

DA LITERATURA AO CINEMA DE ANIMAÇÃO: O VELHO E O MAR, DE ERNEST HEMINGWAY, ADAPTADO POR ALEKSANDR PETROV

Francisca Maria de Figuerêdo Lima (UESPI)¹
Orientador: Prof. Dr. José Wanderson Lima Torres (UESPI)

Resumo: Essa pesquisa trata de uma análise comparativa entre a obra literária *O Velho e o Mar* (1956), de Ernest Hemingway e sua adaptação cinematográfica homônima, de 1999, realizada por Aleksandr Petrov. Analisamos de que maneira ocorre o diálogo entre a obra literária em estudo e sua adaptação, observando a recriação da narrativa, com base nos trabalhos de Miranda (1971), Barbosa Júnior (2001), Graça (2006) e outros sobre as especificidades do cinema e da arte da animação, desde suas características até as suas implicações criativas.


Palavras-chave: Adaptação cinematográfica; Cinema de animação; O Velho e o Mar.

O filme *O Velho e o Mar* (1999), que é baseado no romance homônimo de Ernest Hemingway, de 1952, e ganhador do prêmio cinematográfico *Oscar* na categoria curta-metragem de animação em 2000, é produto de um trabalho manual e meticuloso, realizado pelo animador russo Aleksandr Petrov. Feito quadro a quadro, com o total de vinte e nove mil fotogramas e cerca de vinte minutos de duração, o curta-metragem foi finalizado após quase 3 anos de processo de criação.

O filme é uma animação experimental, um tipo de criação cinematográfica diferenciado que apresenta novos meios de produzir os movimentos na imagem. A técnica experimental característica de Aleksandr Petrov consiste na pintura a dedo com tinta óleo em chapas de vidro que, sobrepostas e retroiluminadas, formam a cena completa. O artista fotografa as cenas produzidas na medida em que vai modificando sutilmente cada uma para formar o movimento da imagem.

Neste estudo intenta-se trabalhar uma obra que faz parte dessa ramificação do cinema que é ainda pouco debatida. A arte da animação, na verdade, 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, a imaginação humana já descobria meios de expressar arte através de recursos plásticos e/ou sonoros. Miranda (1971, p. 15) define a arte animada como sendo “toda criação cinematográfica realizada imagem por imagem”, que “cria os fatos por meio de outros meios além do registro automático”, e tem a sua essência no movimento, como complementa Barbosa Júnior (2001). O que difere o cinema em *live-action* do de

¹ Especialista em Ensino de Língua Inglesa e Portuguesa (IESF), Mestranda em Letras (UESPI).
Endereço eletrônico: franmflima@gmail.com.




animação é essa capacidade de abarcar em seu meio desde os elementos visuais, plásticos, sonoros, verbais, até os literários.

Atualmente o cinema de animação é um dos grandes produtos da indústria cinematográfica visto, principalmente sob os parâmetros estabelecidos pelo realizador Walt Disney, como um produto voltado especialmente para crianças; no entanto, é na vertente experimental que se pode encontrar um nível mais aprofundado dessa arte. Segundo 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 de criação comercial” (MIRANDA, 1971, p. 58).

Ambas vertentes possuem, do mesmo modo, algo em comum. Tanto a animação tradicional quanto a experimental são constituídas de uma linguagem também própria, esta que se situa entre a técnica e a arte, de modo que, juntas as três, ocorre a viabilização da expressão artística. Nesse tipo de adaptação animada, os elementos de criação concreta são a linha, a superfície, o volume, a luz e a 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 emanção humana; etc. (GRAÇA, 2006, p. 194).

O trabalho do animador, especialmente o que faz uso de técnicas experimentais, consiste no domínio desses elementos, para, a partir de seu papel inicial de leitor, desenvolver seu papel de artista; no caso de Petrov, caracteristicamente pictórico. 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.




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 de um autor de romance. “Nossa imaginação, diante de um filme é estimulada mais pela sua carga de subjetividade que pelas qualidades intrínsecas de sua forma. A pintura só pode contar uma estória se esta puder ser mostrada numa sequência [...]” (MIRANDA, 1971, p. 32)

Um dos importantes realizadores do cinema experimental, o canadense Norman McLaren, dá uma definição de animação que vai de encontro a um importante aspecto do trabalho realizado por Petrov, e ao que pretendemos destacar neste objeto de estudo:

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).

Petrov não anima ou movimenta o que desenha, ele desenha o movimento. As transições entre um plano e outro são, desse modo, uma parte de grande destaque no filme selecionado. O animador dá significado à movimentação da imagem, de modo a recriar os movimentos com os fotogramas – que são cada impressão fotográfica ou quadro unitário de um filme cinematográfico – e, além de criar significado nas imagens e nas entre-imagens, com isso ele produz sensações diversas 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.

