2007) descreve, em seu estudo crítico e aprofundado sobre o trabalho de Hemingway, o marcante credo literário desse autor que, proveniente de pensamentos mais modernos, busca uma diferenciação e cria esse estilo de escrita reconhecido por seus contemporâneos.

His truthful and objective rendition of experience made him cultivate a style shorn of ornament and unnecessary detail. Even in the presentation of his aesthetic ideas he adopts an extremely simple style free from critical jargon. [...] Hemingway concentrates on the actual things which produce the emotion [...], evokes an emotional

awareness in the reader by a highly selective use of suggestive pictorial detail.¹ (RAO, 2007, p. 17-18)

Este detalhe de sua escrita relaciona-se diretamente com o trabalho do artista russo, que é apresentado mais adiante: a questão do uso de detalhes pictóricos sugestivos, em palavras criados pelo escritor, transformados em imagem pelas mãos do adaptador exatamente com recursos pictóricos, tendo em vista que se trata de uma animação experimental realizada através de pintura a óleo.

Em seu trabalho literário também se observa uma figura e personagem recorrente, chamado herói do código de Hemingway, que “apresenta e exemplifica certos princípios de honra, coragem e resistência, os quais, em uma vida de tensão e dor, fazem do homem um verdadeiro homem [...]. Ele demonstra ‘elegância sob pressão’”. (YOUNG, 1960, p. 20). Embora essa figura fosse bastante destacada na sua escrita, não havia espaço para excessos emotivos em seus contos iniciais, por conta de sua escrita concisa, tanto que Leon Howard (1960) relata que o nível emocional era tão baixo que, se essa simplificação não fosse um modo novo e extraordinário de representar a realidade, teria sido algo ridículo. Uma mudança nesse sentido veio com a criação da obra que estudamos aqui, segundo Howard (1960):

Sua evolução mais natural, num mundo de complexidade emocional crescente, manifestou-se, muito simplesmente, em *The Old Man and the Sea*, no qual se divisam as características fundamentais, na pessoa humana, da compaixão, da coragem e da paciência. (HOWARD, 1960, p. 227)

Nessa fase de sua carreira, com a publicação desse romance, Hemingway conseguiu voltar a ter mais notoriedade no meio literário e crítico, chegando a ganhar com ele o prêmio Pulitzer de Ficção, em 1953, e o Nobel de Literatura em 1954, contrariando parte da crítica que, anteriormente a isso, já não acreditava mais em uma genialidade literária.

O romance, publicado em 1952, traz a história de um velho pescador cubano que está há 85 dias sem pegar peixe. Ele, Santiago, conta com o apoio de um pupilo fiel, Manolin, que mesmo nessa fase não o abandona, indo contra as ordens de seus

¹ Sua interpretação verdadeira e objetiva da experiência o fez cultivar um estilo despojado de ornamentos e detalhes desnecessários. Mesmo na apresentação de suas ideias estéticas, ele adota um estilo extremamente simples, livre de jargão crítico. [...] Hemingway se concentra nas coisas reais que produzem a emoção [...], evoca uma consciência emocional no leitor por um uso altamente seletivo de detalhe pictórico sugestivo. (RAO, 2007, p. 17-18, Tradução Nossa).

pais para se afastar do pescador sem sorte. O velho é astuto e determinado, embora tenha sido mal visto pelos outros por seu insucesso, não deixa de crer na sua capacidade de pescar. É perceptível a sintonia que ele tem com a natureza, principalmente com o mar, que sempre deu-lhe o sustento. Assim, com seu conhecimento factual e também intuitivo, ele embarca mais uma vez ao mar para tentar mostrar seu valor, como uma espécie de paladino eleito por forças superiores a ele.

Santiago leva o seu barco para uma distância maior do que a dos outros pescadores, maior do que ele próprio já tinha ido. Em alto mar, ele consegue fisgar um marlim, mas o peixe é tão grande que ele demora dias para derrotá-lo. Nesse período, ele luta contra o peixe para tentar capturá-lo e, nos momentos em que há calmaria, ele reflete sobre sua vida e sobre a natureza ao seu redor. Enfim consegue matar o marlim, estando ele já em um ponto de extrema exaustão e com ferimentos causados pela força da linha nas palmas das mãos. Sua jornada não acaba após isso, no entanto. A parte mais difícil é levar o gigante peixe de volta à costa. Na viagem de volta para casa, o peixe morto, amarrado ao lado do barco, atrai tubarões famintos. No decorrer da luta de Santiago contra os muitos tubarões que aparecem, eles comem toda a carne do peixe. No fim, quando Santiago finalmente livra-se deles e chega à costa, resta como prova de seu grande feito apenas o esqueleto do peixe; mesmo assim, todos se surpreendem com o tamanho da carcaça. Esgotado física e emocionalmente, ele deixa o esqueleto na praia, vai para sua casa, cai na cama e adormece.

A história é de curta extensão, com enfoque nestas três figuras: o velho, o peixe e o mar (natureza), explorando todos os conflitos externos e internos do pescador no decorrer dos eventos narrados. Nela, há a presença do que é considerado por Philip Young (1960) como o melhor representante dos chamados heróis do código de Hemingway. É indiscutível a carga simbólica que se pode inferir a partir da história contada, e há muitas análises que podem ser feitas a partir das atitudes do velho, de sua coragem, bravura, força além do comum, além desses aspectos que foram discutidos anteriormente sobre a escrita de Hemingway.

Quanto à fortuna crítica da obra, é vasta a discussão sobre sua recepção, bem como sobre distintas análises, interpretações do enredo. Uma das propostas de análise considera a história principalmente como uma alegoria cristã, cuja hipótese é sustentada pelo fato da história trazer imaginário e simbolismos do cristianismo

muito facilmente identificáveis, e por mostrar, em sua narrativa, reflexões do protagonista com questões católicas, como oração e pecado, por exemplo. Assim como Cristo, Santiago é um humilde trabalhador; é um pescador que também é mentor para um jovem discípulo, fica isolado em sua “ida ao deserto”, tem chagas nas mãos, carrega um mastro que se assemelha à cruz, além do próprio peixe, que é um antigo símbolo cristão, e de outras imagens características. Sobre essa análise, Arthur Waldhorn (1973) faz uma correção, dizendo que os elementos cristãos presentes na obra são simplesmente para reafirmar a temática humanista, e “to force the Christian thesis beyond this point is futile”² (WALDHORN, 1973, p. 196).

Earl Rovit (1966) traz em seu estudo sobre a obra de Hemingway uma interpretação diferente e interessante, comparando a jornada de Santiago com a dos artistas. O que acontece com o velho pescador seria uma situação semelhante a um tormento comum a todos os artistas, que buscam a perfeição em suas obras, lutam para alcançá-la, mas não conseguem expressar na concretização de suas criações sequer a metade do que criam em sua mente. Nas palavras de Rovit:

A concepção perfeita e brilhante e a experiência da realidade, que são a recompensa do artista por sua devoção e sacrifício, estão muito além do símbolo que ele entrega aos homens. [...] O prêmio e a maldição do artista são o prazer beatífico da sua própria visão e sua incapacidade de falar sobre ela. (ROVIT, 1966, p. 93).

Essa interpretação aponta também uma relação com o próprio Hemingway, que por muito tempo foi pressionado para produzir algo que se destacasse esteticamente. Como afirma Young (1960), cuja análise sobre o trabalho de Hemingway precede e embasa a de Rovit, “[...] a história pode ser interpretada como uma alegoria intimamente ligada ao autor, como um relato de sua própria luta, de sua perseverança e vicissitudes literárias” (YOUNG, 1960, p. 41). De fato, o escritor buscou o sucesso crítico em sua carreira para que, assim como o velho pescador, conseguisse provar sua capacidade, no seu caso, estética, artística.

Outra alegoria encontrada na obra de Hemingway é a metafísica. Frederick Wilhelmsen (1991), em uma breve análise sobre a história, apresenta o protagonista de Hemingway como uma ilustração da metafísica do ser, esta que permite um confronto e uma compreensão entre a completude do ser e o seu ego. Quando, por exemplo, na obra, o velho questiona sua mão esquerda, que já tão fatigada não

² “forçar a tese cristã além desse ponto é inútil”. (WALDHORN, 1973, p. 196, tradução nossa).

cumpra mais sua função de mão; ou em todos os momentos de reflexão do personagem sobre si, identifica-se uma experiência análoga a essa fissura entre o ego e a completude do ser.

Como bem define Rovit (1966), Santiago, nessa luta contra as forças além das suas, não cumpriu um grande feito apenas, mas atingiu com ele a realização do seu *ser* (grifo do autor), reconhecendo que ele foi eleito para a vocação de pescador, e que, dentre todos, ele se destaca por seus feitos, ao mesmo tempo em que se vê em pé de igualdade com a natureza que o cerca, e com o próprio peixe que é humanizado por ele.

Wilhelmsen (1991) questiona: qual o homem não parou no meio de sua carreira para se dar conta, horrorizado, da fugacidade de sua vida, ou para observar seus fundamentos mal construídos, suas falhas na busca por amor, ou suas expectativas em geral? Na obra vemos esse ser que, quase já no fim de sua vida, reflete sobre a sua condição de igualdade perante todos os outros seres da natureza, sobre suas experiências enquanto pescador, conquistas e derrotas, todas esses acontecimentos que estão relacionados à completude do seu ser.

As interpretações da obra foram tantas que Hemingway também chegou a se pronunciar sobre a questão. Em uma entrevista posterior a sua premiação do Nobel de Literatura, ele diz sobre as possibilidades de interpretação que surgiram de sua obra:

I tried to make a real old man, a real boy, a real sea and a real fish and real sharks. But if I make them good and true enough they would mean many things. The hardest part is to make something really true, sometimes truer than true. (HEMINGWAY, *apud* WALDHORN, 1973, p. 195).³

Ele provocou a imaginação dos críticos, negando, a princípio, que escreveu de forma metafórica, na intenção de significar muitas coisas além da conceituação, mas, como escritor, ele reconhece que a interpretação do que ele escreve está além de seu controle, e admite que escrevendo da forma como fez é possível que se infira talvez uma verdade maior do que aquela que ele pensou ser a verdade.

Rovit (1996) conclui sobre essa multiplicidade de interpretações que *The Old Man and the Sea* “deve ser encarado, então, como uma espécie de alegoria sem

³ Tentei fazer um velho verdadeiro, um menino verdadeiro, um mar verdadeiro, um peixe verdadeiro e tubarões verdadeiros. Mas se os consegui fazer bem e verdadeiros o bastante, eles podem significar muitas coisas. A parte mais difícil é fazer algo realmente verdadeiro, por vezes, mais verdadeiro que a realidade. (HEMINGWAY, *apud* WALDHORN, 1973, p. 195, Tradução Nossa).

começo nem fim, em que os significados últimos fogem a nosso alcance; e devemos ser humildes o bastante, na posição de críticos, para não tentar alcançá-los” (ROVIT, 1966, p. 87). O que observamos na análise do filme é, principalmente, como Petrov encara essa multiplicidade de possibilidades, associáveis a tantas interpretações, e como suas escolhas influenciam em nossa percepção dos personagens e da história.

A obra recebeu tantas críticas favoráveis na recepção da época de seu lançamento que, conforme aponta Kenneth Lynn (1987), foi quase impossível o livro não render a ela o Pulitzer e que muito provavelmente renderia também o Nobel, como de fato aconteceu. O crítico faz um apanhado de comentários positivos sobre o livro:

“I believe this is the best story that Hemingway has ever written.” (Cyril Connolly, London *Sunday Times*). “It is a tale superbly told.” (Robert Gorham Davis, *The New York Times Book Review*). “Mr. Hemingway is once again ‘the champ’.” (Arthur Calder-Marshall, *The Listener*). “His best.” (William Faulkner, *Shenandoah*). (LYNN, 1987, p. 565).⁴

Vemos que o próprio Faulkner, com quem Hemingway tinha uma relação complicada, se rendeu à excelência desta obra. Diante dessa recepção, o autor, reconhecendo as críticas positivas, admite em carta a Charles Scribner que ela é, segundo seus critérios, a concretização do tipo de prosa em que ele vinha trabalhando por toda a sua vida, uma prosa “[...] that should read easily and simply and seem short and yet have all the dimensions of the visible world and the world of man’s spirit” (HEMINGWAY, 1981, p. 738).⁵ Confessa que é a melhor prosa que podia escrever naquela época.

O entusiasmo com essa obra de Hemingway foi dominante, ela foi tanto um sucesso de crítica (especializada) quanto popular. Mas, obviamente, houve opiniões divergentes, inclusive a do próprio Kenneth Lynn (1987), que questiona como é possível que uma história que excede em drama e sentimentalismo, somados a referências bíblicas tão cruas, com lembranças tolas sobre baseball, conseguiu

⁴ “Eu acredito que esta é a melhor história que Hemingway já escreveu.” (Cyril Connolly, London *Sunday Times*). “É um conto maravilhosamente contado.” (Robert Gorham Davis, *The New York Times Book Review*). “O sr. Hemingway é mais uma vez ‘o campeão’.” (Arthur Calder-Marshall, *The Listener*). “O seu melhor” (William Faulkner, *Shenandoah*). (LYNN, 1987, pág. 565, Tradução Nossa).

⁵ “que se pode ler de forma fácil e simples e parece curta, e ainda assim tem todas as dimensões do mundo visível e do mundo do espírito humano” (HEMINGWAY, 1981, p. 738, Tradução Nossa).

agradar aos dois tipos de público; porque para ele seria compreensível a aclamação do público popular, mas não dos eruditos.

R.W.B. Lewis, crítico da *Hudson Review*, também defende que a obra é questionável, principalmente por causa da grande quantidade de peso crítico que se empilhou tão rápido sobre ela; ele fala que a obra “is not absolutely persuasive... Our assent has to be partially withheld” (LEWIS *apud* MEYERS, 2005, p. 30).⁶

Em uma análise mais recente, Hollister (2012) nega essa afirmação de Lynn (1987) acerca da trivialidade das conversas sobre baseball, defendendo que isso é uma referência feita justamente à identificação de Hemingway com a simplicidade das pessoas comuns, e não com os eruditos.

Conhecer a realização de Hemingway é fundamental para entender a base que direcionou o trabalho de Petrov, considerando o estilo de sua escrita, suas intenções primeiras, e como o animador russo capturou essas ideias e, de acordo com seus próprios princípios artísticos, recriou a obra em sua totalidade.

⁶ “não é absolutamente convincente... O nosso consentimento tem que ser parcialmente retido” (LEWIS *apud* MEYERS, 2005, p. 30, tradução nossa).

2 CAPÍTULO I – CONSIDERAÇÕES SOBRE A ADAPTAÇÃO

2.1 Percursos da Adaptação Fílmica

Os livros de teoria da adaptação, em sua maioria, trazem uma conceituação ou contextualização consideravelmente resumida, que se configura mais como um subsídio para estudos de caso, para análises de filmes, em sua maioria, consagrados pela crítica. Uma mudança nesse sentido ganhou destaque, no cenário atual de estudos da adaptação, com o trabalho de Robert Stam (2009), que trouxe a perspectiva da adaptação como intertextualidade, e, com essa visão, uma sugestão mais abrangente para o desenvolvimento de análises, incorporando dessa vez também teorias que antes eram tomadas apenas para o texto verbal.

Nesta pesquisa teórica, temos com uma das referências mais anteriores o livro de George Bluestone (1973), que embasou muitos livros posteriores sobre a complexidade da adaptação entre livro e filme (apesar de Brian McFarlane [1996] dizer que o trabalho dele não é exatamente pioneiro); e como teorização mais recente, temos o livro de Linda Hutcheon (2013), com uma abordagem inovadora quanto à conceituação da adaptação, diante da realidade atual.

A teoria de Bluestone (1973) começa abordando a problemática das mudanças que ocorrem nas adaptações, dizendo que elas são inevitáveis a partir do momento em que se deixa o meio linguístico e se passa para o meio visual; basta entender que literatura e cinema são tão diferentes quanto balé e arquitetura, por exemplo, ou como exemplo mais óbvio ainda, é como uma pintura histórica que é diferente do evento histórico que ela ilustra.

O autor faz uma série de distinções entre a arte visual e a verbal – estas que são melhor discutidas no tópico seguinte desse estudo – que nos ajudam a melhor compreender uma adaptação, visto que devemos levar em consideração todo o contexto e as características que cada meio possui.

“The film adapter, beyond understanding the limits and possibilities of his medium, must make a serious adjustment to a set of different and often conflicting conventions, conventions which have historically distinguished literature from the cinema and made of each a separate institution” (BLUESTONE, 1973, p. 45).⁷

⁷ O adaptador de filmes, além de compreender os limites e as possibilidades de seu meio, deve fazer sérios ajustes para um conjunto de convenções diferentes e muitas vezes conflitantes, convenções

Bluestone (1973) mostra que a adaptação cinematográfica cresceu como uma forma de melhor representar os dramas e as narrativas por conta de sua qualidade visual, sendo o filme um meio liberto de inadequações ou confusões linguísticas. A adaptação apresenta, assim, mais possibilidades expressivas e, conseqüentemente, se desenvolveu como uma resposta a essa problemática do romance.

Uma segunda teorização relevante, e já mais consistente para esse estudo, é a feita por Brian McFarlane (1996). Nela, o autor discute a relação entre as duas mídias, não para avaliar uma em relação à outra, mas para estabelecer o tipo de relação que há entre elas, porque, segundo ele, até então falava-se sobre a narrativa fílmica, comparando-a à narrativa literária que a precede, mas muito pouco discutia-se sobre a adaptação em si. O teórico questiona, então, como se pode discutir sobre as conexões entre as duas artes sem antes haver uma sistematização consistente do processo da adaptação.

Esse embasamento teórico escasso decorre do fato de que “muchas de las preguntas que se hacen acerca de las adaptaciones tiene que ver con las modificaciones y permutaciones que se hacen a la historia” (STAM, 2009, p. 72).⁸ Essas comparações entre as duas mídias, ao mesmo tempo em que suprimiram a subjetividade analítica, acabaram abrindo caminho para uma problemática muito constante nos estudos da adaptação: a questão da fidelidade.

Apesar de essa abordagem analítica ser condenada ao fracasso (McFARLANE, 1996), a problemática tomou grandes proporções, sendo tida durante muito tempo como principal base para muitas análises críticas. Isso porque a partir do viés da fidelidade pode-se tirar muitos aspectos a se observar: uns abordam a fidelidade à forma, outros ao “espírito” do texto, ou à presença das características do autor, considerado o criador primeiro. Além de que essas são questões que, antes de chegarem nas mãos da crítica, já passaram pelo processo de criação do próprio cineasta.

The insistence on fidelity has led to a suppression of potentially more rewarding approaches to the phenomenon of adaptation. It tends to ignore the idea of adaptation as an example of convergence among

que, historicamente, distinguem a literatura do cinema e fizeram de cada uma delas uma instituição separada” (BLUESTONE, 1973, p. 45, Tradução Nossa).

⁸ “muitas das perguntas feitas sobre as adaptações têm a ver com as mudanças e permutações que fazem na história” (STAM, 2009, p. 72, Tradução Nossa).

the arts, perhaps a desirable – even inevitable – process in a rich culture. (McFARLANE, 1996, p. 10).⁹

Nesse processo reducionista se descarta quase toda a complexidade de cada arte em si, de suas individualidades, em detrimento de uma comparação injusta no sentido de que, ao se tratar de dois meios diferentemente compostos, os resultados obtidos certamente serão divergentes, muitas vezes desnivelados, se se considerar que um é superior ao outro devido a suas posições numa espécie de hierarquia imposta às artes.

Desconsiderando, desse modo, as características determinantes de cada meio artístico, as abordagens ficam resumidas a observações superficiais, e conseqüentemente mais fáceis de se realizar, em um trabalho que permitiria uma análise muito mais abrangente. André Bazin (1991), em sua famosa defesa do cinema impuro, critica esse tipo de análise dizendo que é um exercício preguiçoso, são trabalhos que “traem a um só tempo a literatura e o cinema” (BAZIN, 1991, p. 96).

Apesar de priorizarmos em nosso estudo uma abordagem comparativa, não serão feitas determinações baseadas nessa dicotomia fidelidade *versus* traição, considerando que, além de a análise nesse trabalho ser predominantemente voltada para o produto e para o processo, tanto a obra literária escolhida quanto a adaptação dispensam tal julgamento de valor, pelo menos, nessa delimitação investigativa.

Em sua introdução à teoria da adaptação, McFarlane (1996) propõe um enfoque narratológico na análise das adaptações, de forma que se busque investigar as escolhas feitas pelo realizador, as condições em que essas escolhas foram feitas, o contexto em que se fez a adaptação, bem como outras opções possíveis. Para o teórico, a análise da transmutação dos diversos elementos da narrativa permite que se entenda que tipo de adaptação o realizador pretendeu fazer.

McFarlane demarca os elementos que podem ser transferidos de uma narrativa para outra, como história, personagens, fatos, lugares, entre outros; e aqueles que requerem adaptação devido à mudança de sistemas de signo, como a

⁹ A insistência na fidelidade levou a uma supressão de abordagens potencialmente mais gratificantes para o fenômeno da adaptação. Ela tende a ignorar a ideia de adaptação como um exemplo de convergência entre as artes, talvez um processo desejável - até mesmo inevitável - em uma cultura rica. (McFARLANE, 1996, p. 10, Tradução Nossa).

utilização dos códigos verbal, visual, sonoro e cultural, a oposição entre linearidade do texto literário e espacialidade do filme e a modificação de uma história contada para uma história apresentada (MCFARLANE, 1996, p. 22-30).

Mais especificamente, a elaboração de McFarlane (1996), baseada em uma proposta de Roland Barthes (que, por sua vez, não era diretamente voltada para a relação específica entre romance e filme), dá destaque para os processos de “adaptação” e “transferência”, pois, segundo ele, em toda realização desse tipo há de se diferir entre o que pode ser *transferido* e o que necessita de uma adaptação propriamente dita.

McFarlane (1996) sugere que sejam investigados “os elementos narrativos da literatura e do cinema como funções narrativas [...] que podem ou não ser transferidos diretamente do texto verbal para o cinemático” (DINIZ, 2005, p. 19). Dialogando com os termos propostos por Barthes¹⁰, McFarlane (1996, p. 13) delimita dois grupos de funções que podem servir para uma análise das adaptações nessa perspectiva: as funções “distribucionais e integracionais”¹¹, sendo que elas possuem também duas subdivisões cada.

As funções distribucionais dizem respeito às ações e eventos da narração, como em um plano horizontal, “elas se referem à funcionalidade do *fazer*” (McFarlane, 1996, p. 13)¹², e por isso são as mais facilmente traduzidas para o signo visual; se dividem em funções cardinais e catalisadoras. As cardinais representam aspectos cruciais da narrativa (como o final da história, por exemplo), e são os *links* que mostram seu curso, a direção que toma, de modo que, se alteradas demasiadamente, podem gerar críticas e insatisfações. As catalisadoras “denote small actions [...]; their role is to root the cardinal functions in a particular kind of reality” (MCFARLANE, p. 14)¹³, podem ser, por exemplo, a caracterização física do ambiente.

Já as funções integracionais dizem respeito ao “ser” dos personagens, divididas em “índice e informante” (p. 14)¹⁴. Elas são chamadas pela pesquisadora Thaís Diniz (2005, p. 20) de funções-índice e funções-informante. A primeira corresponde à atmosfera e às representações psicológicas dos personagens;

¹⁰ Roland Barthes, “Introduction to the Structural Analysis of Narratives”. In: *Image Music Text* (1977).

¹¹ “Distributional and integrational.” (*Ibid*, 1996, p. 13)

¹² “They refer to a functionality of *doing*.” (*ibidem*)

¹³ “denotam pequenas ações [...]; seu papel é firmar as funções cardinais em um tipo particular de realidade” (MCFARLANE, 1996, p. 14, Tradução Nossa).

¹⁴ “*indices proper and informants*.” (*ibidem*).

enquanto a última engloba apenas as informações com significação imediata, como nome, idade, características físicas em geral dos personagens e são, portanto, semelhantes às funções catalisadoras.

A formulação teórica e metodológica de McFarlane (1996) é, sem dúvidas, fundamental para o entendimento do que se deve buscar em um estudo das adaptações, pois toda essa categorização forma um viés analítico muito mais produtivo do que a simples busca por falhas na transposição de uma mídia para a outra. Desde que esse método seja compreendido como um exercício de investigação das subjetividades, em consonância com os aspectos concretos das obras, mais especificamente as estruturas narrativas, pode-se chegar a uma análise mais completa e justa do trabalho do adaptador e artista.

Chegando às formulações teóricas mais recentes, como mencionado no início, duas se fazem relevantes para a fundamentação desse trabalho: a de Stam (2009) e de Hutcheon (2013). Quanto aos conceitos de adaptação, a ideia mais conhecida sobre esse termo é a mesma que Stam fala em um artigo anterior ao seu livro teórico: “uma adaptação consiste em uma leitura do romance e a escrita de um filme” (STAM, 2006, p. 50), geralmente privilegiando o romance enquanto base que gera outro produto, nesse caso, cinematográfico. A repercussão dos filmes baseados em romances é tamanha, que essa transposição entre eles tornou o termo adaptação, nesse sentido mais restrito – livro e filme – algo de conhecimento geral. De fato, as adaptações mais discutidas são as que tratam sobre a passagem do modo contar para o modo mostrar (ou vice-versa), no entanto, no contexto atual, a diversidade de meios fez necessária uma ampliação desse conceito.

Essa revisão, atualização de conceitos foi, então, feita por Hutcheon (2013). Ela defende que as adaptações ganharam mais atenção quando o cinema passou a ser considerado uma forma de entretenimento narrativo. Atualmente, adaptações cinematográficas de obras literárias ocorrem em grande escala porque, com a crescente demanda de entretenimento, muitos cineastas passaram a buscar cada vez mais narrativas ficcionais, prontas, em fontes já estabelecidas, que já tenham passado pelo “teste” do gosto popular.

A autora chama seu trabalho de uma tentativa de teorização, que, por ser mais atual, leva em consideração a diversidade e complexidade das mídias. Esse seu trabalho é, na verdade, mais uma sugestão de mudança da abordagem da adaptação, de ampliação de conceitos e implicações; com questionamentos

instigantes acerca do que é, de como, onde, quando, por que e por quem são feitas as tais adaptações. De acordo com a autora, a adaptação compreende uma variedade de meios através dos quais ela pode ser desenvolvida, sendo a transposição de um romance para um filme apenas um desses processos. Assim, podem ser consideradas adaptações: *videogames*, óperas, musicais, balés, quadrinhos, *covers* de músicas, parques temáticos; e como acrescenta Diniz (2005), também os *remakes*, os programas e seriados de televisão, entre outros tipos de apresentação, desde que sejam baseados em um material anterior, ou um texto fonte. Havendo a relação com a fonte, se estabelece uma adaptação. “A forma muda com a adaptação [...]; o conteúdo persiste” (HUTCHEON, 2013, p. 32).

Hutcheon (2013) diz que ela pode ser definida de modo mais completo por meio de três perspectivas distintas: como produto formal, é uma transcodificação de obra(s) entre mídias, gêneros, contextos etc.; como processo de criação, é um ato (re-)interpretativo de apropriação ou recuperação; e como processo de recepção, é uma forma de intertextualidade entre as adaptações e as lembranças. Percebemos que a adaptação é tanto o processo quanto o produto. Em nossa análise apresentada em capítulo adiante, enfatizamos essas perspectivas que abarcam a ideia de processo e produto, cujo ponto-chave é o trabalho desenvolvido pelo cineasta animador.

Sobre a dicotomia fidelidade *versus* traição, Hutcheon acrescenta – em concordância com o que diz Stam em seu trabalho referencial – que “a transposição para outra mídia, ou até mesmo o deslocamento dentro de uma mesma, sempre significa mudança ou, na linguagem das novas mídias, ‘reformatação’. E sempre haverá perdas e ganhos” (HUTCHEON, 2013, p. 39-40). Não apenas a mudança é inevitável, como também haverá diferentes causas possíveis para essa mudança durante o *processo* de adaptação, resultantes, dentre outros motivos, das exigências da forma, do indivíduo que adapta, do público em particular, dos contextos de recepção e criação.

Diniz, em seu estudo apresentado no IV Congresso da ABRALIC, conclui essa questão dizendo que:

[...] ao decodificar uma informação dada em uma ‘linguagem’ e codificá-la através de um outro sistema semiótico, é necessário mudá-la, nem que seja ligeiramente, pois todo sistema semiótico é caracterizado por qualidades e restrições próprias, e nenhum

conteúdo existe independentemente do meio que o incorpora.
(DINIZ, s/d, p. 1003)

Em um estudo como esse, que atenta para o processo, não podemos, portanto, nos orientar por “noções rudimentares de ‘fidelidade’, mas sim pela atenção à ‘transferência de energia criativa’, ou às respostas dialógicas específicas, a ‘leituras’ e ‘críticas’ e ‘interpretações’ e ‘reelaboração’ do romance original” (STAM, 2006, p. 51). Importa mais debater sobre como as escolhas e consequentes mudanças colaboram para a criação do filme, sobre o processo através do qual ocorrem as adaptações, levando em consideração as características e materiais de expressão próprios, que cada gênero ou mídia possui, bem como suas implicações ou restrições na realização.

Stam (2009) aponta em seu livro os motivos pelos quais a adaptação, enquanto produto, é vista como inferior à sua fonte diante do processo de comparação. O primeiro motivo seria de caráter hierárquico e histórico, pelo fato de a literatura ser mais antiga, portanto superior, é inaceitável que uma arte nova venha e desvirtue, descaracterize, ou “traia” uma história já estabelecida em seu meio literário. De fato, “os frutos de milhares de anos de produção literária são comparados às produções medianas de um século de história do cinema, e declara-se a literatura superior” (STAM, 2013, p. 27). Em segundo vem a mesma discussão abordada pelos anteriores, que é a da relação dicotômica entre cinema e literatura, que não é entendida como dialógica, mas conflituosa. O terceiro motivo seria a iconofobia, que é um preconceito derivado de problemas religiosos, e também considera que as imagens podem corromper as ideias que as palavras primeiras significam, seja pela obviedade ou pela confusão que elas promovem. Do mesmo modo, há a logofilia, que é a valorização da palavra como o melhor meio de comunicação.

Stam (2009) especula que outro motivo pode ser a anti-corporalidade, sendo a materialidade do texto algo ofensivo, visto que a literatura é considerada por alguns como algo extracorpóreo. Isso pode se relacionar também com outro motivo, o mito da facilidade, que supõe ser a imagem uma representação apenas externa da coisa. O preconceito de classe é outro motivo com origem além das especificidades dos signos, porque a literatura é tida como objeto de alta cultura, enquanto as adaptações são para as massas iliteratas. E, por fim, as adaptações podem ser

consideradas também parasitas da literatura, que se apropriam dos textos deliberadamente, sem respeitá-los como fonte.

O teórico apresenta discussões que contribuíram para a desconstrução dessa ideia dicotômica, destacando a disseminação e a presença de textos anteriores nas mais diversas construções textuais. Ele fala ainda, assim como os anteriores também, das diferenças dos meios e da busca de equivalências entre eles. Assim, propõe uma metodologia analítica baseada tanto em *Discurso da Narrativa* (1983, parte do livro *Figures III*, de 1982), quanto em *Palimpsestos* (1989), de Gerard Genette. É notável a influência de teóricos da literatura, como Genette, nas teorias e análises fílmicas, a partir da consideração da estrutura da narrativa dentro da própria arte do cinema. A proposta de Stam é discutida no tópico 2.2.2.

Como bem resume Leight (2014), depois de muitos anos presos na academia, os estudos de adaptação entraram em movimento. Desde o trabalho instigador de McFarlane (*Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*, 1996), e de outros teóricos que investigaram a relação entre adaptações cinematográficas e seus antecedentes, até chegar às contribuições de Stam (*Teoria e Prática da Adaptação*, 2009) – que buscam reorientar os estudos de adaptação a um abandono do discurso de fidelidade, atacado por teóricos desde Bluestone, para se concentrar na característica da intertextualidade entre a literatura e os outros sistemas com os quais ela dialoga – a adaptação ganha cada vez mais espaço nos debates da literatura comparada.

Percebemos ao fim da revisão de conceitos teóricos que as discussões muitas vezes se repetem, especialmente nessa questão da fidelidade do produto à obra em que se baseia, e também sobre as diferenças entre os meios e consequentes mudanças que ocorrem nesse processo criativo. Com isso, se confirma que todos concordam que esse tipo de questionamento de fidelidade, embora predominante em certo momento dos estudos da adaptação, não é totalizante.

2.2 Diálogos entre a Literatura e o Cinema

É relevante considerar que entre o contar (romance) e o mostrar (filme), entre o signo verbal e o visual, há uma série de diferenças que influenciam o modo como as histórias são apresentadas. Os modos de produção e os resultados sempre

variam de acordo com os meios e suas características intrínsecas, e na análise dos resultados é preciso atentar para os aspectos que influenciam o modo como o espectador compreende o que lhes é apresentado.

O texto-fonte não é um modelo pronto, ou fixo. O papel primário do realizador da adaptação é a interpretação, visto que antes de todo o processo ele é, primeiramente, leitor e conhecedor do seu contexto, e interpretará de acordo com suas experiências e intenções. Além de que, no cinema em geral ele faz uso de técnicas que lhe são características, tendo em vista que as passagens entre a imaginação e a percepção real não são facilmente realizadas; conseqüentemente, podem ocorrer condensações, expansão de significações, perdas ou acréscimos. Cabe ao realizador escolher modificar uma situação – reduzindo-a ou ampliando-a – de acordo com sua intenção. É possível recriar as mesmas histórias em diferentes modalidades de expressão, e essa relação de transferência entre elas não implica necessariamente em uma perda na qualidade artística.

É fato que as obras literárias têm sido fontes ricas para inúmeras adaptações cinematográficas, mas não somente em questão de enredo, pois as técnicas narrativas literárias podem ser vistas também como influências no desenvolvimento de técnicas narrativas do cinema. A criação da técnica da montagem em paralelo, por exemplo, que é característica de D. W. Griffith, surgiu, segundo Eisenstein (2002a), da inspiração no estilo de escrita de ação paralela de Dickens, em sua plasticidade da escrita das imagens visuais, plasticidade sonora etc.

Da mesma forma, o cinema tem estabelecido relações com a literatura, ao longo de suas fases de desenvolvimento, através de sua influência em produções literárias. Um exemplo é apontado por Xavier (1978), em sua discussão sobre modernismo e cinema, quando críticos dessa época de renovação literária identificaram a influência do fenômeno cinematográfico na técnica narrativa modernista de Oswald de Andrade:

O modelo de organização dos filmes é utilizado como matriz para, de forma sintética, caracterizar um estilo literário marcado pelo uso do “subentendimento”, como diriam os teóricos de cinema da época. A segmentação da narração em “sequências”, sem preocupação pela continuidade e pelas transições que alongam o texto, o tratamento de cada “cena” pela sucessão de detalhes e pela economia de referências, eram elementos que permitiam a aproximação. [...] Ser semelhante ao cinema era uma forma privilegiada de ser renovador e atual. (XAVIER, 1978, p. 143-144).

Os cortes entre cenas, essas segmentações – ora descontínuas – da narração, são típicos nas produções cinematográficas, e quando aparecem no texto literário são vistas com prestígio, como apresenta Xavier (1978) sobre uma observação das produções literárias brasileiras.

Tendo conhecimento disso, desse jogo de influências, passamos então a questionar quais exatamente são essas características tão específicas que em determinado contexto acabam por moldar a construção de uma e outra arte. A partir da compreensão da formação individual dessas linguagens, chega-se então à possibilidade da criação de um elemento que dialoga com essas duas realidades. Isso porque a adaptação da linguagem literária para a cinematográfica situa-se entre esses dois meios, portanto, carrega em si tanto os elementos da arte em que se baseia quanto do seu novo meio de expressão.

Autores abordados anteriormente, como Bluestone (1996), Eisenstein (2002) e Stam (2009, 2013a) discorrem sobre os aspectos divergentes da literatura e do cinema, evidenciando a importância de se conhecer e compreender essas características e o que cada uma delas implica na construção fílmica. Stam (2013a), por exemplo, apresenta uma série de elementos divergentes e determinantes entre romance e filme:

The novel has a single material of expression – the written word – while the film has at least five tracks: moving photographic image, phonetic sound, music, noises, and written materials. In this sense, the cinema has not lesser but rather greater resources for expression than the novel [...]. (STAM, 2013a, p. 183).¹⁵

Pode-se inferir que essa maior quantidade de recursos que o cinema possui dá a ele a possibilidade de fazer uma recriação agregadora, com mais materiais e meios para a criação de significados através da arte, é possível não somente encontrar muitas maneiras de transpor as barreiras verbais, como também ampliar seus sentidos através de outras sugestões que só são possíveis no meio cinematográfico.

Falando sobre essa relação entre o cinema e a literatura, em seu livro de introdução à teoria do cinema, Stam (2013) apresenta essas diversas perspectivas

¹⁵ O romance tem um único material de expressão - a palavra escrita - enquanto o filme tem pelo menos cinco: imagem fotográfica móvel, som fonético, música, ruídos e materiais escritos. Nesse sentido, o cinema não tem recursos menores, mas sim maiores, para a expressão do que o romance [...].(STAM, 2013a, p. 183, Tradução Nossa).

que as especificidades de cada meio permitem, desta vez destacando características do cinema que podem ser discutidas em uma comparação:

A questão da especificidade cinematográfica pode ser abordada (a) *tecnologicamente*, em termos do dispositivo necessário à sua produção; (b) *linguisticamente*, em termos dos “materiais de expressão” do cinema; (c) *historicamente*, em termos de suas origens [...]; (d) *institucionalmente*, em termos de seus processos de produção (coletivos em lugar de individuais, industriais em lugar de artesanais); e (e) em termos de seus *processos de recepção* (leitor individual *versus* recepção gregária na sala de cinema). (STAM, 2013, p. 27).

Todas essas características da natureza cinematográfica são evidentemente o que diferenciam ele de outras artes, mas principalmente o que produzem as mais variadas possibilidades, elas permitem que os significados das imagens criadas sejam entendidos para além da superfície, com a complexidade que lhes é intrínseca.

Em nossa análise do objeto desse estudo, em capítulo posterior, enfatizaremos estes aspectos técnicos, em consonância com a teorização sugerida por Hutcheon (2013), para identificar como eles, enquanto parte do processo de construção da adaptação, influenciaram no produto final, lembrando que a adaptação em si é tanto processo quanto produto. Assim, deixando para trás esse discurso que elege a perda, procuramos compreender o que pode ser adquirido nessa passagem de romance para filme.

2.2.1 A Construção da Linguagem Cinematográfica

Considerando a linguagem literária como ponto de partida para esta obra de adaptação, é fundamental conhecermos, então, a linguagem específica do cinema, através da qual os sentidos das obras são entendidos. Assim como o signo verbal, o audiovisual tem suas individualidades, que ditam como as obras são feitas, de acordo com os elementos dos quais ela dispõe. Tomamos como base dessa discussão o conceito de linguagem cinematográfica trazido por Martin (2005), em sua obra que é considerada uma espécie de gramática fundamental da temática. Sabe-se que o cinema é uma arte e, mais do que isso, é uma indústria que produz arte, e como tal, tem seus próprios meios de expressão. Embora fosse

desacreditada no início, a sétima arte firmou-se como uma das mais importantes no contexto sociocultural.

“Inicialmente espetáculo filmado ou simples reprodução do real, o cinema tornou-se pouco a pouco uma linguagem, isto é, um processo de conduzir uma narrativa e de veicular ideias” (MARTIN, 2005, p. 22). Assim como a própria literatura, logo o cinema estabeleceu seu meio de comunicar histórias, por meio dos métodos adequados à suas intenções. Através de suas distintas técnicas, o cinema elabora sua escrita particular, que o configura como linguagem; e essa linguagem é variável de acordo com o estilo de cada realizador. Ela é carregada de uma originalidade absoluta, que vem do seu poder figurativo e evocador, da sua capacidade única de mostrar simultaneamente o invisível e o visível, de fundir o real e o sonho, de imaginar o presente ou o futuro e documentar o passado (MARTIN, 2005). Ainda que as adaptações estejam, em maioria, à sombra dos textos em que se baseiam, são realizações originais.

Para Christian Metz (1972, p. 60), “o cinema é uma linguagem; [...] infinitamente diferente da linguagem verbal”, por ser nascido da união de vários meios expressivos que possuem suas próprias leis, como a imagem, a música e ruídos etc., compõe-se em forma de arte, e em sua totalidade ela engloba o discurso imagético e o discurso fílmico. Sua escrita acontece através da construção da imagem dos objetos, que são sempre um sinal de algo, e não simplesmente seus análogos reais. Falando sobre construções evasivas nas narrativas, o teórico francês defende que, como elaborações secundárias que enriquecem a narração, o discurso imagético projeta a informação imaginativa do leitor e não a simples materialidade dos análogos.

Em um trabalho seminal, em que ele discute sobre o cinema especificamente narrativo, Metz (1972) fala ainda sobre a importância da noção de diegese para o sistema de significação do cinema, essa noção de narração que designa o que é representado, ou expresso no enredo do filme. Inicialmente de forma denotativa, “a ‘linguagem cinematográfica’ é primeiro a literalidade de um enredo; os efeitos artísticos [...] não deixam por isso de construir uma outra camada de significações que, do ponto de vista metodológico, vêm ‘depois’” (METZ, 1972, p. 119). Esse ponto específico da narratividade da linguagem cinematográfica é discutido no capítulo de análise deste trabalho.

A função dessa imagem cinematográfica divide-se em três níveis de condução, segundo Martin (2005): primeiro ela *reproduz* o real, depois *afeta* nossos sentimentos e, por fim, toma uma *significação* ideológica e moral. Essa afirmação do autor é baseada nas ideias de Eisenstein (2002), sobre a finalidade da imagem que é conduzir a um sentimento, e esse sentimento conduz, então, a uma ideia.

Eisenstein fala que “[...] para conseguir seu resultado, uma obra de arte dirige toda a sutileza de seus métodos para o *processo*. Uma obra de arte, entendida dinamicamente, é apenas este processo de organizar imagens no sentimento e na mente do espectador” (EISENSTEIN, 2002, p. 21). Concordando com o filmólogo, entendemos que é essa atenção ao processo – e à construção de ideias que se realiza também na recepção das obras – o que vai permitir uma investigação mais aprofundada do objeto, produto da adaptação. Perceberemos como esses conceitos são facilmente identificáveis nas obras analisadas em capítulo posterior.

A compreensão da dinamicidade do processo de criação da imagem é primordial nessa discussão. Ela envolve aspectos tão abrangentes que ultrapassam as delimitações das mídias, chegando às particularidades também de cada espectador. Ou seja, o processo de construção e compreensão imagética não é algo direto, e está ligado também ao processo de recepção.

[...] a imagem de uma cena, de uma sequência, de uma criação completa, não existe como algo fixo e já pronto. Precisa surgir, revelar-se diante dos sentidos do espectador. [...] no método real de criação de imagens, uma obra de arte deve reproduzir o processo pelo qual, *na própria vida*, novas imagens são formadas na consciência e nos sentimentos humanos” (EISENSTEIN, 2002, p. 22).

Com isso, concluímos que a obra cinematográfica, então, deve ser capaz de fornecer mecanismos de interpretação que levem àquilo que o criador intenciona, para que o espectador tente reconstituir um processo psicológico semelhante. Dessa forma, a ênfase da obra recai nos seus processos de construção, que são dinâmicos.

A imagem é entendida com a base da criação fílmica. Segundo Martin (2005), suas características fundamentais residem no fato de ela ser: uma realidade material de valor figurativo que suscita no espectador um sentimento de realidade; uma realidade estética de valor afetivo que provoca sensações que talvez a imagem real não provocaria, e emociona pela representação que dá dos acontecimentos mais do

que pelos próprios acontecimentos; também uma realidade intelectual de valor significativa, visto que apenas *mostra* e não *demonstra* e é o contexto mental do espectador o que a constitui, assim, como veículo da ética e da ideologia.

A unidade básica da narrativa cinematográfica, a imagem, é um significante eminentemente espacial, de maneira que, ao contrário da maioria dos outros veículos narrativos, o cinema apresenta sempre, ao mesmo tempo, as ações que fazem a narrativa e o contexto de ocorrência delas” (GAUDREAU; JOST, 2009, p. 62).

É fundamental destacar que, nesse plano da significação, pode-se dar à imagem os significados mais contraditórios, devido ao seu sentido ambíguo, polivalente, mas ela sozinha não nos permite compreender o que quer passar, é necessária uma construção do cineasta. Cabe ao espectador aprender a ler um filme, decifrar o sentido das imagens tal como se decifra o sentido das palavras e dos conceitos, enfim, compreender as sutilezas da linguagem cinematográfica.

A interpretação do realizador é o que vai moldar a adaptação, que, por sua vez, é reinterpretada pelos espectadores. Mesmo que o sentido da imagem exista de acordo com o contexto fílmico criado pela montagem, ele também se forma em função do contexto mental daquele que assiste, cada um reagindo de acordo com seus gostos, instrução, cultura, opiniões morais, políticas e sociais, os seus preconceitos e ignorâncias.

Um elemento primordial e o mais específico da linguagem cinematográfica, conforme Martin (2005), é a montagem, que está diretamente relacionada ao efeito que o filme produz no espectador. A montagem deve conseguir fazer com que o espectador se insira no processo de criação através tanto de sua emoção quanto de sua razão, obrigando o espectador a criar os sentidos na medida em que relaciona e compreende os acontecimentos (MARTIN, 2005). Ela deve despertar no espectador um sentimento de entusiasmo, algo que o comova além dos limites de forma, e que permita o engajamento no que se assiste. Eisenstein, que foi um entusiasta da estética da montagem, despreza “aquilo que chama, conforme os contextos, de ‘naturalismo’, de ‘representação meramente objetiva’ (por oposição a ‘patético’ ou a ‘orgânico’, quer dizer em última instância decupado e montado)” (METZ, 1972, p.48).

Metz (1972) cita o cineasta e teórico russo Lev Kuleshov para defender que a montagem deve ligar as imagens umas às outras interiormente, para que sua construção forme uma corrente de significação, de modo a fazer com que o

espectador entenda o que ele supõe que ela intenciona na medida em que percebe essas ligações; e é através dela que a imagem se torna linguagem e coincide com a narratividade do filme. Como afirma Stam (2013), para Kuleshov, que foi criador de técnicas de montagem amplamente conhecidas neste meio:

A arte cinematográfica consistia em exercer o controle sobre os processos cognitivos e visuais do espectador por meio da segmentação analítica de visões parciais. Em seu entendimento, o que distingue o cinema de outras artes é a capacidade da montagem para organizar fragmentos dispersos em uma sequência rítmica e com sentido. (STAM, 2013, p. 55).

Isso tudo é possível porque a montagem tem, além de suas funções narrativa, sintática e rítmica, também função semântica; através dela é possível produzir sentidos conotativos diversos em sua natureza, produzindo efeitos de causalidade, ou paralelismo e comparação (AUMONT, 2012). A percepção desse tipo de construção permite uma verdadeira compreensão da natureza, ou naturezas múltiplas, da história e isso, conseqüentemente, contribui para a compreensão mais completa, ou efetiva, das obras.

Martin (2005) também apresenta outras funções da construção fílmica que devem ser compreendidas, desta vez voltadas para o contexto discursivo, são elas: as das elipses, das metáforas e dos símbolos incutidos nessas imagens; destacando o valor fundamental dessas funções para a compreensão da arte, visto que um dos grandes princípios da linguagem cinematográfica é justamente a sugestão, e “tudo o que é mostrado na tela tem um sentido e, geralmente, um segundo significado que pode não aparecer senão depois de nele se refletir” (MARTIN, 2005, p. 117). Nas imagens compostas, identificamos esses aspectos discursivos que contribuem para a formação da totalidade do significado.

Ainda quanto ao significado dessas imagens criadas, ele pode ocorrer tanto no nível denotativo quanto no conotativo, e “a significação cinematográfica é sempre mais ou menos motivada, nunca arbitrária” (METZ, 1972, p. 130). No nível denotativo a motivação da significação é feita por analogias, mesmo que haja diferenças entre o objeto e sua imagem representada, a semelhança perceptiva é suficiente, visual e sonoramente. No nível conotativo, além da analogia, há também os simbolismos, que eventualmente podem derivar de escolhas (parcialmente) arbitrárias. Essa capacidade de evocação através de meias palavras, ou imagens, é um dos segredos do poder de sugestão do cinema.

Por fim, outra característica dessa linguagem que merece uma análise particular é a sonoridade. Na obra em estudo, especificamente, esse é um ponto importante ligado à imagem, os recursos sonoros são fundamentais para a composição da atmosfera do filme, seja nos momentos de calma ou durante a tensão dos confrontos. No cinema, esse elemento sonoro é responsável pela construção da experiência que o espectador vivenciará diante do filme, e é mais fundamental ainda na modalidade animada, que será discutida a seguir. “A música, que é a última contribuição criativa nos filmes comuns, é uma das primeiras no caso do filme animado; a associação entre o ritmo visual dos desenhos e o ritmo musical é imprescindível” (MIRANDA, 1971, p. 26).

Graças ao acompanhamento sonoro, a imagem readquire seu verdadeiro valor realista, que permite uma continuidade material e dramática e liberta a imagem de sua função explicativa e a leva em direção a sua função expressiva. Os ruídos naturais ou humanos, a música e seus papéis rítmico, dramático e lírico acrescentam significação à ambientação e à densidade do momento.

2.2.2 A Adaptação como Hipertextualidade

Em sua contribuição para os estudos da teoria e prática da adaptação, Stam (2009) examina diferenças ontológicas e experienciais entre filmes e literatura e faz uma defesa do fenômeno da adaptação, utilizando os pressupostos de teóricos diversos da literatura, como os de Genette e Barthes apontados em tópico anterior. O destaque maior em sua proposta é para as categorias narrativas de Genette, tendo como base as relações (inter)textuais. Baseado nos conceitos desses autores, Stam indica o distanciamento entre aquelas ideias redutoras sobre a fidelidade e a prática das adaptações.

Stam faz uso da categorização que Genette desenvolve em seu livro *Palimpsestos* (1982), por serem conceitos analíticos úteis (STAM, 2009) e significativos tanto para a teoria quanto para a análise das adaptações. Os chamados tipos de textualidade são os seguintes: intertextualidade, paratextualidade, metatextualidade, arquitextualidade e hipertextualidade (GENETTE, 1989)¹⁶. Dentro dessas categorias, há uma que se destaca, e é

¹⁶ Edição espanhola, de 1989.

considerada por Stam como a mais relevante para as análises da adaptação: a hipertextualidade.

La “hipertextualidade” se refiere a la relación entre un texto, al que Genette llama “hipertexto”, con un texto anterior o “hipotexto”, al que el primero transforma, modifica, elabora o expande. [...] En este sentido, las adaptaciones cinematográficas son hipertextos derivados de hipotextos preexistentes que han sido transformados por operaciones de selección, ampliación, concreción y actualización. (STAM, 2009, p. 71)¹⁷.

Esse conceito de adaptação a apresenta como uma leitura hipertextual da obra literária, que é seu hipotexto. Essa perspectiva corrobora a ideia de que o realizador dos filmes com base em obras literárias é um leitor, antes de tudo, não somente em um sentido restrito, mas alguém que vai capturar os sentidos de um objeto artístico com base em sua própria experiência. Podemos, também, relacionar essa definição com o conceito que Hutcheon (2013) dá à adaptação.¹⁸

Sob essa perspectiva, os filmes produzidos a partir de uma obra literária pré-existente se configuram em uma relação que necessariamente implica transformações, que não se limitam a uma simples seleção, mas que buscam, antes de qualquer coisa, recriar uma história em uma modalidade diferente do original, sendo ela motivada pelos mais variados aspectos.

O cinema lida, assim, diretamente com a intertextualidade, em que sons, imagens e produções artísticas anteriores se relacionam de uma forma dialógica. O filme que se configura em uma adaptação de uma obra literária transforma a experiência do receptor em uma experiência (audio)visual, considerando que antes ele era o criador das imagens em sua imaginação, e com a adaptação se depara com a construção imagética de outro.

Assim como o trabalho de McFarlane (1996) discutido anteriormente, o de Stam também apresenta uma proposta analítica mais específica, que trata primeiro de identificar os aspectos da narrativa literária e da cinematográfica – conforme seu embasamento em Genette, teórico literário. Para tanto, Stam sugere a aplicação na análise das adaptações de três das principais categorias feitas por Genette em

¹⁷ [Ela] se refere à relação entre um texto, que Genette chama de “hipertexto”, com um texto anterior, ou “hipotexto”, ao qual o primeiro transforma, modifica, elabora ou expande. [...] Neste sentido, as adaptações cinematográficas são hipertextos derivados de hipotextos pré-existentes que foram transformados por operações de seleção, ampliação, concretização e atualização. (STAM, 2009, p. 71, Tradução Nossa).

¹⁸ cf. p. 23.

Narrative Discourse (1983), são elas: ordem, duração e frequência. Todas fazem parte da diegese, que é a dimensão interna da narrativa – o chamado mundo ficcional – dotada de tempo e espaço particulares, dentro dos limites criados pelo próprio autor.

A ordem trata da questão da linearidade da história e da diegese, da sequência dos fatos, e dentro disso aparecem as analepses e prolepses. As analepses podem ser externas, quando surgem antes da narrativa principal; internas, quando se dão dentro dela; ou mistas. A duração, que define a velocidade da narrativa, engloba as representações temporais tanto da narrativa quanto da história (dias, anos, linhas, capítulos etc.); também fazem parte as elipses, as pausas, a densidade da história em geral.

Por fim, a frequência fala da relação entre o ocorrido e o narrado no discurso textual, a narração pode ser singulativa, repetitiva, iterativa ou homóloga. As definições dessas variantes são simples: singulativa é a que é contada somente uma vez; a repetitiva é quando um mesmo evento é contado muitas vezes e pode ser feita por perspectivas diferentes; a iterativa é de um evento recorrente, mas que é contado somente uma vez; enquanto que a homóloga é quando o evento ocorre e é contado muitas vezes. Tendo estabelecido isso, Stam (2009) conclui que o mais importante é investigar quais os princípios que guiam esse tipo de escolhas, que se apresentam em todo o processo de adaptação; qual é o sentido delas, o que as determinam?

Sabe-se que essas orientações diversas abordadas até aqui são, em grande parte, realizadas por ou embasadas em teóricos provenientes de corrente estruturalista. A intenção deste trabalho não é se mostrar como uma defesa da metodologia estruturalista, no entanto, estas são as ideias que mais se destacam no levantamento sobre os estudos da adaptação que priorizam a realização artística. Todos eles convergem para o mesmo ponto que almejamos neste trabalho, que é a compreensão do processo de criação da história, cuja complexidade deve ser lavada em consideração como um todo.

Isto posto, partimos agora para a discussão sobre alguns dos principais aspectos do cinema de animação, que, do mesmo modo, corroboram para uma ilustração mais completa do que a adaptação em estudo apresenta. A análise detalhada do processo de adaptação e (re)criação de *The Old Man and the Sea*, de Ernest Hemingway, realizado pelo animador Aleksandr Petrov, é apresentada,

depois, no capítulo 4, no qual, por fim, discorre-se sobre os acréscimos que esse tipo de realização traz para a literatura em que se baseia.

3 CAPÍTULO II – A ANIMAÇÃO CINEMATOGRAFICA

3.1 O Cinema de Animação

Nosso objeto de análise faz parte de uma categoria do cinema que é ainda pouco debatida na comparação entre literatura e outros sistemas semióticos: a animação cinematográfica. Em teorias sobre o cinema de animação, assim como ocorre nos estudos da adaptação cinematográfica, ainda predomina a abordagem prática, metodológica, voltada mais para a produção do que para a compreensão da arte animada. Mas há, entre estes, trabalhos bastante consistentes que discutem as especificidades dessa arte, que vão muito além da técnica.

Adiantamos que não nos interessa aqui apresentar uma série de obras que ilustram as fases da evolução da arte, e sim mostrar um breve panorama das ideias que se sucederam até a animação cinematográfica chegar onde está atualmente. A maioria dos estudos acadêmicos sobre essa temática está dentro de cursos de artes plásticas, porém nosso foco, enquanto trabalho de literatura comparada, é o sentido por trás da técnica, é compreender as motivações de cada tipo de realização e como o pensamento dos artistas foi se modificando.

Um trabalho aprofundado sobre a arte da animação é o livro de Barbosa Júnior (2001), derivado de sua dissertação de mestrado em Artes Visuais. Nele, o autor deixa bem evidente a necessidade de abordar esse objeto de uma forma mais abrangente:

A história da arte é particularmente significativa na demonstração de como a relação entre *técnica* e *estética* na produção visual da arte é indissolúvel e vital – simplesmente uma não existe sem a outra. Técnica e estética convivem em simbiose, nutrem-se intimamente uma da outra, permitindo, dessa forma, uma evolução constante dos procedimentos para a elaboração plástica. (BARBOSA JÚNIOR, 2001, p. 28).

Se se atenta somente para o viés estético da obra, deixa-se de lado aquilo que o tornou possível, conseqüentemente as conclusões que se tirar desse tipo de investigação serão parciais. Da mesma forma, em uma análise somente técnica, que certamente é mais presente em outras áreas de estudo que não a literatura comparada, perde-se a essência da realização artística; embora esta tenha a técnica como suporte, é a individualidade de cada artista que a torna efetiva.

É fundamental conhecer a parte técnica para que se possa tomar qualquer tipo de julgamento, para que haja embasamento no que se analisa, mas somente isso também não é o bastante. Todo tipo de arte tem seu contexto de realização, sua singularidade, suas intenções e características próprias; tudo o que contribui para a diversidade necessária e para seu constante desenvolvimento. Em suma, não se pode desvincular as implicações estéticas da técnica nas obras.

A história da arte da animação mostra que ela surgiu antes mesmo do próprio cinema como arte; desde as primeiras tentativas de ilusão visual como a projeção de imagens através das chamadas lanternas mágicas, no século XVII (BARBOSA JÚNIOR, 2001), a imaginação humana já buscava meios de expressar arte através de recursos plásticos e/ou audiovisuais. Na verdade, registros apontam para um passado ainda mais distante, com as tentativas de ilusão ou representação do movimento das criaturas desde a Pré-História, através de traços dinâmicos em um mesmo quadro. “Muitas criações compostas dentro de uma concepção de imobilidade, já continham, na estrutura mesma de sua concepção, as sementes do dinamismo, a sugestão de uma certa fluidez da qual nasce a própria animação” (MIRANDA, 1971, p. 30). Porém, logo no início do século XX, quando o cinema começou a se consolidar enquanto arte, as investigações sobre a animação diminuiriam.

O cinema tradicional foi ganhando ao longo do tempo uma magnitude que acabou encobrindo, intencionalmente ou não, essas manifestações anteriores de tentativas de recriação do movimento através de imagens. De fato, “manual construction and animation of images gave birth to cinema and slipped into the margins...” (MANOVICH, 2001, p. 302).¹⁹ Mais adiante no percurso histórico, as técnicas de animação da imagem evoluíram e multiplicaram-se, já com o uso de sequências de quadros, mas a história da “verdadeira técnica da animação” (BARBOSA JÚNIOR, 2001, p. 41) só começou com o surgimento dos efeitos criadores de fotogramas, ou fotografias de cada frame da história, que é atualmente a essência da animação.

Passado esse início de descobertas, os animadores perceberam que era preciso haver uma estrutura narrativa e código estético delimitado, característico dessa arte, para – assim como o cinema tradicional que também desenvolveu suas

¹⁹ “a construção manual e a animação de imagens deram origem ao cinema e escorregaram para as margens...” (MANOVICH, 2001, p. 302, Tradução Nossa).

técnicas narrativas – manter a audiência e procura dos espectadores. Nesse momento da história, ressurgem os desenhos tipo *sketches*, que traziam a performance de forma gráfica. Os animadores criaram, assim, os desenhos animados. Artistas passaram a buscar mais expressividade em suas histórias para gerar uma identificação dos personagens por parte dos espectadores, através de movimentos realistas, de maior subjetividade. Isso contribuiu fortemente para a formação da linguagem da animação.

Desde aquele que é considerado o primeiro desenho animado, *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), de James Stuart Blackton, cuja técnica consistia no aprimoramento da substituição por parada de ação, novas técnicas foram sendo desenvolvidas, com o uso de tecnologias desenvolvidas por empresas especializadas, ou estúdios de animação. Eventualmente, com a industrialização do século XX, a tecnologia passou a ser dominante nas produções artísticas. A computação gráfica deu abertura para mais alcance comercial, mas trouxe consigo também o questionamento do que é verdadeiramente uma criação artística, se a produção por meio de uma máquina poderia ser considerada uma arte genuína.

Com o trabalho do animador francês Emile Cohl, percebeu-se que a tecnologia serviria como um suporte para a arte, como uma forma de manifestar a autenticidade e criatividade do artista, e não somente como um mecanismo de reprodução mais rápido, ou em larga escala. Como conclui Barbosa Júnior (2001, p. 81), “a arte só se manifesta quando, por trás do objeto artístico, se encontra um indivíduo motivado com as qualidades e conhecimentos especificamente necessários a esse empreendimento”. Especialmente em filmes de animação, esse é um ponto a ser levado em consideração, para que se possa identificar, dentre as obras, quais delas apresentam uma intenção artística em suas imagens e se a alcançam ou não.

A partir da década de 1930, os estúdios Disney, um dos grandes destaques (ou mesmo o maior) no trabalho com animação, passaram a investir no desenvolvimento de uma linguagem visual mais característica da animação, “uma linguagem com sua própria sintaxe” (BARBOSA JÚNIOR, 2001, p. 115). Visando expressar movimentos mais realistas e atraentes para o público, após um gradual trabalho de observação, Thomas e Johnston (1981), animadores dos estúdios Disney, elaboraram o que ficaram estabelecidos como os princípios fundamentais da animação. São sugestões criativas para que as animações gráficas, em que o

trabalho e talento do desenhista são o que determinam o aprimoramento estético, sejam reconhecíveis pelos espectadores.

Os princípios para criação de animação desenvolvidos por eles são os seguintes: Comprimir e esticar (Squash and Stretch); Antecipação (Anticipation); Encenação (Staging); Animação direta e posição-chave (Straight Ahead Action and Pose to Pose); Continuidade e sobreposição da ação (Overlapping Action and Follow Through); Aceleração e desaceleração (Slow In and Slow Out); Movimento em arco (Arcs); Ação secundária (Secondary Actions); Temporização (Timing); Exagero (Exaggeration); Desenho volumétrico (Solid Drawing); Apelo (Appeal). (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 48)²⁰. Dentre esses, destacamos os que consideramos mais relevantes: Antecipação, Encenação, Continuidade e sobreposição da ação, Ação secundária, Temporização, Exagero e Apelo.

A técnica da antecipação é a usada para fazer com que o espectador saiba que logo acontecerá uma ação importante, através da presença de uma ação menor, que a antecede, para sinalizar que algo está para suceder. Ela serve para ajudar no processo de construção do significado das cenas, pois se ações muito importantes na narrativa não tiverem um tipo de antecipação, elas podem ficar soltas e, conseqüentemente, acabar não sendo compreendidas, ou não sendo críveis. “Few movements in real life occur without some kind of anticipation. It seems to be the natural way for creatures to move, and without it there would be little power in any action” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 54)²¹. Na animação, essa antecipação é feita através dos movimentos, que por sua vez podem ser criados com a técnica de comprimir e esticar, seja na linguagem corporal dos personagens, ou na ambientação.

A encenação é o modo de configuração da cena, que engloba a colocação dos personagens, os elementos de primeiro e segundo plano, o ângulo da câmera etc. A encenação é o que torna o objetivo da animação claro para o espectador, pois através dela se dá a ênfase na expressão dos personagens, e permite que sejam vistos de acordo com a intenção da cena, de um ângulo específico para isso. Cada posicionamento e ação devem transpor para o espectador o humor do personagem em relação à história e continuidade da linha da história, por exemplo. O uso de

²⁰ Termos traduzidos conforme Barbosa Júnior (2001, p. 115).

²¹ “Poucos movimentos na vida real ocorrem sem algum tipo de antecipação. Parece ser o caminho natural para que as criaturas se movam e, sem ela, haveria pouca força em qualquer ação” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 54, Tradução Nossa).

sequências longas, ou médias, ou de planos abertos ou fechados são importantes para a construção da história.

Continuidade e sobreposição da ação são como dois princípios diferentes, porém intimamente relacionados. Continuidade é, como o próprio nome sugere, continuação do movimento de partes do corpo mesmo após o personagem ter parado, para capturar de forma mais realista os movimentos, visto que cada parte do todo não para exatamente no mesmo instante. Já a sobreposição da ação é quando diferentes partes do corpo se movem em momentos diferentes. Esta técnica diz respeito ao movimento sequencial, que no filme que analisamos é algo bem particular, principalmente pelo fato de esses efeitos serem basicamente manuais, feitos com os dedos do artista.

A ação secundária é uma construção que enfatiza ou apoia a ação principal da animação. Ela acrescenta detalhes e também mais dimensão à ação principal e à animação do personagem, complementando ou reforçando os atos da cena. É a técnica responsável por criar uma performance mais convincente, de forma bem sutil, quase como uma ação subconsciente, de modo que não prejudique a ação principal. No filme de Petrov, por exemplo, essas ações são apresentadas principalmente nos elementos da natureza, mas, “sometimes the secondary action will be the expression itself. Suppose there was to be a change from a painful hurt to a helpless, bleak look as the character turns away, before he wipes the tear” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 65²²; essa imagem certamente agregará bastante sentido para o espectador, pois, no desenho, até mesmo o que pode parecer detalhe mínimo, tem sua razão de ser. Tudo o que aparece no plano tem sua significância.

A temporização refere-se ao número de quadros desenhados entre duas poses, para fazer com que o movimento seja bem executado. O tempo e o espaçamento na animação são o que dão aos objetos e aos personagens a ilusão de movimento verossímil. Se se pretende representar um personagem correndo, por exemplo, do lado esquerdo para o direito da tela, são necessários determinada quantidade de quadros com movimentos espaçados, conforme a velocidade da ação, para que este personagem alcance o outro lado da tela. Na observação das entre-imagens da obra em estudo, como mencionado anteriormente, percebemos

²² “às vezes, a ação secundária será a própria expressão. Suponha que haja uma mudança de um olhar doloroso para um olhar desamparado e sombrio enquanto o personagem se afasta, antes de enxugar a lágrima” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 65, Tradução Nossa).

que Petrov toma certas decisões criativas em função de um processo perceptivo, cuja significação está baseada em analogias.

A técnica do exagero é usada para acrescentar mais recursos a uma ação, para dinamizá-la. O exagero pode ser usado tanto para criar movimentos extremamente caricatos, quanto para ações mais realistas, estando a serviço da proposta de cada realizador. Quer seja para uma animação estilizada ou realista, o exagero pode ser aplicado para melhor apresentar as ações. Em uma animação realista, o exagero serve para deixar um movimento mais facilmente perceptível ou mais divertido; e não somente na questão da movimentação, ele pode ser aplicado também nas características dos próprios personagens, para enfatizar determinados aspectos seus, ajudando na identificação do peso de cada um deles dentro da narrativa.

Outro princípio que merece destaque é o apelo. Este que pode vir acompanhado do exagero ou não, de acordo com o que se deseja apresentar dos personagens. O tipo de apelo mais comum em animações é o design do personagem (literalmente, o desenho, o modo como é traçado, reproduzido), que vai influenciar a maneira como o público se relaciona com ele; por exemplo, se a intenção é fazer com que o público goste do personagem, dá-se a ele traços agradáveis, mais marcantes, ou se o artista deseja enfatizar sua idade, como é o caso do velho feito por Petrov, pode-se simplesmente exagerar nos traços faciais, ilustrando a juventude, ou velhice, através dos olhos, da feição, entre tantas outras opções. Se quer se destacar um personagem confuso, cuja intenção é causar repulsa nos espectadores, o design pode não ser tão apelativo. Todos esses detalhes são o que fixarão na memória visual dos espectadores os detalhes necessários para a compreensão, ou para o engajamento na história contada.

Os 12 princípios da animação são mais voltados para aquelas criadas a partir de desenhos, mas eles expressam características que podem ser vistas em animações cinematográficas em geral, levando em consideração a versatilidade dos recursos tecnológicos. Eles foram fundamentais para o estabelecimento dos longas-metragens animados, tendo sido o filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), dos estúdios Disney, o primeiro longa-metragem de animação com maior êxito da recepção. Foi graças a esse seu desenvolvimento técnico e artístico, a partir da década de 1930, que a animação passou a ser reconhecida como arte cinematográfica. (BARBOSA JÚNIOR, 2001).

A influência da Disney na história do desenvolvimento do cinema de animação é inequívoca, porém existiam também, paralelos a toda a modernização da indústria cinematográfica, os trabalhos independentes, ou individualizados, com métodos mais tradicionais, com uma produção em menor escala, ou com menos divulgação, e em uma maior quantidade de tempo. Estes trabalhos que requerem mais esforço pelo fato de serem individuais persistiam como uma modalidade de cinema que cada vez mais se distinguia: a animação experimental.

A história do desenvolvimento da arte da animação em geral é bastante extensa, passou por uma série de fases que não serão apresentadas neste trabalho. Da mesma forma, existe toda uma série de eventos, fases e criações dentro dessa arte que estão diretamente ligados ao desenvolvimento tecnológico digital, principalmente a partir da década de 1950, em que a computação gráfica passou a ser mais usada como apoio para a criação artística. Nesse trabalho não são discorridos esses momentos da história porque não dialogam diretamente com o tipo de produção cinematográfica escolhida como objeto de análise.

Desse percurso, destacamos o período do século XX em que se evidenciou essa divisão entre a arte animada transformada em indústria após a Segunda Guerra Mundial e a arte individual, produzida em escala menor que a outra. Como resume Teixeira (2015):

Com a descoberta de técnicas que proporcionaram a ilusão do movimento de desenhos, artistas que trabalhavam com ilustração e recursos cinematográficos tinham um longo caminho de exploração pela frente. Na passagem do século XIX para o XX, surgem diversas formas de trabalhar com animação, utilizando desenhos, recortes em papel e massa de modelar. Assim, aos poucos, vão surgindo dois caminhos paralelos para a animação, um voltado para a indústria que surgirá nos anos seguintes, e outro que priorizará o trabalho individual e experimental. (TEIXEIRA, 2015, p. 7-8)

É relevante considerar essa diferenciação dentro do cinema de animação porque, atualmente, é um dos grandes produtos da indústria cinematográfica, mas é visto em sua maioria sob os parâmetros estabelecidos pelas realizações da Disney, como um produto voltado especialmente para crianças – e atualmente com seus filmes tridimensionais, que atraem ainda mais público –, no entanto, existe esta vertente experimental, dentro da qual se encontra também um conjunto de variações, de técnicas e produções que enriquecem ainda mais essa arte. O tópico a seguir aborda essa produção específica de forma mais detalhada.

3.2 Animação Experimental

Citando o famoso ensaio de Benjamin sobre a reprodutibilidade técnica da obra de arte, Miranda (1971) fala da alienação quanto à abordagem da problemática humana nas artes, em que o belo não é mais tido como parâmetro, e a reprodução para o consumo de massa passa a dominar as produções cinematográficas. Com a revolução industrial, e o posterior desenvolvimento da indústria cultural, o direcionamento da produção artística em geral sofreu grandes mudanças. Tanto as grandes demandas dos consumidores, quanto a necessidade de lucro com as produções, fez com que surgissem tipos de produção artística bem distintos. Esse período de transição social reverberou na história do cinema de animação, como destaca Miranda (1971):

As distinções são nítidas: enquanto o cinema experimental de animação está voltado para uma vertente de criação artística, o cinema tradicional de animação está voltado para uma vertente comercial. Enquanto o primeiro traduz-se numa recusa de utilizar o já existente/conhecido/testado – e consubstancia uma opção pelo caminho mais difícil *sempre que isto resulte em maior riqueza expressional*, o segundo busca apenas o caminho mais fácil, que resulta mais seguro na obtenção do lucro. (MIRANDA, 1971, p. 58)

Colocando em paralelo o cinema comercial *versus* o cinema experimental, essa reflexão de Miranda (1971) retoma o questionamento sobre a qualidade artística de animações que são feitas em grande escala, em grandes estúdios e com bastante distribuição, especialmente os filmes criados com computação gráfica, em que também a quantidade, tanto de pessoas trabalhando na criação, quanto dos consumidores, é bem mais destacada que a de trabalhos experimentais.

Considerando essa divisão estabelecida entre esses dois tipos de cinema de animação, pode-se concluir que essas diferenças significativas têm, do mesmo modo, motivações distintas, seja por parte da indústria, ou dos criadores. Conseqüentemente, elas influenciam diretamente o modo como são feitos os filmes e a sua percepção por parte do público-alvo. Essa diferenciação pode parecer meio agressiva, no entanto, ela permite inferir que haverá em cada obra uma relação direta entre a motivação do realizador e o apuramento estético delas, pois, segundo o autor, uma obra com maior rigor ou riqueza expressiva deriva da dificuldade da realização.

De todo modo, uma coisa em comum para o cinema de animação tanto comercial quanto experimental é a existência de uma linguagem também própria. Esta linguagem se situa entre a técnica e a arte, de modo que, juntas as três, ocorre a viabilização da expressão artística, independentemente de ser ela com grande apuramento estético ou não. Na produção desse tipo específico de cinema, os elementos de criação concreta consistem em linha, superfície, volume, luz e cor (BARBOSA JÚNIOR, 2001).

Do mesmo modo que o cinema em geral, o cinema de animação pressupõe numerosos domínios diferentes, semiologicamente irreduzíveis entre si: não apenas a composição óbvia de imagens e sons, mas, menos evidente, a interpenetração complexa de elementos provenientes da pintura e da escultura; da arquitetura; da música; dos textos escritos; da representação dos corpos em movimento; da voz como emanação humana; etc. (GRAÇA, 2006, p. 194).

Em ambos os tipos de produção, o objetivo principal será a composição das imagens, através das quais se constitui a linguagem cinematográfica. O trabalho do animador, especialmente o que faz uso de técnicas experimentais, consiste no domínio dos elementos dessa linguagem para, a partir de seu papel inicial de leitor, desenvolver seu papel de artista; no caso de Petrov, caracteristicamente pictórico.

A adaptação para o cinema de animação oferece ao artista a vantagem da liberdade entre a ideia e sua realização, como defende Miranda (1971), o realizador é como um pequeno deus diante do seu universo criacional. O fato de ele visualizar mentalmente, a partir de leituras e interpretação primeiras, a tela e a imagem que representará o texto-base, o torna ao mesmo tempo uma espécie de juiz e/ou vidente, em cujas mãos o espectador será um instrumento dócil e manipulável, até certo ponto. “Manipulando um complexo técnico [...] o cineasta tem ao seu alcance um universo desconhecido, no qual, dialeticamente, ele influencia e é influenciado por ele, num processo dinâmico de conhecimento” (MIRANDA, 1971, p. 34-35). É ele quem cria os elementos (personagens, cenários etc.) com os quais contará a história, não simplesmente direciona um grupo de atores, ou cenógrafos, por exemplo, para que consiga realizar determinada sequência, mas a constrói dinamicamente, com seus próprios elementos.

Nas adaptações de obras literárias para o cinema de animação, podemos observar uma forte ligação entre os desenhos, os traços, e a fonte literárias que deu origem a eles. Nesse tipo de trabalho, a expressão das emoções que a literatura

instiga são totalmente possíveis, com o uso de associações imagéticas, sonoras, criando objetos artísticos tão valiosos quanto a literatura.

A imagem animada não corresponderia [...] a uma vontade de representação ou de autorreferência, mas sim de ação e de conhecimento, de observação e de experimentação. Para além da simples reprodução competente e fiel do movimento, ou da repetição de seus próprios modos postos como “norma”, tratar-se-ia de realizar um tipo particular de síntese do mundo e dos indivíduos enquanto manifestação cinética. (GRAÇA, 2006, p. 166)

Mais do que uma linguagem comum, o cinema de animação possui uma dimensão poética, e assim é essencialmente um trabalho criativo, semelhante, ou até mais demorado, que o do autor primeiro. Pode-se tomar uso do que fala Campos (1967, p. 24) sobre a tradução poética, quando diz que toda “tradução de textos criativos será sempre recriação, ou criação paralela, autônoma, porém recíproca”. Este é um ponto chave do trabalho do animador: recriação; esta que parte de e que leva a uma interpretação.

Um dos importantes nomes do cinema experimental é, sem dúvidas, o animador canadense Norman McLaren, cuja definição de animação embasa uma das características principais da obra em análise nesse trabalho. McLaren destaca o que acontece não somente nas imagens, mas, principalmente, entre elas:

A arte da animação não é dos DESENHOS-que-se-movem, mas a arte dos MOVIMENTOS-que-são-desenhados.
O que acontece entre cada fotograma é muito mais importante que o que existe em cada um deles.
A animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que jazem entre os quadros. (MCLAREN *apud* GRAÇA, 2006, p. 190).

O animador dá significado à movimentação da imagem, de modo a recriar os movimentos reais no trabalho manual de criação dos fotogramas²³ o artista consegue, além de criar significado nas imagens e nas entre-imagens, produzir sensações sinestésicas no espectador, de modo que a experiência artística seja completa. Entre os fotogramas está o sentimento, a brecha para a absorção daquilo que ele intenta passar para quem assiste.

3.2.1 Técnicas de Animação Experimental

²³ Cada impressão fotográfica ou quadro unitário de um filme cinematográfico.

Dentro da vertente experimental do cinema, há uma grande variedade de técnicas e animadores que vêm desenvolvendo essa arte ao longo do tempo, cada uma com uma estética diferenciada, que nas mãos de cada realizador adquire sua originalidade. “With regard to cinematography in the narrower sense, animation is clearly a heterogeneous phenomenon and not a single case of techno-aesthetic theory and praxis” (BUCHAN, 2013, p. 26).²⁴ Tanto na teoria quanto na prática, pode-se identificar essa heterogeneidade na arte animada, que não se restringe a uma simples divisão entre técnica e estética. Dentre tantas técnicas²⁵, apresentamos abaixo algumas em que há diferentes formas de realização estética.

Uma das técnicas de animação considerada mais antigas na história dessa arte é a animação de recortes (Cutout animation). É um tipo de animação feito com peças de materiais bidimensionais. Seu movimento é realizado em stop motion, e possui muitas variações e formas, mas em geral, cria-se os mais diversos cenários com esses recortes, que são movidos e capturados conforme a sequência intencionada. Como exemplo de uma animação de recortes mais apurada esteticamente há o filme *Planeta fantástico*, de René Laloux



Fotograma 1 - La planète sauvage, de René Laloux, 1973.

(França/Checoslováquia, 1973):

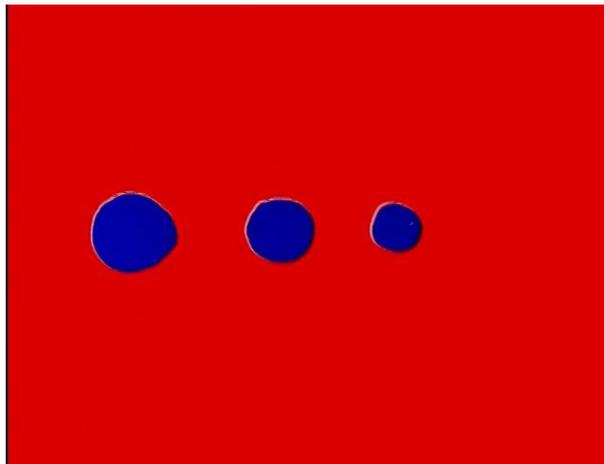
Esse filme especificamente representa um estilo de animação bem particular, que gera certa estranheza pelo fato de serem desenhos com traços bem delineados,

²⁴ “No que se refere à cinematografia no sentido mais estreito, a animação é claramente um fenômeno heterogêneo e não um caso único de teoria e práxis técnica ou estética” (BUCHAN, 2013, p. 26, Tradução Nossa).

²⁵ Compiladas em arquivo disponível em: https://experimentalmilkshake.files.wordpress.com/2016/04/exp_anim_terms_techniques-list.pdf Acesso em: 01/08/2017.

artesanal e sofisticados, mas que ao mesmo tempo parecem surgir do nada. Nesse tipo de criação as linhas são bem perceptíveis. Os fundos das imagens são compostos por grandes espaços quase sem muitos elementos, nos quais as silhuetas de recorte são movimentadas, ainda que com limitações por conta da própria técnica, e assim proporcionam ao plano como um todo um ambiente diferenciado.

Outra categoria é a animação direta (*drawn-on-film animation*), uma técnica em que a movimentação das imagens é feita diretamente na película, sem câmera. Neste tipo de filme se destaca o trabalho do canadense Norman McLaren, que foi um grande inovador em várias técnicas. O curta-metragem *Dots* (1940), ilustrado abaixo, é um exemplo perfeito da definição que o artista dá para a animação: não são os desenhos que se movem, mas sim os movimentos que são desenhados.



Fotograma 2 - *Dots*, de Norman McLaren (1940).

Nessa animação, a intenção de McLaren não era contar uma história como poderia se esperar, mas fazer uma espécie de mímica, ou caricatura dos movimentos. Os fotogramas não apresentam um personagem ou objeto inserido em uma história, e dizem pouco isoladamente, mas quando vistos em sequência, mostram movimentos rápidos que parecem dançar conforme a música. Cada dot (ponto) desenhado na película causa um som, fazendo uma espécie de caricatura do movimento.

Outra técnica interessante é a animação com pinos móveis (mais conhecida como *pinscreen animation*). Nela faz-se o uso de uma tela cheia de pinos que podem ser movidos para dentro ou para fora pressionando um objeto na tela, para assim criar as imagens, com o auxílio da iluminação/sombreamento direcionados conforme a imagem intencionada. É uma técnica de filmes animados considerada

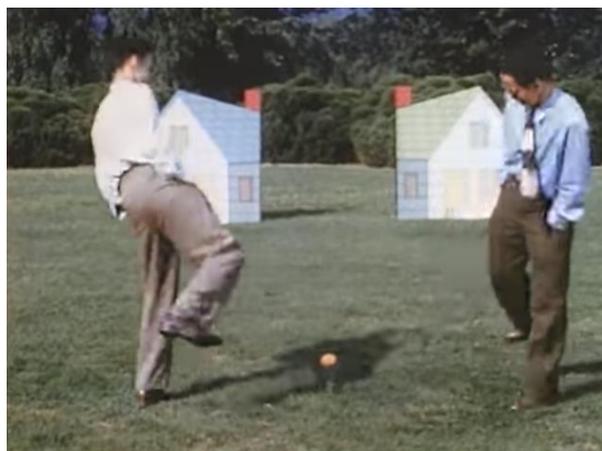
difícil devido à grande variedade de efeitos e texturas que se pode alcançar. Como ilustração, abaixo está o fotograma de uma adaptação do conto O Nariz, do russo Nikolai Gogol:



Fotograma 3 - Le Nez, de Alexander Alexeieff and Claire Parker (1963)

Alexeieff, pioneiro na animação com a técnica pinscreen, conseguiu recriar essa história caracteristicamente onírica, através de uma paleta de escalas de cinza, com sombras profundas, que demarcam a imagem dos personagens e cenários surrealistas. Bendazzi (2003), em uma análise da adaptação diz nela que os temas desta obra de Gogol estão misturados em um sonho maravilhoso, em preto e branco, através desse processo de animação que permite ao autor fazer as imagens pulsarem na tela, como se fosse a pulsação da luz característica da cidade russa.

A pixilação (pixilation) é outra técnica stop motion, em que também se destaca o trabalho de Norman McLaren. Nesse exemplo de animação, os atores reais são usados como personagens da história, sendo posicionados e reposicionados quadro a quadro, enquanto uma ou mais fotos são capturadas, criando assim a movimentação. Abaixo há um fotograma da animação *Vizinhos* (1952), de McLaren, que chegou a ganhar o Oscar em sua categoria em 1953.



Fotograma 4 - Neighbours, de Norman McLaren (1952)

Gordeeff (2011) fala que esse trabalho em pixilation de McLaren consistia em criar situações-problema, representadas visualmente, em que o lógico que se espera acontecer não acontece, criando as mais diversas reações. A animação “carrega em si a possibilidade de ser interpretada de alguma forma, de ter [...] uma significação para quem assiste” (GORDEEFF, 2011, p. 63). Essa obra de McLaren, dessa vez realizada com outra técnica, apresenta uma construção diferente da ilustrada pelo fotograma 2, em que as imagens são abstratas e, por isso, não apresentam história que ajude o espectador a relacionar as imagens com a experiência, e são experiências puramente visuais. (HALAS; MANVELL, 1979); neste filme, há uma implicação maior de significados.

Stop motion é uma técnica de animação que possui muitas variantes, como já visto em exemplos acima. É a técnica de manipulação física de um objeto para que ele pareça se mover por conta própria. O objeto é movido sutilmente entre cada fotograma, criando a ilusão de movimento quando a série de quadros é reproduzida como uma sequência contínua. Dentre tantos materiais que podem ser usados para criar os objetos da ação, um tipo de objeto bastante frequente são os bonecos de argila, devido a sua facilidade de reposicionamento.

É uma técnica que se destaca dentro das experimentais por ser mais conhecida pelo grande público de cinema, embora não venha sendo mais muito usada por conta do surgimento da animação em 3D, que dá a mesma dimensionalidade que os bonecos de argila dão na imagem capturada.



Fotograma 5 - Corpse Bride, de Tim Burton (2005).

Como exemplo desse tipo de animação trazemos um reconhecido filme de Tim Burton, A Noiva Cadáver, de 2005. Neste filme, o diretor realiza animação com tom gótico, com bonecos de argila. É um trabalho substancialmente manual feito pelo artista com o auxílio de uma equipe de técnicos, que trata das partes de elenco de marionetes, cenários, pinturas etc.

Há também a animação com areia (sand animation), que é um estilo de realização experimental muito semelhante ao utilizado por Petrov, no qual a areia é movida em uma superfície de vidro com retroiluminação, ou iluminação frontal, para criar as imagens em cada quadro do filme animado. O contraste da luz é o que vai destacar as imagens criadas.



Fotograma 6 - Metamorphosis of Mr. Samsa, de Caroline Leaf (1977)

Essa é outra adaptação de uma obra literária para o cinema animado experimental, realizada por Caroline Leaf, pioneira nesta técnica. A animadora diz, em entrevista²⁶ sobre seu trabalho, que fez esse filme não almejando duplicar texto e imagens, tendo em vista a complexidade do mundo kafkiano, intensamente interior e psicológico – e também pelo fato de ela não conhecer, na época da realização, uma linguagem cinematográfica própria para se adaptar – mas sim recriar a história em uma narrativa despojada, em que a força estaria no senso de atmosfera produzidos pela imagem.

Como último exemplo de animação experimental, conforme delimitação da pesquisa, há a animação de pintura em vidro, que é a técnica utilizada no objeto desse estudo, ilustrada no capítulo seguinte. Nela, se utiliza tintas a óleo de secagem lenta, em folhas de vidro, para que se possa fazer a captura dos fotogramas e as modificações de cada quadro antes que a pintura seque. No processo de criação, o artista fotografa as cenas produzidas na medida em que vai modificando sutilmente cada uma para formar o movimento da imagem.

Uma diferença significativa entre essa e a técnica anterior é a possibilidade de usar cores, visto que com a areia (de praia) todo o filme se mantém no mesmo tom. Além disso, por conta da técnica que Petrov utiliza, nas transições entre as imagens, destaca-se na construção da profundidade de campo o uso da nitidez. Com a liberdade que, especificamente, a criação de pinturas à mão possibilita, as movimentações entre cenas ocorre de forma singular. Como indica Aumont (2012, p. 33), “em pintura [...], ele brinca com liberdade com os diversos graus de nitidez da imagem; sobretudo na pintura, o *flo*, em particular, tem um valor expressivo que se

²⁶ Disponível em: http://sensesofcinema.com/2003/feature-articles/caroline_leaf/ Acesso em 01/08/2017.

pode usar à vontade”. Essa falta de pequenos detalhes, como traços faciais, por exemplo, é vista em muitos momentos do filme, especialmente em cenas de ação com movimentos bruscos. No trabalho de Petrov a mancha é valorizada; ele, inclusive, chega a falar em vídeo de making of do filme²⁷ que em panoramas com ritmo acelerado, o uso desse método pictórico é uma vantagem, pois é mais fácil para ele criar sem a obrigação de fazer detalhes ou traços triviais.

3.3A Realização Artística de Aleksandr Petrov

Aleksander Petrov estudou pintura na Escola de Arte de Yaroslav, na Rússia, em seguida estudou cinema no VGIK (Gerasimov Institute of Cinematography), em Moscou. Com a junção dessas duas especialidades, ele desenvolveu essa técnica experimental que consiste em pintar quadros sucessivos com as pontas dos dedos, usando tinta a óleo de secagem lenta sob placas de vidro retroiluminadas, essa técnica que se tornou sua marca distintiva, é para ele o método mais rápido de transpor a essência da história para o trabalho animado (BENDAZZI, 2016).

Com sua técnica então estabelecida, ele dirigiu sozinho pela primeira vez um filme, em 1989, *The Cow*, baseado na história escrita por Andrei Platonov, obra pela qual chegou a ser indicado na categoria de melhor curta de animação no Oscar de 1990. Seus filmes seguintes são: *The Dream of a Ridiculous Man* (1992), adaptação do conto de Dostoiévski; *The Mermaid* (1996), baseado no poema de Alexander Pushkin; *The Old Man and the Sea* (1999), a adaptação da obra de Hemingway; e *My Love* (2006), uma adaptação do romance *A Love Story*, do autor Ivan Shmelyov.

Como observamos, concordando com Bendazzi (2016), em sua filmografia de Petrov, há uma clara preferência por adaptar obras literárias, especialmente russas; Hemingway é o primeiro autor não russo que Petrov adaptou para o cinema de animação. Uma atenção especial recai também sobre sua escolha de assuntos, que geralmente giram em torno de fantasias, medos, reflexões e esperanças, histórias com uma atmosfera envolvente, em que ele possa mostrar sua percepção e sensibilidade, em que possa refletir sobre a criação do autor, e tudo isso dentro de narrativas breves, sendo as obras literárias escolhidas por ele, em sua maioria, contos, e os filmes criados por ele curtas-metragens.

²⁷ Alexander Petrov - Making of - Part 1 (ENGLISH subtitles). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GYc4xLylhS4> Acesso em: 17/02/2018.

Uma transição importante em seu trabalho que vale mencionar ocorreu na ocasião da produção desse filme. Petrov, que costumava trabalhar com pouca assistência, teve que formar uma equipe de trabalho, caso contrário não conseguiria terminá-lo. Em uma entrevista de 2007, Petrov fala sobre seu sentimento com relação a essa mudança, que gerou uma espécie de crise pessoal:

"Foi uma tragédia trabalhar em uma equipe. Eu tive que dividir meu próprio trabalho e explicar a dez pessoas diferentes o que não consegui explicar a mim mesmo". "É sempre uma alegria para mim quando estou trabalhando em uma imagem" [...] "Perdi essa alegria, [mas] quando você vê os olhos brilhantes de seus parceiros, é difícil resistir"²⁸

No filme *The Old Man and the Sea* (1999), ainda na época de seu trabalho individual, Petrov demonstra um refinamento artístico, em que as imagens e os sons representam bem a escrita simples, porém forte e poética desse romance de Hemingway. O filme de 1999 ganhou o prêmio cinematográfico *Oscar* na categoria curta-metragem de animação em 2000, e é um dos maiores produtos desse trabalho manual e meticuloso do animador russo.

Feito quadro a quadro, com a técnica de pintura a dedo com tinta a óleo em chapas de vidro retroiluminadas que, sobrepostas, formam a cena completa, para então ser fotografada, o curta-metragem possui o total de vinte e nove mil fotogramas e tem cerca de vinte minutos de duração. Devido a todos os detalhes que são característicos da vertente experimental, a criação do filme demorou quase 3 anos para ser finalizada. Wiedemann (2007) fala que as grandes dimensões dessa projeção artística contrastam com o trabalho meticuloso de Petrov na criação de seus filmes.

Petrov works with portraits, landscapes, and historical events, always from a realistic perspective. His paintings transmit in detail the texture of the materials used as well as the smoothness of people's skin. He generally uses human models, such as his son Dimitri, who inspire the movements and positions of his characters. (WIEDEMANN, 2007, p. 19).²⁹

²⁸ Entrevista concedida a Russell Bekins, sobre seu filme *My Love*, em 2007. Disponível em: <https://www.awn.com/animationworld/alexandre-petrov-my-love-animation> Acesso em: 18/08/2017.

²⁹ "Petrov trabalha com retratos, paisagens e eventos históricos, sempre de uma perspectiva realista. Suas pinturas transmitem em detalhes a textura dos materiais utilizados, bem como a suavidade da pele das pessoas. Ele geralmente usa modelos humanos, como seu filho Dimitri, que inspiram os movimentos e posiciona seus personagens" (WIEDEMANN, 2007, p. 19)

Especialmente no filme *My Love*, o animador usa de um artifício criativo semelhante à roscopia – que é basicamente um redesenho baseado em filmagem de modelo real – para dar um tom mais realista aos movimentos dos sujeitos, mas não se configura como roscopia de fato, porque os traços que o artista faz não são estritamente delineados. Nesse sentido, há observações no estilo dele que apontam para uma perspectiva impressionista, sendo que suas imagens transmitem com bastante destaque a textura dos materiais, das imagens, mas ao mesmo tempo seus traços deixam aparente uma suavidade na expressão das personagens.

Concluimos com o destaque que Teixeira (2015) dá, em sua análise técnica da obra de Petrov, para os detalhes das transições entre os fotogramas, concordando com nossas observações de que, nos filmes de Petrov, muitas dessas passagens são feitas de forma que signifiquem mais do que a imagem estática, na medida em que se vai incorporando uma imagem à outra. Como foi discutido anteriormente, não somente nos quadros em si, mas na passagem de um para o outro está o significado, a realização artística.

4 CAPÍTULO III – O VELHO E O MAR DE HEMINGWAY A PETROV

Seguindo os suportes teóricos previamente discutidos, damos sequência à investigação dos processos da adaptação da obra de Hemingway para a animação de Petrov. De início, comparamos brevemente alguns aspectos gerais da história, como a ordem do enredo – que aqui tomamos a liberdade de enumerar entre parênteses, para referenciar na medida em que se fizer necessário –, tanto na narrativa literária quanto na fílmica, baseados em Stam (2009); além de apontarmos a questão da frequência e da duração das mesmas. Assinalamos o contraste e a correspondência entre as cenas e os personagens, com base em um modelo analítico de Bluestone (1973) e, no decorrer dos apontamentos, também identificamos algumas das funções propostas por McFarlane (1996). Então, a partir do tópico 4.2, desenvolvemos a análise de sequências específicas selecionadas do filme – intituladas conforme a significação identificada – nas quais discutimos os aspectos da criação da animação, os princípios técnicos ou os motivos intrínsecos que guiam a construção das imagens, e os sentidos que podemos inferir delas. As imagens que ilustram essas sequências são fotogramas capturados no filme em estudo,³⁰ também enumerados e intitulados conforme necessidade para a análise.

4.1 As Ordens das Narrativas

4.1.1 A Narrativa de Hemingway

O velho pescador Santiago é apresentado; ele está há oitenta e quatro dias da temporada sem conseguir pescar (1). Seu pupilo, o menino Manolin, proibido de acompanhar o velho na pesca por conta de seu azar nesta temporada, vai à casa dele para ajudá-lo; paga uma cerveja para o velho enquanto conversam sobre pescaria, baseball e sobre os leões que o velho viu na África (2). Na madrugada, o velho prepara suas coisas com a ajuda do menino e ele entra, então, no mar, para mais um dia de tentativa (3).

Mais tarde, depois de ir a um ponto mais afastado no mar, Santiago finalmente fisga um peixe, aparentemente grande, mas não consegue vê-lo nem

³⁰ The Old Man and the Sea. Direção: Aleksandr Petrov. Fotografia: Sergei Rechetnikoff. 20min, color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fKfAv6-lwmQ> Acesso em: 18/08/2017.

matá-lo com o arpão de imediato; o peixe, então, começa a rebocar o barco noite e mar adentro (4). Começa a divagar em voz alta sobre a situação em que se encontra – chega a falar com um passarinho que pousa em sua linha – pensa também no cansaço que sente, na sua condição de igualdade com os outros seres ao seu redor, e constata o quão sozinho ele está (5). Chega a fazer promessa religiosa para que ele consiga capturar o peixe e, conseqüentemente, provar para todos a sua capacidade; nesse momento, lembra-se de uma longa luta de braço que ganhou contra um grande homem, na taverna em Casablanca (6). Tentando descansar, ele observa a natureza ao seu redor e acaba dormindo, com a linha amarrada na mão, e sonhando com peixes, com sua cama na vila e, por fim, com os leões na praia da África (7).

Acorda com um puxão repentino da corda, quando o peixe pula, e os dois começam a lutar, machucando as mãos do velho ainda mais. O peixe começa a nadar em círculos, enquanto o velho puxa a linha de volta, ele se espanta quando percebe o tamanho enorme do espadarte; por fim, Santiago consegue cravar o arpão no peixe, mata-o e amarra-o à lateral do barco para seguir viagem de volta a sua vila (8). Após uma hora, surge o primeiro tubarão, que começa a comer o peixe amarrado; o velho crava o arpão no tubarão até matá-lo (9). Duas horas depois, surgem mais dois tubarões diferentes do anterior, e o velho luta contra eles com a faca e os remos, mata-os, mas logo aparece mais um que logo vai embora; o velho novamente sente-se cansado e prevê a sua derrota, porém afirma que lutará até morrer (10).

Depois do pôr do sol aparecem mais dois tubarões, que vão direto ao lado da embarcação; o velho luta contra eles com as armas que lhe restam, até que se afastam (11). Por fim, à meia-noite, chega um grupo de tubarões para o ataque final, todos de uma vez, arrancam pedaço por pedaço do peixe amarrado à embarcação; ainda aparecem outros tubarões para atacar, mas não havia mais nada além da carcaça do espadarte (12).

Enfim, o velho consegue chegar em sua vila, prende o barco na praia e cambaleia carregando o mastro em seus ombros, chega a tropeçar e cair cinco vezes no caminho até sua cabana, onde, ao chegar, apenas hidrata-se, deita e dorme (13). Pela manhã, Manolin vai até a cabana do velho, cuida dele e garante voltar a pescar junto com ele (14). Na praia, os aldeões admiram a carcaça do peixe presa ao barco do velho, enquanto turistas avistam tubarões mortos flutuando no

mar. Com o menino ao seu lado, confortando-o, o velho volta a dormir e sonha com leões (15).

4.1.2 A Narrativa de Petrov

Santiago criança observa, de cima da embarcação em que viaja junto com os pescadores mais velhos, uma praia onde vê leões e gazelas; já no tempo presente, o velho pescador deitado em sua rede acorda do sonho (1). O pequeno Manolin chega à cabana do velho Santiago enquanto ele estava dormindo e o chama para comer; o velho anota mais um risco na parede de sua sala, indicando mais um dia passado sem pegar peixe. Os dois conversam sobre o fato de o menino não ter mais a permissão de seus pais para ir pescar com Santiago, também sobre os leões na África que o velho viu (com os quais acabara de sonhar) e sobre a partida do velho para mais uma tentativa de pescar algo no mar (2). Na escuridão da madrugada seguinte, guiados pelas luzes das lanternas, ambos descem pelo caminho que leva à praia, de onde todos os pescadores embarcam para trabalhar. Santiago inicia sua jornada (3).

Ao amanhecer, o velho sozinho no barco vê pequenos peixes saltando e as aves mergulhando para pegá-los; um grande peixe fiska a isca de Santiago e ele se esforça para prendê-lo. O peixe, preso pelo anzol, começa a arrastar o barco mar adentro (4). No amanhecer seguinte, Santiago cochila no barco e um pássaro pousa na linha em que o peixe está preso, quando o peixe dá um salto fora dá água, acorda o velho e ele vê quão grande o animal é (5). O barco continua em alto-mar, sozinho, sem nada à vista além de água e céu e, à noite Santiago se recorda da vez em que ganhou uma longa luta de braço contra um forte homem negro, numa taverna em Casablanca (6). Reflete sobre sua condição enquanto ser humano, colocando-se em pé de igualdade com o ambiente no qual habita; em sonho, imagina-se nadando com o peixe (7). Já amanhecendo, ele acorda com um salto do peixe, que começa a lutar para se soltar; eles lutam, o peixe nada em círculos até que ele consegue mata-lo (8).

De repente, surgem tubarões atraídos pelo sangue do Espadarte amarrado na lateral de seu barco; ele luta com todas as armas que possui, mas, eventualmente, perde a disputa contra inúmeros tubarões (9). Já na aldeia, as

peças veem apenas o esqueleto do peixe, que está preso ao barco do velho, enquanto ele dorme em sua cabana (10). Manolin vai até a casa de Santiago e cuida dele (11).

4.1.3 Correspondência Entre as Obras

Quando se coloca a ordem das narrativas lado a lado, fica nítida a pequena diferença nos enredos desenvolvidos nas duas obras; não somente na ordem, como nos próprios fatos da história. O realizador da adaptação é ciente da liberdade que possui enquanto artista, e por isso pode escolher quais fatos deseja enfatizar, omitir, expandir, reduzir etc., tudo de acordo com a interpretação do hipotexto feita por ele, mesmo que divirja da interpretação dos receptores do filme.

Petrov revela em uma entrevista concedida à pesquisadora Elaine Gordeeff, em 2009, que no início de seu processo criativo o roteiro em si não seria o problema para ele, seu conflito surgia do fato de que o mundo criado por Hemingway era demasiado real e completo³¹, ele “como artista, não tinha praticamente o que fazer”³² (GORDEEFF, 2011, p. 109). Assim, ao criar seu roteiro, o artista decidiu destacar os aspectos subjetivos da narrativa, como os pensamentos, sonhos ou ilusões do protagonista, para criar as imagens que, segundo ele, poderiam enriquecer a história.

Petrov então escolhe basear grande parte da simbologia das imagens nesse sonho recorrente de Santiago, com um local no continente africano que visitara quando criança, onde viu os leões na praia, brincando na areia como gatinhos – conforme nossa enumeração, as cenas são mencionadas em Hemingway três vezes (ordens 2, 7 e 15). Essas repetições demonstram a importância do papel onírico e emocional no filme. O velho tem uma certa identificação com a figura do leão – algo que é discutido mais detalhadamente no tópico seguinte – e ela é crucial também para a compreensão dos motivos das ações do velho.

Percebemos que a história em ambas as obras segue a estrutura de apresentação, complicação, clímax e desfecho, e muitas de suas ordens (enumeradas) são correspondentes. Essa linearidade na narrativa pode ser vista como um fator contribuinte para a concisão da obra. As ordens 5, 6 e 7, em

³¹ Concordando com o que o próprio Hemingway afirma sobre a criação de seu texto (cf. p. 9-10)

³² A pesquisadora realizou uma entrevista em Moscou, em 2009, com o animador Aleksandr Petrov, na ocasião do desenvolvimento de sua dissertação de Mestrado, referenciada ao final.

Hemingway, podem ser consideradas funções-índice – conforme definição de McFarlane – visto que não fazem parte dessa sequência de ação, por se tratarem de recordações, divagações, sonhos etc., e “funcionam como os eixos de ligação entre os acontecimentos mais importantes do romance” (GORDEEFF, 2011, p. 110). Elas justificariam a escolha do adaptador em focar nesses aspectos, que efetivamente representam a subjetividade do personagem – como nas ordens 1, 5, 6 e 7 construídas por Petrov – e delimitam o estado real em que ele se encontra, no meio de todos os acontecimentos.

Essa atmosfera criada pela relação entre o ambiente físico da história e a interioridade do personagem é um grande fator da narrativa. Há ainda uma grande construção sinestésica a partir dos elementos que rodeiam o mar, em específico, com os sons das remadas no silêncio e na escuridão, juntamente com o aroma do oceano seja durante o dia ou na madrugada, que transportam a imaginação do leitor ou espectador para o local em que o personagem se encontra.

É notável que a partir da função 8, tanto em Hemingway quanto em Petrov, o clímax da história tem início; é quando vão surgindo cada vez mais obstáculos para o desfecho da ação. Em Hemingway ele ocorre de forma gradual: primeiro um tubarão, depois mais dois tubarões, seguidos de mais outros, até chegar ao máximo, no ataque de um grupo inteiro de tubarões, em sequências que vão da ordem 9 até a 12. Enquanto na ordem de Petrov o clímax e desfecho apresentam duração menor; como se observa, no ataque dos tubarões no filme tudo ocorreu de uma única vez, na ordem 9.

Quanto à caracterização dos personagens, entendemos que são correspondentes nas duas obras. O caráter reflexivo construído por Hemingway, nos momentos de monólogo do velho, são transformados por Petrov em lembranças, sonhos ou até mesmo alucinações, como as apresentadas na ordem 7 da narrativa de Petrov, por exemplo. Santiago gostava de pensar em todas as coisas que o cercavam, apresenta preferência por um certo isolamento e, quando se encontra em alto mar totalmente sozinho, passa a divagar, conversando consigo mesmo, em determinado momento chega a questionar a própria sanidade.

Já a caracterização do menino Manolin na história não se mantém com descrições físicas, mas sim com suas atitudes em relação ao velho. São atitudes fraternais, de cuidado, preocupação; o menino é um pupilo que age como um verdadeiro cuidador. No decorrer dos acontecimentos, quando Santiago está longe,

ele em toda ocasião pensa em como gostaria de ter o garoto com ele, não apenas para ajudar mas para também ver tudo que estava se passando, gostaria de partilhar com ele essa grande experiência. É enfatizada a força da amizade dos dois tanto no livro quanto no filme, como podemos ver nas ordens 2 e 3 de ambos, e nas ordens 13 e 14 de Hemingway e 11 de Petrov, quando o desfecho acontece e o menino é o único que vai ajuda-lo

Sendo curta, concisa, a história contém momentos de significativa tensão, uns menos, outros mais, mas todos importantes. Em ambos os meios, as narrativas apresentam funções cardinais e catalizadoras correspondentes, que contêm a sequência e a consequência de ações. Cada função situa ou direciona a seguinte, na medida em que a tensão emocional vai aumentando, ao mesmo passo o velho segue a jornada de pesca. Entendemos que não há pontas soltas, pois todas se encaixam e contribuem para a construção do todo.

4.2 O Velho e os Leões

No livro, a história é iniciada no tempo presente, com um narrador heterodiegético e onisciente, construindo primeiramente as imagens do velho e de seu barco (mais especificamente, um esquife³³), formando já na imaginação do leitor a atmosfera da história, e fazendo também uma espécie de relação entre o personagem e esse objeto. O estado do barco é precário, com a vela remendada e enrolada; para quem observasse, “the sail [...] looked like the flag of permanent defeat”³⁴ (HEMINGWAY, 2016, p. 1). Ele pode já ser comparado com o estado do próprio velho, que é descrito com a aparência toda desgastada, manchas de sol e rugas no rosto, cicatrizes profundas nas mãos, tão velhas quanto erosões desérticas. Assim, tanto o velho quanto o barco aparentam precariedade e fragilidade.

O velho, porém, tinha uma diferencial: “everything about him was old except his eyes [...]”³⁵ (HEMINGWAY, 2016, p. 2), seus olhos descritos também como sendo tão azuis, alegres e indomáveis quanto o próprio oceano. Considerando a

³³ Pequena embarcação a vela ou remo, a serviço de outra maior “esquife”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://www.priberam.pt/dlpo/esquife> [consultado em 24-02-2018].

³⁴ “a vela [...] parecia uma bandeira da derrota permanente” (HEMINGWAY, 2016, p. 1, Tradução Nossa).

³⁵ “Tudo nele era velho exceto seus olhos” (HEMINGWAY, 2016, p. 2, Tradução Nossa).

premissa de que os olhos refletem a alma, ou essência da pessoa, podemos considerar a presença de um dualismo entre corpo e alma, uma espécie de conflito que se observará no decorrer da história, através da fragilidade do corpo do velho Santiago e de sua força interna. A ênfase nos olhos sugere uma abertura para a subjetividade, o pensamento do personagem, um elemento que é bastante utilizado durante toda a narrativa, tendo em vista que o velho passa muito tempo isolado e, conseqüentemente, seu lado emocional é bastante trabalhado.

Seus olhos, mais especificamente sua visão, transcendem o tempo biológico que afeta o resto do corpo velho, que já sofre com os avanços da idade, e a comparação feita com a cor do mar e do céu sugere outra característica bastante explorada na história, a harmonia que existe entre a vida dele e a natureza. Apesar de suas condições humildes, da velhice, do azar e menosprezo recebido dos outros pescadores, seu espírito é vívido, indomável e, assim, transmite a força que ele realmente tem, conseqüentemente transcendendo as limitações físicas.

Esse tipo de descrição física relativamente detalhada, como a do velho Santiago, é infrequente na escrita de Hemingway, portanto, a essa construção deve ser dada a importância devida. Quando o autor escolhe enfatizar um aspecto como esse no personagem, ele certamente é parte fundamental da significação que deseja implicar. Assim como no cinema, em que cada cena, cada imagem, tem sua razão de existir, na literatura tudo contribui para a formação da compreensão do leitor.

No filme, podemos ver como o artista utilizou essas características para desenvolver o princípio do apelo no desenho das feições do velho, que no fotograma abaixo podem ser também comparadas com as de Manolin:



Fotograma 7 - Santiago e Manolin

A face do velho apresenta as rugas, as cicatrizes, a aparência de cansaço, e seu olhos, embora não estejam em close nesse início, já se mostram bem expressivos. Nessa cena em específico, comparamos a expressão de reflexão, olhando para o horizonte da praia, com a feição curiosa e jovial do menino Manolin, o pupilo com quem Santiago compartilha sua sabedoria. O apelo da expressão facial é capaz de proporcionar uma ligação afetiva entre o espectador e os personagens, com a história como um todo. Ao verem no semblante do velho um misto de cansaço com determinação, por exemplo, os espectadores são engajados a torcerem pelo velho, através da simpatia e da identificação, eles passam a desejar o seu sucesso. Os traços de Petrov, embora não sejam nítidos, funcionam também como uma espécie de ação secundária, pois conseguem mostrar essas os detalhes da caracterização e realizar um bom efeito apelativo.

Nessa mesma cena, com seu olhar reflexivo para o horizonte, Santiago comenta sobre os leões na praia na África que ele viu quando ainda era da idade do Manolin; percebemos que é um assunto sobre o qual ele fala com recorrência, pois o menino responde: “Yeah, I know. You’ve told me”³⁶ (HEMINGWAY, 2016, p. 14). Essa pequena interação serve ainda para ressaltar a importância da figura dos leões na vida do velho, e que possui representação igualmente destacada tanto na narrativa literária quanto na adaptação, cada uma a sua maneira.

É importante ter em mente, ao adentrar na análise, o que foi falado anteriormente sobre uma das características principais da escrita de Hemingway,

³⁶ É, eu sei. Você já me disse” (HEMINGWAY, 2016, p. 14, Tradução Nossa).

que é sua concisão, em que a história se mantém na superfície e fica a cargo do leitor construir a significação mais profunda, através do que é implícito. A partir disto, podemos observar como o adaptador transpôs esta questão na apresentação da história e dos personagens, através de sua construção imagética.

Assim que são apresentados estes dois primeiros elementos – o velho e seu objeto de trabalho, o barco – surge o fiel companheiro de pesca, discípulo de Santiago, o pequeno Manolin, visto na figura 1. Ele é quem acompanha o velho solitário em todos os momentos até a hora em que ele adentra ao mar para sua grande pesca; no livro, as dezenas de páginas seguintes são de diálogos entre eles, o menino ajudando-o, cuidando dele, conversando sobre questões de pesca e baseball, chega até a pagar cerveja para o velho. Muitas partes do diálogo são exatamente as mesmas utilizadas no filme, e ao longo de todos os acontecimentos em alto mar, em ambas as obras, o velho menciona repetidamente a falta que sente do menino, como gostaria que ele estivesse ao seu lado.

Na sequência de abertura realizada por Petrov, Santiago primeiro aparece como um menino, no barco que está chegando à uma costa em algum ponto da África, onde ele viu imagens que ficariam marcadas em sua memória e seriam rememoradas sempre, principalmente em seus sonhos, conforme imagens abaixo:



Fotograma 9 - Santiago criança



Fotograma 8 - Esquifes

Nesta composição, há primeiro a imagem do menino, o Santiago criança, em um ângulo contrapicado, olhando maravilhado para uma praia em que aportam. O animador escolhe iniciar o filme de uma forma diferente, não com uma apresentação concreta dos personagens, mas com uma cena que se constitui em uma analepse de fonte onírica, modificando sutilmente o início da narrativa em função da construção de elementos psicológicos do personagem.

Conforme visto na teoria de Stam (2009), a ordem diz respeito à linearidade e à sequência dos fatos, e é dentro dela que se observam as analepses e prolepses. A analepse em questão é externa, pois ela mostra algo que acontece antes da narrativa se iniciar, no caso do livro, com a apresentação do velho se preparando para a pesca, durante sua atual situação de insucesso como pescador.

Em seguida, a partir da imagem dos homens remando em seus esquifes (fotograma 8) o plano se abre em uma vista panorâmica da praia, mostrando montanhas ao fundo cobertas de neblina (fotograma 10), em tons de azul e cinza, que se transformam em três elefantes (fotograma 11), na medida em que a imagem das montanhas vai se desmanchando, ao mesmo tempo, vão se dissipando gradualmente os elefantes (fotograma 12) como se essa transmutação se desse por causa da ação dos ventos sobre a neblina, e nela mesma se transformam após saírem de onde estavam (fotograma 13).

Aqui se evidencia um elemento da criação do artista que também aparece em outras sequências ao longo do filme: a interligação entre fotogramas, nos quais os elementos das imagens vão se revelando no decorrer da transmutação através da montagem dos fluxos da imagem, configurando-se em um tipo de fusão encadeada, com sutis sobreimpressões:



Fotograma 10 - Montanhas



Fotograma 11 - Elefantes



Esta primeira fusão, em que a forma das montanhas e dos elefantes se misturam por um instante, pode ser entendida como uma ligação fundamentada em uma analogia tanto plástica, quando psicológica: plástica porque, em um sentido material, a grandeza das monstanhas refere-se à grandeza do porte dos elefantes; enquanto no sentido dinâmico ela liga o movimento da neblina, através da ação do vento, ao movimento do caminhar dos animais. E analogia psicológica porque a ligação se dá a partir “daquilo que o personagem procura ver” (MARTIN, 2005, p. 113), que nada mais é do que o pensamento, neste caso, o inconsciente onírico,



Fotograma 12 - Elefantes se dissipando

Fotograma 13 - Neblina

derivado da tensão mental do personagem.

Essa construção é possível também graças à técnica de animação usada por Petrov. Como apontam os estudiosos de animação belgícos Tom Laerhoven *et. al.* (2011, p. 325), ao misturar a tinta a óleo com os dedos e formar as imagens, movendo-as diretamente sob a câmera, para gravar cada quadro, o artista faz com que cada imagem funda-se com a anterior e pareça desmanchar-se na próxima, resultando em um movimento bastante fluido e natural, quase como um processo contínuo de metamorfose; muitas vezes, inclusive, deixando manchas de tintas de um quadro para o outro.

[...] He dreamed of Africa when he was a boy and the long golden beaches and the white beaches, [...] and the high capes and the great brown mountains. He lived along that coast now every night and in his dream he heard the surf roar and saw the native boats come riding through it. He smelled the tar and oakum of the deck as he slept [...]. (HEMINGWAY, p. 16-17)³⁷

Nesse trecho do livro vemos os mesmos elementos que Petrov recriou em forma de imagem. Como observamos no fotograma 9 (página 62), no começo, o menino é mostrado fechando os olhos por um breve instante, enquanto o vento forte sopra em seu rosto, ilustrando a ideia de que ele está de fato sentindo o odor que a brisa carrega. Embora seja uma ação simples, pode ter um significado além do superficial; serve para mostrar que, até mesmo nos sonhos, Santiago está completamente envolto pelas sensações causadas pela natureza ao seu redor, tanto que, no livro, é mencionado ainda que essas memórias cinestésicas chegam a acordar o velho pescador todas as vezes, ao final do sonho.

Não há *voice over* nessa sequência, então, tudo é implícito pelas imagens. “Na primeira sequência, sonho, lembrança, ação, tudo se confunde” (GORDEEFF, 2011, p. 110). Quanto ao cenário, as montanhas mostradas no fotograma 10 não são castanhas como as descritas no livro, mas sim cobertas por uma neblina cinza ou azulada, que servirá para o propósito metafórico que Petrov intentou implicar nestas; em vez de desenhar montanhas com seu sentido concreto, ele utiliza a liberdade do cenário onírico para transformá-las em elefantes.

³⁷ [...] Ele sonhou com a África de quando ele era garoto, com as extensas praias douradas e as areias brancas, [...] e com os altos cabos e grandes montanhas castanhas. Agora ele vivia naquela costa todas as noites e em seu sonho ele ouvia o rugido da ressaca do mar e via os barcos dos nativos que passavam por ela. Ele sentia o cheiro do alcatrão e da estopa de calafeto enquanto dormia [...]”. (p 16-17, Tradução Nossa).

É importante destacar que a figura dos elefantes não aparece no texto, eles são acréscimos do cineasta, conforme sua interpretação da subjetividade do personagem e os efeitos que deseja alcançar.

Dando continuidade ao cenário do sonho, dessa mesma neblina em que se dissiparam os elefantes, já em um plano mais fechado, surgem gazelas saltitando em direção ao ponto de vista do espectador (fotograma 15), até sumirem e serem seguidos por um leão. Neste momento Petrov fez a transição da imagem do leão para a do menino Santiago, no momento em que este sobe a escada de cordas do navio, através de uma sobreimpressão; e após mostrá-lo no topo, a mesma sobreimpressão é vista ao ser retornada a imagem do leão (fotograma 16).



Fotograma 15 - Gazelas



Fotograma 16 - Santiago criança e o leão



Fotograma 14 - Leões

Entre esses breves instantes vemos os dois elementos – menino e leão – no mesmo enquadramento, sendo que a imagem do Santiago criança no topo do barco coincide no mesmo espaço em que aparece a imagem do leão no topo da montanha. Em seguida, duas leoas se juntam ao leão, em um enquadramento aberto em ângulo contrapicado ao topo de uma cachoeira (fotograma 14)

Quanto à significação dessa passagem, levamos em consideração o conceito de Martin (2005) acerca de metáfora: “[é] a justaposição, por meio da montagem, de

duas imagens cuja confrontação deve produzir no espírito do espectador um choque psicológico com a finalidade de facilitar a percepção e a assimilação de uma ideia que o realizador quer exprimir” (MARTIN, 2005, p. 118). Assim, consideramos que a construção justaposta das imagens do leão e do menino suscita uma metáfora, especificamente plástica, e que nesse caso é feita a partir de uma analogia de tonalidade psicológica. Ela nos sugere a comparação entre o homem e o animal, implicando que ambos compartilham características, tais como a força e/ou ferocidade. Os leões são predadores imponentes da maioria dos outros componentes do reino animal, como as gazelas que são vistos correndo no mesmo plano da neblina, na montanha de onde surge um grupo de leões; e Santiago, embora velho e cansado, tem força de vontade e sabedoria, sendo, assim, um como predador em seu ofício.

A presença das gazelas saltitando à frente dos leões, como visto no fotograma 14, é ainda um acréscimo da parte de Petrov, pois no livro é falado que o velho “only dreamed of places now and of lions on the beach. They played like young cats in the dusk and he loved them as he loves the boy”³⁸ (HEMINGWAY, 2016, p. 17). Já no filme são as gazelas que correm, como se fugissem dos leões que aparecem em seguida, estes que apenas caminham, imponentemente, no topo das montanhas. Isso parece contribuir para manter a ideia de imponência, superioridade almejada na construção dessa sequência, dialogando com a simbolização aqui discutida.

Observando os processos subjetivos da construção narrativa, a escolha de iniciar a história com uma sequência onírica evidencia a importância da subjetividade do personagem, de como ele se sente do início ao fim da história. Ao mesmo tempo, indica um conflito interno com a oposição de forças no decorrer de seu ciclo de vida. Nos sonhos, a imagem dos leões pode ser associada à juventude de Santiago quando ele se sentia como os leões predadores; agora já velho e com sua aparência de cansaço e fragilidade, seus sonhos são a lembrança dessa força física, e por isso são tão importantes na história. Santiago gostava tanto desses sonhos que ansiava pela hora de dormir só para tê-los e chega até a se questionar: “Why are the lions

³⁸ “sonhava apenas com lugares agora e com os leões da praia. Eles brincavam na areia como gatinhos e ele os amava tal como amava o garoto” (HEMINGWAY, 2016, p. 17, Tradução Nossa).

the main thing that is left?”³⁹ (HEMINGWAY, 2016, p. 50). Por que, mesmo que ele sonhe com outras coisas, os leões sempre aparecem em algum ponto do sonho?

Já no encerramento dessa sequência, há a imagem do velho acordando do sonho e levantando de sua rede, na fachada da cabana, como se observa no fotograma 17, expondo o contraste mencionado anteriormente.



Fotograma 17 - O Velho na rede

Nesse momento, que é a primeira aparição do Santiago velho no filme, percebemos os detalhes de sua figura, quando ele acorda do que parece ser um sono profundo; sua expressão corporal deixa a impressão de cansaço aparente, com a postura encolhida, evidenciam a idade avançada dele. Além disso, vemos Santiago descalço, em sua casa simples e com uma roupa velha, ilustrando a humildade em que vive. Logo após, surge Manolin, o pupilo que o alimenta tanto física quanto espiritualmente, encorajando-o e exaltando sua capacidade de pescar.

O artista desenvolve essa sequência narrativa de um sonho que representa exatamente, embora subjetivamente, as características do protagonista que mais se destacam. Ele consegue ilustrar esse sentimento de dualismo entre a força de espírito e a fraqueza do corpo com a qual o personagem lida. Vale apontar que na obra literária esses aspectos são apresentados diversas vezes, principalmente nas reflexões de Santiago. Abaixo destacamos alguns exemplos destacados de Hemingway (2016):

Durante uma conversa em que Manolin está elogiando a força e a habilidade do pescador, ele diz “I may not be as strong as you think. But [...] I have resolution”⁴⁰ (p. 15); e antes de sair para a grande pesca ele diz se sentir confiante,

³⁹ “Por que os leões são o que resta de mais importante?” (HEMINGWAY, 2016, p. 50, Tradução Nossa).

⁴⁰ “Eu posso não ser tão forte quanto você pensa. Mas [...] eu tenho determinação” (HEMINGWAY, 2016, p. 15, Tradução Nossa).

principalmente porque ele conhece o mar como ninguém e sabe identificar os bons sinais. Mais adiante, quando corta sua mão nas linhas e tendo já gasto suas energias na luta contra o peixe, em vez de se sentir desmotivado, ele reflete que deve recuperar e guardar toda a sua força, se alimentando bem, descansando, pois ele *precisa* matar o peixe “in all his greatness and his glory”⁴¹ (p. 50) para provar a Manolin que ele é capaz, fazer jus à imagem idealizada que o menino tem dele (grifos nossos).

Em muitos momentos da luta para capturar o peixe, ele o provoca, querendo mostrar confiança, ousadia: “How do you feel, fish? [...] I feel good”⁴² (HEMINGWAY, 2016, p. 50), embora estivesse mentindo para si mesmo, como revela a colocação narrador: “he did not truly feel good, ‘but I have had worse things than that’, he thought”⁴³ (HEMINGWAY, 2016, p. 56). Ele chega a dizer que tudo que ele tem contra o peixe é determinação e inteligência, mas não menciona força (HEMINGWAY, 2016, p. 48). Essa questão da força é retomada no tópico 4.5, na análise de outra analepse.

Desses recortes, fica nítido também um sentimento de orgulho que Santiago tem e reconhece; não há espaço para falsa modéstia quando se trata de habilidades que o pescador vem aperfeiçoando há anos. Ao mesmo tempo, demonstra humildade e autoconsciência de suas condições e ações. Santiago não tem vergonha de continuar pescando, nem perde sua confiança, pois mesmo reconhecendo também que não é o melhor, ele é competente em seu ofício. Santiago “was too simple to wonder when he had attained humility. But he knew he had attained it and he knew it was not disgraceful and it carried no loss of true pride”⁴⁴ (HEMINGWAY, 2016, p. 5). A humildade e o orgulho coabitam no mesmo personagem.

Compreendemos que Petrov escolheu desenvolver nesse início as funções integracionais da narrativa e, embora nem sempre siga a ordem do enredo do livro, constrói exatamente a mesma questão que Hemingway faz nesse ponto, que é a essência dos personagens. Ambos iniciam a história com a apresentação do *ser* dos

⁴¹ “em toda sua grandeza e glória” (HEMINGWAY, 2016, p. 50, Tradução Nossa).

⁴² “Como se sente, peixe? [...] Eu me sinto bem” (HEMINGWAY, 2016, p. 50, Tradução Nossa)

⁴³ “ele não se sentia realmente bem, ‘mas eu já passei por coisas piores do que isso’, pensou ele” (HEMINGWAY, 2016, p. 58, Tradução Nossa).

⁴⁴ “Era uma pessoa simples demais para entender quando alcançara a humildade. Mas ele sabia que tinha conseguido e sabia que não era vergonhoso e tampouco representava perda do verdadeiro orgulho” (HEMINGWAY, 2012, p. 5, Tradução Nossa)

personagens, com as funções índice e informante – características físicas e psicológicas que assentam a atmosfera da história – e desenvolvem ao mesmo tempo as funções distribucionais catalizadoras – que situam o ambiente físico da mesma.

Relacionando com o que Bluestone (1973) apresenta em sua teoria e prática analítica, observamos que estas funções formam a consistência do tom emocional através do confronto e interligação do mundo externo com o interno. Vemos como o animador capturou a essência do que foi intencionado e recriou a ação psicológica em algo fotográfico.

Quanto à categoria da frequência indicada por Stam (2009), a narração desse evento do sonho é homóloga no livro – o evento acontece apenas uma vez e é contado, rememorado, múltiplas vezes – e repetitiva, envolvendo diferentes perspectivas; enquanto no filme ela é iterativa, pois é mostrada somente uma vez. Concluímos que, no nível dessa sequência, os pontos de montagem são progressivos e, considerando que é a sequência que “deixa o espectador atento a uma boa distância para captar o ‘discurso oculto’ e outros efeitos de sentido figurado” (JULLIER, 2012, p. 42), as escolhas do animador mostram-se bastante significativas.

4.3 A Partida

Nesta segunda sequência destacamos a construção da encenação através de detalhes pictóricos. Na narrativa, vemos o trajeto que o velho faz de casa até o mar, no dia em que parte para aquela que seria sua grande pescaria. Manolin acompanha-o até a saída ao mar, e durante esse trajeto eles conversam brevemente. Há certa divergência entre estas cenas no romance e no filme, visto que no primeiro esta é a cena que sucede o sonho de Santiago com os leões, na véspera de sua partida.

They walked down the road to the old man's shack and all along the road, in the dark, barefoot men were moving, carrying the masts of their boats. [...] and they went down the trail to the skiff, feeling the pebbled sand under their feet, and lifted the skiff and slid her into the water. (HEMINGWAY, p. 17-19)⁴⁵

⁴⁵ Encaminharam-se para a cabana do velho e, por todo o caminho, na escuridão, viam-se homens descalços a mover-se, carregando os mastros de seus barcos. [...] e desceram para o barco, sentindo

Primeiro vemos Santiago indo acordar e buscar o menino na casa dele, indo juntos tomar café, em um lugar que serve comida para os pescadores; depois seguindo o trajeto para pegar os itens necessários à pesca, como as sardinhas e iscas frescas, o menino ajuda o velho a preparar seu esquife para navegar, e só então se dirigem à água. É uma cena breve, preenchida de conversas pequenas e atividades ordinárias, descrições de aspectos da pesca etc.

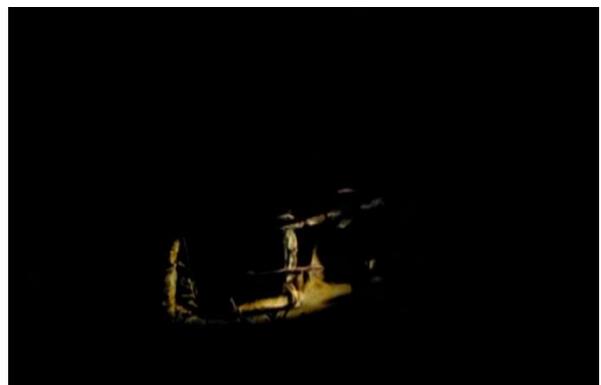
É parte essencial para o desenvolvimento da história, funcionando como um momento de antecipação para a grande ação. Também é a ocasião em que falam sobre a confiança que ambos sentem com relação ao dia de pesca, quando Santiago diz: “Tomorrow’s gonna be a good day”, no filme, e “I feel confident today”⁴⁶, no livro.

Consideramos importante destacar essa parte da narrativa por ser um momento de transição, ou passagem, e é como o momento decisivo para o velho, que vai determinado e confiante para conseguir sair desse ciclo de insucesso em seu ofício, já completando 85 dias. Em conversa anterior, eles comentam que seu recorde anterior era de 87 dias sem sucesso na pesca, e não gostaria de ultrapassá-lo. Essa contagem mencionada no livro é mostrada no filme com os riscos na parede de sua sala, mencionados na ordem 2 de Petrov.

Vemos no filme que, assim como os outros pescadores, Santiago sai para a pesca nas primeiras horas do dia, antes da presença da luz do sol e, assim, todos se guiam no escuro pelas luzes da lanterna e da remanscente iluminação da lua, refletida também nas águas do mar. Como podemos observar nos fotogramas



Fotograma 18 - Luz da lanterna



Fotograma 19 - Santiago e Manolin no escuro

as pedras da areia sob os pés descalços. Levantaram a embarcação e fizeram-na deslizar para a água. (HEMINGWAY, 2016, p. 17-19, Tradução Nossa).

⁴⁶ “Amanhã será uma bom dia” / “Sinto-me confiante hoje”, Tradução Nossa.

abaixo:

A princípio estes pontos amarelados (fotogramas 18 e 19) parecem indistintos, revelando formas na medida em que se movimentam as lanternas; vemos que estão seguindo um caminho que logo se enche de outros pontos de luz, correspondentes às lanternas dos outros pescadores que seguem o mesmo rumo, em direção ao porto. Notamos que essa construção das imagens corresponde à tensão que, no texto literário, é perceptível no diálogo entre o velho e o menino, nos momentos que antecedem o desenvolvimento do clímax que todos esperam.

Concordando com o que diz o teórico francês Laurent Jullier (2012), em seu



Fotograma 20 - Praia

livro *Lendo as Imagens do Cinema*, destacamos que as cores e iluminação dizem muito sobre os sentimentos que um artista deseja assinalar. A “direção da luz pode apoiar a história, em virtude das conotações ligadas em certa tradição histórica aos conceitos de sombra e de luz [...]. A própria quantidade de luz que recai sobre o sujeito pode enriquecer um retrato psicológico” (JULLIER, 2012, p. 38).

As gradações entre a luz e as sombras, iluminando o caminho, mas deixando o restante do quadro, onde a luz não deve alcançar, quase completamente no escuro dão o destaque na sequência para o efeito de mistério, ou incerteza que essa falta de iluminação, diante da situação em que estão, implica. De acordo com a concepção dada por Martin (2005), esse cenário como um todo pode ser considerado impressionista: “o cenário (a paisagem) é escolhido em função da dominante psicológica da ação, condiciona e reflete, ao mesmo tempo, o drama das personagens; é a *paisagem-estado da alma* [...]” (MARTIN, 2005, p. 79). É um momento de passagem físico com uma representação visual que reflete a passagem de estado psicológico do personagem.

Na separação dessa sequência das anteriores, há o que Martin (2005) denomina de fusão a negro, nesse caso, através do escurecimento da imagem, denotando a passagem não só de tempo como de lugar, além de marcar “uma passagem sensível na narrativa [...]”. É a mais marcante de todas as transições” (MARTIN, 2005, p. 110). Por ser uma transição tão acentuada, não deixa dúvidas quanto ao encerramento de uma parte da história e consequente início de outra. Na literatura, corresponde à mudança de capítulo.

Essa passagem sensível, dentro da narrativa, corresponde à saída do velho para a pescaria que se supõe como sendo decisiva para sua vida naquele momento, em que ele tentará ir mais longe do que qualquer outro pescador já foi, para, assim, conseguir provar seu valor. Consideramos que a subjetividade desenvolvida na primeira sequência do filme marca a interioridade do personagem em contraste com seu exterior, mas é aqui em que a tensão mental do personagem é marcada. Ao passo que essa sequência atual dá continuidade àquela construção, ela também apresenta algo a mais, pois já começa a apresentar a condição do velho pescador como, por exemplo, um pequeno ponto, isolado; assim como cada pescador e sua



Fotograma 21 - Saída

luz são isolados, dentro do mar também o caráter solitário se acentuará ainda mais.

Cada um possui seu trajeto próprio a seguir. No fotograma acima observamos que o flash agora esverdeado da lanterna na água, de dentro do esquife, forma um caminho de onde o velho saiu, marcando exatamente o caminho que o velho vai seguir, sendo essa talvez a única certeza em meio àquelas incertezas que o rodeiam. Ocorre exatamente a passagem da escuridão, no meio das incertezas (sombras) do caminho, para a luz do que é por ele conhecido, o mar. Em um tópico

adiante discutiremos mais sobre esse jogo de iluminação, com uma paleta de cores escuras e amareladas, quando analisarmos uma nova sequência de analepse.

Ainda na perspectiva técnica, percebemos que há uma particularidade nesse tipo de efeito na animação, através de pintura, pois o domínio sobre essas nuances é de seu total controle. Petrov tem a possibilidade de mostrar no mesmo quadro todos os efeitos que as mudanças de luz, de acordo com a hora do dia, causam no plano geral.

A construção de suas imagens não são limitadas pela realidade, as possibilidades estão na ponta de seus dedos e na diversidade de tintas. O animador é capaz de recriar certas descrições de cenários feitas por Hemingway na narrativa literária, que, com a câmera na natureza real, requeriria horários, ângulos e tantos outros detalhes específicos para serem capturados. E o artista consegue ainda dar a elas uma beleza tão poética quanto a imagem real, já que ele está no controle do resultado. O artista pode mesclar os efeitos oscilantes da luz, da mistura das tintas, com os dos fenômenos naturais, criando ao longo de todo o filme imagens ao mesmo tempo realistas e cheias de uma áurea poética. Vemos raios quentes de sol, ou da luz da lua, no caso da cena ilustrada acima, ou as névoas que encobrem tudo com uma superfície de mistério, como visto na primeira sequência (em 4.2), como criações imagéticas que conseguem representar a presença da natureza sempre em correspondência ao caráter ou sentimento apresentado pelo protagonista.

A retroiluminação utilizada na produção do filme, com a tinta transparente, é outro diferencial do cinema de animação. O animador aqui usa ferramentas próprias, elementos de criação específicos e, desse modo, realiza a encenação perfeita para o que ele intenta transpor na história. O fato de Petrov trabalhar com camadas de chapas de vidro causa esse tipo de efeito estético, com o qual ele pode fazer pequenas partes se movimentarem no cenário, até então, parado.

Quando falamos de “tonalidade interior” e “harmonia interna de linha, forma e cor”, temos em mente a harmonia com algo, uma correspondência com algo. A tonalidade interna deve contribuir para o significado de um sentimento interno. Por mais vago que seja esse sentimento ele avança sempre em direção a algo concreto, encontra sua expressão externa em cores, linhas e formas. (EISENSTEIN, 2002, p. 77).

Da mesma forma que o caráter interior e exterior dialogam na obra, em especial nessa sequência, tudo está interligado na narrativa, através também dos

seus suportes técnicos, que, utilizados de forma criativa, contribuem para uma ampliação da significação do que é mostrado. O abstrato e o concreto se relacionam tanto no processo de criação, quanto no produto.

Como bem aponta Chriswell (2001), esse momento não só prepara o palco para o que acontecerá em seguida, mas começa a revelar na história e em seus personagens camadas de significados maiores. A maioria das ordens dessa seção representa os preparativos dos personagens para o início do desenvolvimento da narrativa, quando Santiago parte para o que se tornará a grande luta da história.

No quesito duração da narrativa, o realizador poderia ter optado por ter feito uma elipse maior de conteúdo, entre a apresentação primeira dos personagens e a entrada dele no mar no dia/madrugada seguinte. Porém, Petrov decide apresentar essa antecipação com as questões de iluminação para seguir uma consistência no tom de todo o filme. Já no encerramento dessa sequência, a escuridão obviamente será seguida pela luz do amanhecer, como vemos na figura abaixo:



Fotograma 22 - Amanhecer

A mudança dessa vez não ocorre em fusão, mas sim em um *fade out* e *fade in* do amanhecer, que segue a iluminação do dia, e essa ideia dos elementos naturais no controle da ambientação sugere que a ação importante que logo acontecerá também estará à influência da mesma. No decorrer de todo o filme, Petrov utiliza vários tons cromáticos para pintar o céu e o mar, incluindo azul, laranja, violeta, cinza, tons esverdeado, etc., para representar os efeitos do tempo sob eles e recriar os ambientes descritos por Hemingway, tornando o filme uma grande experiência visual, com imagens ricas e prazerosas, como conclui Gordeeff (2011).

4.4 Santiago e a Natureza

As sequências seguintes não correspondem a uma ação em particular. Configuram-se dentro dos aspectos integracionais da narrativa como funções-índice, ou seja, que retratam a atmosfera e a representação psicológica do ser. Estabelecem uma agregação de sentido aos dois maiores componentes da história em caráter material: céu e mar. Estes que, colocados em perspectiva com o personagem, representam a relação homem *versus* natureza, a temática mais destacada da história. A natureza que é tanto a provedora quanto a inimiga do homem Santiago. Depois de muito tempo, ele finalmente fogueou um peixe, mas o que se sucede depois disso está além do que ele, enquanto homem, pode controlar.

Durante toda a narrativa literária há descrições do ambiente, dos efeitos que a passagem do tempo, das horas, refletem ao seu redor, mas a partir do momento em que Santiago se encontra sozinho sem terra a vista, cercado apenas pela natureza, vemos os efeitos ou sensações que tudo isso causa *nele*.

Logo após o velho foguear o marlin, falhando na tarefa de dominá-lo e matá-lo de imediato, ele passa então a ter seu barco rebocado pelo peixe para ainda mais longe, dentro do alto mar. “He looked behind him and saw that no land was visible”⁴⁷ (HEMINGWAY, 2016, p. 16); ele percebe que está muito longe e não poderia fazer nada além de segurar firme a linha e esperar até que conseguisse finalizar a captura. Toda essa sequência ocupa grande parte da narrativa, quando o personagem se encontra sozinho em sua missão ele começa a analisar sua situação e sua condição de ser humano diante dos outros seres.

He looked across the sea and knew how alone he was now. But he could see the prisms in the deep dark water and the line stretching ahead and the strange undulation of the calm. The clouds were building up now for the trade wind and he looked ahead and saw a flight of ducks [...] and he knew no man was ever alone on the sea.⁴⁸ (HEMINGWAY, 2016, p. 45)

⁴⁷ “Ele olhou para trás e verificou que não havia mais terra a vista” (HEMINGWAY, 2016, p. 33, Tradução Nossa)

⁴⁸ Ele olhou por sobre o mar e entendeu o quanto estava sozinho agora. Mas ele podia ver os prismas nas águas escuras profundas e a linha que se estendia à frente e a estranha ondulação da calma. As nuvens se acumulavam agora para a mudança de vento e ele olhou à frente e viu um bando de patos [...] e ele entendeu que nenhum homem jamais estaria sozinho no mar. (HEMINGWAY, 2016, p. 45, Tradução Nossa).

A citação acima relaciona-se com as imagens mostradas a seguir, relatando a ocasião em que a figura do velho é minimizada, para enfatizar seus arredores. Tanto no livro quanto no filme, no momento em que começa a viagem guiada pelo peixe, Santiago percebe que está sozinho e longe de tudo. Questiona se foi um erro ter decidido ir além do limite, apenas para provar que conseguiria, e agora tem que finalizar o que começou. Porém, basta ele se atentar para o que está ao seu redor para lembrar que ele, na verdade, é parte de algo maior do que si; não está sozinho, está exatamente no meio ao qual pertence. A conexão que ele sente com a natureza é, assim, uma grande parte de sua personalidade, é também o que o torna competente.

A construção da ideia de integração entre o personagem e os elementos exteriores através das palavras é feita nesses momentos de reflexão, instigados pela situação de espera. Em seus monólogos e pensamentos, o velho demonstra estar em plena sintonia com esse meio no qual trabalha, sabe interpretar seus sinais, identifica os momentos certos de agir e os de deixar que siga seu curso sem interferir, é consciente de sua miudeza em meio à imensidão em que se encontra.

Na recriação dessas ideias sugeridas pela narrativa literária, então, Petrov decide usar sua liberdade para representar de uma forma diferente essa conexão, criando através da montagem uma verdadeira transcendência de espaço.



Fotograma 25 - Esquife em alto mar



Fotograma 26 - Esquife à distância/Nuvens



Fotograma 24 - Reflexo das nuvens



Fotograma 23 - Céu e mar

O artista faz novamente uma composição de analogias plásticas, desta vez com um paralelo entre a grandeza do mar e do céu, ele une os opostos para mostrar a minúscula figura do velho em meio a toda essa imensidão, conforme vemos no fotograma 25. Este plano panorâmico também traz a implicação de isolamento. Na construção imagética de Petrov, a grande semelhança perceptiva entre as nuvens do céu e as águas do mar são usadas como recurso para implicar significados além do concreto. Quando o barco começa a ser rebocado pelo peixe, vemos em destaque a miudeza do barco do velho adentrando à imensidão do mar até que, em determinado ponto, a imagem faz uma verdadeira fusão entre as águas e as nuvens. Ora se tem a impressão de que é um simples reflexo do céu no mar (fotograma 24), ora parece que o velho navega no próprio céu (fotograma 23). Entendemos, ainda, que essa construção pode ser capaz de provocar um sentimento de envolvimento também no espectador, como se estivesse no barco com Santiago e junto com ele perdesse não só a terra de vista como também a noção de espaço e tempo.

Assim como aquele momento de passagem na saída dele para a sua grande pesca, esse se torna fundamental para a composição do personagem, pois, na narrativa, esse sentido de pertencimento, de unidade entre ele e o mar, os animais e tudo que o cerca, complementam o sentimento de humildade do velho, mostrando sua figura não como um antagonista externo, egoísta, que está ali para tirar ou destruir, mas como uma pequena parte de um todo imenso, a cujas forças eles está submetido. Mesmo com todo o conhecimento que detém sobre a natureza e seu papel de pescador, ele reconhece: “Man is not much beside the great birds and beasts”⁴⁹ (HEMINGWAY, 2016, p. 51).

Quando se encontra com o grande peixe preso em seu anzol, Santiago diz: “Fish, I love and respect you very much. But I will kill you dead before the day ends”⁵⁰ (HEMINGWAY, p. 40); assim, demonstra amor e respeito, até mesmo para esse animal que na ocasião é seu inimigo, e o considera como um irmão, porém, segundo a ordem natural, apenas um deve sair vitorioso do embate. Essa é uma representação da coexistência de orgulho e humildade. Sabe que no grande esquema das coisas ele é quase nada, mas ele tem seu papel como pescador,

⁴⁹ “O homem não é muito ao lado dos grandes pássaros e feras” (HEMINGWAY, 2016, p. 51, Tradução Nossa).

⁵⁰ “Peixe, eu o amo e o respeito muito. Mas vou matá-lo antes que o dia termine”(HEMINGWAY, p. 40, Tradução Nossa).

predador daquele animal, e deve cumpri-lo, para isso utiliza toda a determinação e as habilidades que possui.

Mais adiante na narrativa do filme, vemos outra sequência que complementa essa ideia de união, desta vez acrescentando mais elementos, conforme se observa nas imagens a seguir:



Fotograma 29 - Santiago jovem nadando com o peixe



Fotograma 30 - Santiago e peixe entre céu e mar



Fotograma 28 - Arraias



Fotograma 27 - Golfinhos

Identificamos no livro um pensamento do velho que pode ser considerado como inspiração para a criação dessa imagem dele nadando ao lado do peixe: “now that he had seem him once, he could picture the fish swimming in the water with his purple pectoral fins set wide as wings and the great erect tail sliding through the dark”⁵¹ (HEMINGWAY, 2016, p. 50-51). Durante o longo tempo de espera para pegar o peixe, sendo arrastado pela linha presa nele, noite a dentro, e quando já está cansado, desejando se alimentar e dormir para recuperar suas forças, Santiago

⁵¹ “Agora que ele o havia visto uma vez, ele podia imaginar o peixe nadando na água com suas barbatanas peitorais roxas bem abertas como asas e a grande cauda ereta deslizando pelo escuro” (HEMINGWAY, 2016, p. 50-51, Tradução Nossa).

pensa em como o peixe deve estar nadando no escuro das profundezas, porém o sonho, ou alucinação, que tem não é como o ilustrado acima.

Na ordem da narrativa do livro, são mencionados em seu lugar três sonhos diferentes, que aconteceram sucessivamente: primeiro com um cardume de porcos-marinhos, saltitando na água; depois o sonho de estar em sua cama, em terra firme; por fim, o recorrente sonho com os leões na praia, na costa da África, que como sempre faz ele acordar. É uma sequência onírica sem aparente conexão entre si. Entendemos que para Petrov esse misto de sonhos não contribuiria para a consistência do tom emocional que ele vem criando desde a cena de abertura. A ocasião dos sonhos/imaginações é mantido em ambas as narrativas, no entanto, em função do reforço da tensão mental do personagem, ele recria a situação onírica no filme de uma forma diferente, colocando a cena como consequência da ingestão de alguma bebida alcoólica.

Ele cria essas imagens que misturam mais uma vez os opostos, dessa vez tanto os espaços quanto os elementos são incorporados. Primeiro ele retrata o Santiago menino debaixo d'água, nadando como o marlim, conforme fotograma 29. Vemos um ser humano no espaço que pertence ao peixe, mas agora ambos em situação de igualdade, não mais como presa e caçador. Essa imagem pode ser correspondente ao que Santiago fala antes de ter aqueles três sonhos consecutivos, no livro: “The fish is my friend too. I have never seen or heard of such a fish. But I must kill him. I am glad we do not have to try to kill the stars. [...] It is enough to live on the sea and kill our true brothers”⁵² (HEMINGWAY, 2016, p. 57). Ele continua firme em sua determinação de matar o animal, mas demonstra compaixão, empatia e respeito, reforçando a ligação entre eles. Ao coloca-los lado a lado, Petrov faz essa conexão que em situação factual não seria viável, mas que em forma de sonho funciona perfeitamente, considerando que os sonhos são produtos do inconsciente humano.

É relevante destacar também que ele não se imagina simplesmente nadando com o peixe em seu sonho, mas imagina estando em sua versão criança, igual aos seus sonhos com os leões na praia da África. O pequeno Santiago é capaz de nadar *pari passu* com o grande peixe. No fotograma 30 o ângulo contrapicado mostra

⁵² “O peixe também é meu amigo. Eu nunca vi ou ouvi falar de tal peixe. Mas devo matá-lo. Fico feliz que não tenhamos que tentar matar as estrelas. [...] Basta viver no mar e matar nossos verdadeiros irmãos” (HEMINGWAY, 2016, p. 57, Tradução Nossa).

ainda a forma das nuvens acima deles, com os raios de luz infiltrando a água. Santiago e o peixe estão juntos naquele meio. Os dois últimos fotogramas apresentam os animais aquáticos nadando/voando no lugar das aves no céu, sustentando ainda outra vez a consciência de transcendência, em imagens que unem opostos: peixes como pássaros, o céu como o mar.

Seguindo as ordens narrativas, essa sequência acontece logo após o flashback da disputa na taverna (discutido no tópico a seguir), um pouco antes do embate final do pescador com o peixe e depois com os tubarões; e já quase na cena final dessa imaginação, aparece a imagem do menino subindo as escadas de corda de um barco, enquanto peixes nadam por entre ele, freneticamente, o menino grita “watch out!”. Esse pequeno detalhe funciona como antecipação do que acontecerá em seguida, aconselhando cuidado para a situação de perigo que seu eu do presente, o Santiago velho, está prestes a enfrentar.

Em meio a tantas construções imagéticas ao longo do filme, consideramos esta como uma das mais sublimes, como um dos mais evidentes exemplos da prática da liberdade do animador enquanto artista, livremente recriando em imagens as palavras de Hemingway. Ao passo em que Santiago demonstra seus sentimentos com relação à natureza, tal qual é narrado no livro, são formadas imagens subjetivas, até mesmo poéticas, que por sua vez são transformadas em pinturas cheias de uma originalidade absoluta. Retomando Martin (2005), concluímos que essa capacidade única que o cineasta tem de fundir o real e o sonho nas imagens, através dos recursos que sua arte dispõe, é o que torna a criação grandiosa. Petrov se baseia no visível, na materialidade dos elementos, e consegue criar em imagens o invisível.

4.5 Força e Determinação

Nesse ponto da história, o pescador já está com o peixe preso em seu anzol e usa sua força para tentar mante-lo assim até que consiga mata-lo. A captura do peixe foi o pontapé inicial para a mudança de sorte do personagem. Como explica Chion (1989), “a mudança de sorte é, em geral, uma mudança de condição produzida por uma circunstância imprevista” (CHION, 1989, p. 152), é um recurso narrativo universal para desenvolvimento dramático. A partir daqui a antecipação é para o grande momento de confrontação e seu posterior desfecho.

Para tanto, analisamos mais uma sequência de volta no tempo que tanto reforça a uniformidade da atmosfera quanto acrescenta mais camadas de significado ao personagem e a suas ações. A cena ilustrada e analisada neste tópico trata de uma analepse externa, em que o velho relembra um acontecimento bem específico de sua juventude, motivado pela situação em que se encontra. Na mesma ocasião, ele também se compara ao seu jogador de basebol favorito.

Consideramos que esse é um momento significativo para a narrativa pelo fato de ser uma espécie de preparação para a grande batalha; quase chegando ao ápice de sua jornada, como vimos, ele se encontra já cansado, com suas mãos feridas e precisa de encorajamento, o que é feito através dessa recordação. Assim, a densidade psicológica do personagem é concluída de uma forma redonda, quando vemos nele um símbolo de persistência, com superação de obstáculos que se imaginaria além de suas condições.

No livro, a figura do jogador de basebol que é apresentada antes da analepse é grande parte da inspiração para o velho. Quando está descansando, ele começa a pensar nos jogos da grande liga de basebol que gostaria de estar acompanhando, sabe até mesmo o jogo que deveria estar acontecendo naquele momento (New York Yankees contra Detroit Tigers). Então pensa no “great DiMaggio”, jogador do seu time favorito, em como deve manter-se confiante para ser digno dele, que é excepcional no que faz mesmo com um problema que possui em seu calcanhar.

Santiago tem uma imagem idealizada de DiMaggio, e o toma como medida para seus próprios esforços enquanto pescador. Essa comparação feita por ele reforça a premissa – falada no começo na análise – de que tão importante quanto a força física que ele busca obter através do descanso e da alimentação, ainda que pouca, é a força espiritual necessária para lidar com a espera e motivar-se para o combate, assim, e o jogador é o perfeito modelo para inspiração. Esse modelo, entretanto, não é destacado na construção de Petrov.

No filme, o animador utiliza apenas a recordação da ocasião em que o Santiago jovem vence uma luta de braço contra um forte oponente como inspiração para a atual situação em que se encontra; ou seja, a força espiritual, a inspiração de confiança, que encontra ali vem de dentro de si mesmo, não de outro. A analepse na narrativa literária é introduzida pelas seguintes palavras: “As the sun set he remembered, to give himself more confidence, the time in the tavern at Casablanca when he had played the hand game with the great negro from Cinfuegos who was

the strongest man on the docks”⁵³ (HEMINGWAY, 2016, p 52), enquanto na narrativa fílmica Santiago diz: “I must convince him [the fish] of my strength. I convinced everybody else that time in the taverns, in Casablanca, when I played the hand game with that great black who was the strongest man on the docks”⁵⁴.



Fotograma 34 - Santiago segurando a linha de pesca



Fotograma 33 – Transição



Fotograma 32 - Entre barco e taverna



Fotograma 31 - Santiago e o negro na taverna

O velho posiciona seu braço, segurando a linha que está apoiada em seu ombro, da mesma forma que se faz em uma luta de braço, diante do oponente (fotograma 34). Essa imagem vai sendo borrada ao passo em que um movimento de rotação é realizado (fotograma 33), substituindo o plano de fundo do barco e do mar pela mesa na taverna (fotograma 32), local onde que Santiago e o outro homem são vistos em posição para a disputa (fotograma 31).

Primeiramente, observamos um detalhe nesta transição que é possível graças à técnica que Petrov utiliza. Há nessas entre-imagens uma falta de nitidez

⁵³ “À medida em que o sol se punha, ele se recordava, para se dar mais confiança, a vez em que, na taverna em Casablanca, ele participou de uma luta de braço com o grande negro de Cinfuegos, que era o homem mais forte das docas” (HEMINGWAY, 2016, p 52, Tradução Nossa).

⁵⁴ “Preciso convencê-lo [o peixe] da minha força. Eu convenci todos os outros naquela vez na taverna, em Casablanca, quando eu joguei luta de braço com aquele grande negro que era o homem mais forte nas docas” (Tradução Nossa).

intencional, criando imagens manchadas que se refazem conforme o espaço e tempo – do presente no mar para o passado na taverna – passam da realidade para o sonho. Configura-se em uma espécie de *flo* artístico⁵⁵, ou desfoque artístico, que é uma prática característica da pintura. O artista tem o domínio sobre a mancha, que aqui não é um defeito, mas sim um efeito dotado de fim expressivo.

Durante a cena de recordação, mais uma vez Petrov destaca a iluminação como recurso narrativo, dessa vez servindo para acentuar a dureza da história, no destaque para os dois personagens em disputa. Nesse momento em que a palavra-chave é força, Santiago está se preparando mentalmente para o combate final iminente. Praticamente toda a cena permanece nas sombras, somente os rostos, partes dos corpos dos personagens da pintura e a mesa onde os dois oponentes estão competindo podem ser visto, porque são iluminados por uma lâmpada colocada acima deles, conforme imagem vista a seguir:



Fotograma 35 - Santiago e o negro sob a luz da lâmpada

Na medida que o duelo avança, o enquadramento da imagem se expande, e então a luz permite ver o cenário ao redor. Os tons escuros e amarelados que permanecem durante toda essa composição também contribuem para a implicação de significado. Sobre esse aspecto da iluminação – que já foi percorrido em tópico anterior – acrescentamos o que apresenta o pesquisador Domínguez (2013), cujo trabalho de Mestrado traz uma análise bastante detalhada das influências pictóricas nas obras de Petrov. O pesquisador concorda que a recorrência desse uso de cores é uma forma de expressar a interioridade do personagem, e com a técnica de luz e

⁵⁵ Cf. p. 45.

sombras, especialmente, a psicologia do personagem toma direção bem específica. Comparando essas expressões imagéticas, nota-se que o jogo de luz e sombra – o chamado *chiaroscuro*, que é uma influência do Barroco, segundo Domínguez (2013) – é algo que reforça na imagem esse dualismo, a força e a fraqueza, a vitória e a derrota, o conhecimento sobre a natureza e seus oponentes e a suposta incapacidade de domina-los etc.⁵⁶

Durante a sequência dessa analepse, as falas apresentadas são quase todas as mesmas, no livro através do narrador heterodiegético, no filme por meio de narração em *voice over* do protagonista. Entendemos que na ocasião da luta com o grande homem a sua frente, o mais forte das redondezas, Santiago supostamente não deveria vencer já que é mais fraco, e a derrota seria, então, iminente. Entretanto, o pescador não desiste, permanece na disputa de braço, ininterruptamente, por um dia e uma noite; chegando até a sangrar com a pressão das mãos e, eventualmente, ele ganha a disputa. “For a long time after that everyone had called him The Champion”⁵⁷ (HEMINGWAY, 2016, p. 53), sua fama se espalhou, contribuindo para a formação de seu orgulho.

A analogia entre essa lembrança e a situação atual do velho, na batalha contra o peixe, é inegável. Ele deliberadamente rememora esse acontecimento na intenção de conseguir a inspiração necessária para repetir um grande feito, por meio de sua força e, principalmente, determinação. Como um velho, Santiago sente a necessidade de provar para os outros que é capaz, mas, nesse ponto do atual embate, estão sozinhos ele e o peixe, tendo apenas o mar como testemunha, assim como no fotograma anterior vemos ele e seu oponente e somente o escuro ao redor. Assim como aquela interpretação discutida na seção 1 desse trabalho, sobre a jornada do artista que cria em sua mente algo grandioso mas não consegue transpor em palavras o equivalente, conseqüentemente sendo o único conhecedor de sua realização, somente o pescador saberá, realmente, do seu grande feito.

A vitória que ele busca poderá, evidentemente, trazer de volta a ele o reconhecimento dos seus companheiros pescadores, como um novo status de campeão, tal qual ocorreu após a luta de braço, porém agora ele está, na verdade, tentando transcender a ideia que tem de si mesmo. De certa forma, ele inveja o

⁵⁶ Citações que ilustram esse sentimento do velho foram apresentadas nas páginas 67 e 68, quando falamos sobre o dualismo entre a força de seu espírito e a fraqueza de seu corpo.

⁵⁷ “Por muito tempo depois do ocorrido, todos o chamavam de O Campeão” (HEMINGWAY, 2016, p. 53, Tradução Nossa).

peixe, cuja força física é superior à dele, e admite que tudo o que ele tem para usar na batalha são apenas sua força de vontade e sua inteligência. Novamente demonstra humildade, no entanto, para conseguir sair bem sucedido, precisa se render ao seu ego. Vencer o marlim será mais do que ganhar uma disputa de braço com outro homem; isto é para ele o último desafio, tendo em mente que sua idade avançada não lhe deixa muitas perspectivas futuras além da morte.

4.5.1 O Embate, a Vitória e a Derrota

“Let him begin to circle and let the fight come”⁵⁸ (HEMINGWAY, 2016, p. 65)

Antes de discorrermos sobre a sequência narrativa em si, apontamos um aspecto da criação cinematográfica que é realçado no desenrolar desta, a sonoridade. É um elemento que se faz fundamental dada a intensidade das emoções à mostra, que atingem seu grau mais elevado na ocasião da luta. A trilha sonora do filme é criação de Normand Roger, do National Film Board of Canada, um compositor premiado especialmente por seus trabalhos em curtas-metragens de animação. Ele diz que acredita na “sugestão subliminar através dos instrumentos, sempre que possível”⁵⁹, e como conclui Gordeeff (2011), conseguiu captar bem o ambiente dramático que é intencionado durante toda a animação.

A trilha sonora complementa o cenário e os níveis de tensão; os momentos de calma e reflexão são mais longos, por isso, há bastante sons do ambiente, das ondas, dos pássaros e peixes pulando, acompanhados de sons instrumentais; são sons que causam uma verdadeira experiência auditiva juntamente com os visuais do filme. Nessa sequência, que é toda sobre movimentos bruscos, a sonoridade se torna mais marcada. Concordando com Adelmo (2014), acrescentamos que o uso desse recurso faz parte da essência do filme, pois o som faz parte de um todo significativo; a imagem sonora é agregada à imagem plástica, pictórica, e elabora, através da montagem das ideias, a percepção e a consciência do que é visto. O som do cinema traz mais realidade à cena e pode agregar, também, sentidos à narrativa.

⁵⁸ “Deixe-o começar a circular e iniciar a luta” (HEMINGWAY, 2016, p. 65, Tradução Nossa).

⁵⁹ Entrevista concedida a Jon Hofferan, em 2008. Disponível em: <https://www.awn.com/animationworld/sound-animation-interview-normand-roger> Acesso em: 17/02/2018.

Enfim, chegamos ao clímax da narrativa, quando Santiago acorda, de repente, daquele sonho/alucinação discutido no subtópico 4.4 – após aparecer a imagem do menino Manolin gritando “tenha cuidado, Santiago!”, conforme descrito na página 79 – com um puxão na linha dado pelo peixe. O marlim começa a ficar cada vez mais agitado, pulando repetidas vezes, nadando em círculos enquanto arrasta o esquife, com o movimento causando tontura no velho (fotograma 36). O velho cede linha por conta de toda essa agitação e ao mesmo tempo tenta puxá-lo para conseguir enfiar nele o arpão. No livro, pela primeira vez ele tem uma compreensão real da grandiosidade do peixe, quando circula perto de seu esquife.

Com os puxões e a força que utiliza, surgem mais cortes em suas mãos causados pelas linhas. O cansaço e os ferimentos aumentam e a tensão se agrava na mesma medida, debilitando ainda mais o protagonista, o fracasso parece mais provável; é como uma estratégia para dar mais valor ao triunfo que ele almeja. Como um herói que não tem nada a perder, e pensando na sua provável derrota, ele começa a falar com o peixe:

Fish, you are going to have to die anyway. Do you have to kill me too? [...] You are killing me, fish, the old man thought. But you have a right to. Never have I seen a greater, or more beautiful, or a calmer or more noble thing than you, brother. Come and kill me. I do not care who kills who.⁶⁰ (HEMINGWAY, 2016, p. 71)

Como é perceptível, o velho é ciente da grande possibilidade de não vencer a luta e de até mesmo morrer na tentativa; ele não se importa, no entanto. Pode-se entender que para ele a vitória talvez não consista em derrotar o seu suposto inimigo, mas sim em superar a si mesmo. Essa atitude pode ser associada com a escolha que ele fez de ir para um lugar mais longe do que os outros pescadores costumam ir, onde lidaria com o desconhecido. Foi uma decisão consciente, por isso, deve lidar com as consequências. Nesse momento de embate, no filme, ele diz:



⁶⁰ Peixe, você terá que morrer de qualquer maneira. Você está me matando, peixe, mas eu quero fazer algo maior, ou mais bonito, mais nobre do que você. Venha e me mate. A mim não importa quem mata quem.

Peixe, você terá que morrer de qualquer maneira. Você está me matando também? [...] Você está me matando, peixe, mas eu quero fazer algo maior, ou mais bonito, mais nobre do que você. Venha e me mate. A mim não importa quem mata quem.

Fotograma 36 - Pescador *versus* peixe

“I will stay with you until I am dead!”.⁶¹

Finalmente, o marlim fica próximo o suficiente para que ele consiga acertar o arpão e matá-lo. Santiago tem pouco tempo para refletir sobre seu feito, porque pouco depois surgem os adversários que, enfim, tirariam dele o prêmio conquistado. Já que um esquife não caberia aquele peixe enorme, ele é amarrado ao lado do barco, e isso resulta em tubarões sendo atraídos pelos rastros de sangue na água. O velho já sabia dessa possibilidade, pois ele conhece a imprevisibilidade do oceano; assim, quando eles surgem, ele prontamente ataca-os com todas as armas que possui, e quando acabam, improvisa o ataque com outros objetos que tinha a



Fotograma 38 – Tubarões e sangue



Fotograma 37 - Vela do barco

seu alcance.

Ele consegue matar os tubarões, mas não a tempo de impedir que eles devorassem toda a carne do marlim. O sangue que vemos espalhado na água no fotograma 38 pertence aos tubarões atingidos pelo pescador; ele, de fato, luta até o fim como disse que faria. No entanto, a imagem composta no fotograma 37, da vela do barco por trás das ondas do oceano, que foram agitadas pela luta, complementada com o céu de tonalidade densa ao fundo, reflete o fim, a perda irremediável. Relacionamos essa imagem com a primeira descrição feita do barco⁶², cuja vela é comparada com uma bandeira de derrota permanente.

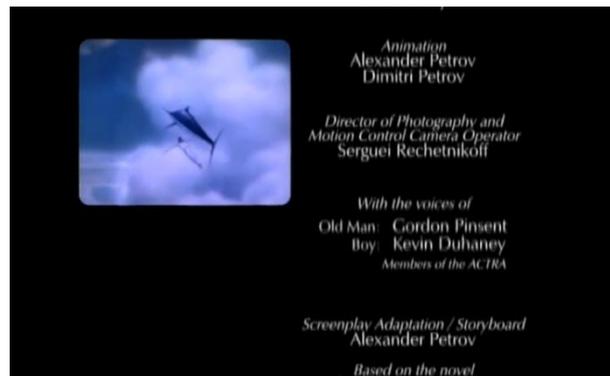
“But man is not made for defeat; [...] a man can be destroyed but not defeated” (HEMINGWAY, 2016, p. 79)⁶³. Na mesma pessoa há a vitória e a derrota, assim como há orgulho e humildade, e força e fragilidade. Independentemente do resultado, Santiago mantém os mesmos sentimentos desenvolvidos ao longo de

⁶¹ "Permanecerei com você até que eu esteja morto!" (Tradução Nossa).

⁶² Cf. p. 61.

⁶³ “Mas o homem não foi feito para a derrota, [...] um homem pode ser destruído, mas não derrotado” (HEMINGWAY, 2016, p. 79, Tradução Nossa).

toda a história, ele não se sente derrotado. A narrativa de Hemingway se encerra com a frase “the man was dreaming about the lions”⁶⁴ (HEMINGWAY, 2016, p. 100), que reforça aqueles símbolos de força e juventude do começo da jornada; já na construção de sua cena final, Petrov utiliza a imagem do peixe e do Santiago jovem nadando lado a lado, desta vez no céu.



Fotograma 39 - Santiago e peixe nadando no céu

Essa mudança no desfecho é bastante significativa. Difere da ordem final do livro, mas pode ser relacionada com a citação mostrada na página 87, em que ele fala sobre a morte de ambos. Enquanto no romance o velho sonha com os leões na praia, provavelmente iniciando um processo de recuperação de suas forças, tanto física quanto psicológica, no filme o voo do jovem Santiago unido ao oponente que acabará de vencer pode representar o fim concreto de sua jornada. Na primeira vez em que vemos os dois lado a lado em uma representação onírica, no fotograma 29⁶⁵, eles estão no centro, entre o céu e o mar.

O fato de agora, depois que o peixe está morto, virmos sua (re)união em um nado no céu, pode significar que aquele sono da cena final foi fatal. Depois de todos os seus feitos, o velho, finalmente, morre. Como grande representante do código de heroísmo característico de Hemingway, Santiago, apesar de todos os acontecimentos, permanece com o mesmo espírito de antes, malsucedido, porém invicto.

⁶⁴ “o velho sonhava com os leões” (HEMINGWAY, 2016, p. 100, Tradução Nossa).

⁶⁵ Cf. p. 80.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As subjetividades que Petrov desenvolveu em seu trabalho partem de uma identificação do que as poucas palavras de Hemingway sugerem. É notório na prosa de Ernest Hemingway uma narrativa cheia de conversas breves, porém cuidadosas, que constroem os significados em lugar da descrição de sentimentos. O autor apresenta muito mais o que está em volta dos personagens, as cores e os cheiros dos lugares e das coisas, as circunstâncias em que vemos os personagens, que formam uma riqueza de detalhes sugestivos. Essas singularidades de sua escrita encontraram correspondente à altura na recriação apurada do animador russo.

The Old Man and the Sea, com uma narrativa dotada dessa grande sugestão imagética e atmosfera poética, é como o objeto perfeito para um artista cuja arte plástica permite, e até mesmo exige, liberdade e sensibilidade, fatores essenciais para produzir o efeito intentado pelo artista anterior. Petrov é capaz de construir imagens que revelam todo o percurso físico e emocional do pescador de uma forma interligada; formando em imagens as metáforas que a palavra apenas sugere.

A animação, toda ela, tem como origem referencial a busca da forma da sensibilidade afetada pela realidade envolvente do animador, que a faz num contexto em que tanto a realidade quanto a sensibilidade são funções também das tecnologias que medeiam quer os processos da produção de objetos e acontecimentos, quer os processos da percepção (GRAÇA, 2006, p. 145)

O filme também vai de encontro à ideia inicial de que não é necessário haver grandes mudanças no enredo do livro para que se faça uma grande adaptação cinematográfica. Mudanças destacadas são algo relativamente fácil de fazer, o desafio é entender como recriar sem descaracterizar a obra original. Na adaptação analisada há, evidentemente, algumas divergências no decorrer da história animada, por conta da própria imposição dos meios diferentes de arte, mas o que se vê é que cada escolha feita contribui para a representação daquela ideia original.

O realizador chega ainda a ir além, pois o Aleksandr Petrov como leitor de Hemingway considera o universo da obra completo, assim, desafia a si mesmo a ir além de uma simples transposição do enredo. Ele diz que, assim como o velho lutou

com todas as suas forças para realizar seus objetivos, ele também trabalhou bastante para que o filme fosse forte, poderoso e belo como o peixe⁶⁶.

Petrov cria em cada imagem do filme um algo a mais, uma ampliação de significado que provém da sua própria interpretação, mas que também não limita a dos espectadores. A própria natureza do meio pressupõe acréscimos, com a movimentação que no texto não existem, por exemplo, ou com a montagem que constrói o sentido entre múltiplas camadas imagéticas, e até mesmo a fluidez desse sentido, em que as fronteiras são oscilantes. “A imagem animada constrói-se como uma verdadeira invenção, por métodos que pretendem reinterpretar dados sensíveis em sua origem, criando-os *ex novo*” (GRAÇA, 2006, p. 214).

Tudo isso, somado à experiência sensível, gera um produto completamente novo, visto que o animador leva para o filme aquilo que ele absorve como sendo de maior importância na história – a essência, ou “alma” – e faz isso refletir na imagem pintada, através tanto dos traços quando da montagem.

A análise dos processos de criação desta adaptação, bem como o resultado obtido através deles, mostram que, de fato, a realização de Aleksandr Petrov foi capaz de complementar os sentidos e transpor o produto da sua imaginação em uma imagem polissêmica, assim como a polissemia da literatura em que se baseia, e cria um trabalho recíproco, que acrescenta ainda muito mais possibilidades interpretativas.

Finalmente, consideramos ter atendido à proposta inicial de mostrar, através dessa direção analítica, as possibilidades e os resultados que um trabalho minucioso de adaptação é capaz de produzir e significar. Concluímos que o artista explora de forma sutil e expressiva a mente do personagem, combinando as palavras com que perfeitamente ilustram o subconsciente do protagonista, destacando ao longo de todo o filme o seu caráter psicológico. Assim como o personagem e toda sua complexidade, o filme é também redondo, completo.

⁶⁶ Making Of Aleksandr Petrov. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_ZsQoXGqWyk. Acesso em: 17/02/2018.

6 REFERÊNCIAS

- ADELMO, Luiz. **Som-imagem no cinema**: a experiência alemã de Fritz Lang. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- AUMONT, Jacques; et al. **A estética do cinema**. Campinas: Papirus, 2012.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto L. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac, 2001.
- BARTHES, Roland. Introduction to the Structural Analysis of Narratives. In: **Image Music Text**. London: Fontana Press, 1977.
- BAZIN, André. Por um cinema impuro: defesa da adaptação. In: BAZIN, André. **O cinema**: ensaios. Trad. Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BENDAZZI, Giannalberto. **Alexandre Alexeieff**: Poems of Light and Shadow. 2003. Disponível em: http://www.giannalbertobendazzi.com/Content/resources/pdf/Animation-Alexandre-Alexeieff/Alexandre_Alexeieff-Poems_of_Light_and_Shadow.pdf Acesso em 28/08/2017.
- BENDAZZI, Giannalberto. **Animation**: a world history – Volume 3 – Contemporary Times. Florida: CRC Press, 2016.
- BLUESTONE, George. **Novels into Films**: the metamorphosis of fiction into cinema. California: University of California Press, 1973.
- BONFIM, Júlio C. **Vidas Secas, do livro ao filme** – estudo sobre o processo da adaptação. 2011. 226 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.
- BRASIL, Assis. **Cinema e literatura**: choques de linguagem. Rio de Janeiro: Tempo brasileiro, 1967.
- BRITO, João Batista de. **Literatura no cinema**. São Paulo: Unimarco, 2006.
- BUCHAN, Suzanne. **Pervasive Animation**. New York: Routledge, 2013.
- CAMPOS, Haroldo de. **Metalinguagem**. Petrópolis: Vozes, 1967.
- CHION, Michel. **O Roteiro de Cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- CHRISWELL, Jeanne S. **On The Old man and The Sea**. New Jersey: Wiley Publishing, 2001.
- DINIZ, Thais F. N. **A tradução intersemiótica e o conceito de equivalência**. Ouro Preto: IV Congresso ABRALIC, s/d.
- DINIZ, Thais F. N. **Literatura e cinema**: tradução, hipertextualidade, reciclagem. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2005.

DOMÍNGUEZ, Belén Sousa. **Las influencias pictóricas en la obra de Aleksandr Petrov**. Máster Universitario en Patrimonio Cultural: Investigación y Gestión. Universitat de les Illes Balears (UIB), Palma (Espanha), 2013.

EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do filme**. São Paulo: Zahar, 2002a

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. São Paulo: Zahar, 2002.

GAUDREAU, André; JOST, François. **A Narrativa Cinematográfica**. Brasília: Editora UnB, 2009.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestes: la littérature au second degré**. Paris: Éd. du Seuil, 1982

GENETTE, Gerard. **Narrative Discourse: an essay in method**. New York: Cornell University Press, 1983.

GENETTE, Gerard. **Palimpsestos: la literatura en segundo grado**. Madrid: Tauros, 1989.

GORDEEFF, Elaine M. **Interferências estéticas: a técnica *stop motion* na narrativa de animação**. 2011. 166 f. Dissertação (Mestrado em Arte Visual) – Universidade Federal do Rio de Janeiro.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

HALAS, John; MANVELL, Roger. **A Técnica da Animação Cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

HEMINGWAY, Ernest. **O velho e o mar**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

HEINGWAY, Ernest. **The Old Man and the Sea**. Charleston: Createspace Independent Publishing, 2016.

HEMINGWAY, Ernest. Edited by Carlos Baker. **Selected letters 1917-1961**. New York: Scribner Classics, 1981.

HOWARD, Leon. **A literatura norte-americana**. São Paulo: Cultrix, 1960.

HOLLISTER, Michael. **Analysis The Old Man and the Sea**. 2012. Disponível em: [http://www.amerlit.com/novels/ANALYSIS%20Hemingway,%20Ernest%20The%20Old%20Man%20and%20the%20Sea%20\(1952\)%20analysis%20in%20detail.pdf](http://www.amerlit.com/novels/ANALYSIS%20Hemingway,%20Ernest%20The%20Old%20Man%20and%20the%20Sea%20(1952)%20analysis%20in%20detail.pdf)
Acesso em: 12/07/2017.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Florianópolis: Ed. Da UFSC, 2013.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2007.

JULLIER, Laurent. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Editora Senac, 2012.

LAERHOVEN, Tom Van et al. "Paint-on-glass animation: the fellowship of digital paint and artisanal control." *Journal of Visualization and Computer Animation* 22 (2011): 325-332.

LEITCH, Thomas. *Adaptation Studies at a Crossroads*. **Adaptation** 1.1 (2008): 63-77. EBSCO. Web. Maio de 2014.

LYNN, Kenneth. **Hemingway**. London: Harvard University Press, 1987.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

McFARLANE, Brian. **Novel to film: an introduction to the theory of adaptation**. New York: Oxford University Press, 1996.

MEYERS, Jeffrey. **Ernest Hemingway: the critical heritage**. London: Routledge, 2005.

METZ, Christian. **A significação no Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MIRANDA, Carlos A. **Cinema de animação: arte nova / arte livre**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1971.

PLAZA, Júlio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

RAO, P. G. Rama. **Ernest Hemingway's The Old Man and the Sea**. New Delhi: Atlantic Publishers & Distributors, 2007.

ROVIT, Earl. **Ernest Hemingway**. Rio de Janeiro: Lidador, 1966.

SANTANA, Sérgio R. L. de. **As várias faces de Ripley: entre a literatura e as adaptações cinematográficas**. 2009. 255 f. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009.

STAM, Robert. *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade*. **Ilha do Desterro**. N° 51. Florianópolis, 2006.

STAM, Robert. **Teoría y Práctica de la Adaptación**. México: Textos de Difusión Cultural / UNAM, 2009.

STAM, Robert. *Adaptation and the French New Wave: a study in ambivalence*. **Interfaces**, Massachusetts, Vol. 34, 2013a.

STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**. Campinas: Papyrus, 2013.

TEIXEIRA, I. A. C. **Batalha das máscaras: animação experimental digital baseada nas cavalhadas de Pirenópolis**. 2015. 130 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2015.

THE OLD Man and the Sea. Direção: Aleksandr Petrov. Fotografia: Sergei Rechetnikoff. 20min, color. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=fKfAv6-lwmQ> Acesso em: 18/08/2017.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life**: Disney Animation. New York: Disney Editions, 1981.

WALDHORN, Arthur. **A Reader's Guide to Ernest Hemingway**. Toronto: Doubleday Canada Ltda., 1973.

WIEDEMANN, Julius. **Animation Now!** Cologne: Taschen, 2007.

WILHELMSSEN, Frederick. **The metaphysics of love**. New York: Sheed and Ward, 1991.

XAVIER, Ismail. **Sétima Arte**: um culto moderno. São Paulo: Perspectiva, 1978.

YOUNG, Philip. **Ernest Hemingway**. São Paulo: Martins, 1960.