Pode-se observar como ocorre o processo de adaptação através da observação e análise da recriação narrativa em modalidades artísticas diferentes, como essas. A partir da consideração do plano como uma forma de enunciado, é possível perceber na narrativa todas as características intrínsecas da história. Deve-se levar em consideração que há uma grande diferença entre o romance e o filme; pois no primeiro as ações do enunciado são ditas, e no segundo elas são mostradas. Assim, a narrativa cinematográfica é construída, dentre outras coisas, pela imagem, aquela que mostra a ação.




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 (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 62);

Essa imagem, juntamente com o som e outros aspectos característicos, constroem o que se chama de linguagem cinematográfica. Dentro dessa linguagem, a função da imagem divide-se em três níveis de condução, segundo Eisenstein (*apud* MARTIN, 2005): primeiro ela *reproduz* o real, depois *afeta* nossos sentimentos e, por fim, toma uma *significação* ideológica e moral. A imagem é, portanto, a base da criação fílmica. Segundo o autor, 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 significante, visto que apenas *mostra* e não *demonstra*.

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. E essa construção é feita através de um elemento primordial – e o mais específico – dessa linguagem: a montagem, que está diretamente relacionada ao efeito que o filme produz no espectador. Kulechov defende que a montagem liga as imagens umas às outras “interiormente, pela indução inevitável de uma corrente de significação” (*apud* METZ, 1972, p. 64), de modo a fazer com que o espectador entenda o que ele supõe que ela intenciona; e é através da montagem que a imagem se torna uma linguagem e coincide com a narratividade do filme.

Martin (2005) também apresenta outras funções da construção do discurso fílmico que devemos compreender, são elas: as das elipses, das metáforas e dos símbolos inculcados 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).




Quanto à significação dessa linguagem, Metz (1972, p. 130) diz que ela “é sempre mais ou menos motivada, nunca arbitrária. Há a presença de analogias, metáforas, entre outros recursos que constituem um jogo de evocação através de (meias) palavras/imagens. Essa capacidade de evocação é um dos segredos do poder de sugestão do cinema, e é um dos destaques da obra selecionada para estudo, pois se trata de um filme de curta duração, derivado de um romance igualmente curto em extensão, ou seja, uma narrativa sucinta, rápida, que tem uma grande carga significativa em sua construção.

Outra característica dessa linguagem é a sonoridade. Na obra em estudo, especificamente, esse é um ponto relevantemente ligado à imagem, que trata de um acontecimento dramático, no qual os recursos sonoros são fundamentais para a criação da atmosfera do filme. 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 da animação. “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. Em um drama como o filme de Petrov, esse aspecto é imprescindível para a construção da atmosfera da história.

Além de tudo isso, são deixados ainda vestígios ao longo do percurso narrativo, através dos elementos cinematográficos, a partir da construção de significados proporcionada pela montagem das imagens. Na montagem da narrativa clássica “o encadeamento das cenas e das sequências se desenvolve de acordo com uma dinâmica de causas e efeitos clara e progressiva”, isso traz “respostas às questões (e, eventualmente, enigmas) colocadas pelo filme” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 23).

Partimos agora para a análise de sequências selecionadas do filme, para ilustrar o que temos discutido aqui de acordo com os ensinamentos dos autores já mencionados e outros que agregam embasamento à discussão. O enredo do filme, que é baseado no



curto romance de Ernest Hemingway, conta a história de Santiago, um velho pescador em uma temporada de pesca sem sucesso, há 85 dias sem pegar um peixe.

O velho é descrito como um astuto e determinado pescador, que embora mal visto pelos outros por seu insucesso, não deixa de crer na sua capacidade de pescar. Ele demonstra estar em sintonia com uma parte da natureza, pois com um conhecimento quase sobrenatural, intuitivo, ele embarca mais uma vez ao mar para tentar mostrar seu valor. Assim, Santiago leva o seu barco para uma distância maior do que a dos outros pescadores e, quando está em alto mar, ele consegue fisgar um marlim, mas o peixe é tão grande que demora duas noites e dois dias para derrotá-lo, chegando ao fim em um ponto de extrema exaustão, além dos ferimentos causados pela linha nas palmas das mãos. Sua batalha não para após isso, no entanto. A parte mais difícil é levar a enorme carcaça de peixe de volta à costa.

Na viagem de volta para casa, o peixe 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 apenas o esqueleto do marlim, mesmo assim todos se surpreendem com o tamanho da carcaça. Esgotado física e emocionalmente, ele deixa o esqueleto no barco e vai para sua casa, cai na cama e adormece.

Logo no início no filme, Petrov desenvolve uma sequência narrativa onírica, na qual a mudança de plano ocorre de forma sutil, com a transmutação das imagens nos seus elementos seguintes. Identificamos que esse tipo de transição é feito no decorrer de todo o filme. No cinema *live-action* muitos diretores optam, também, por transições entre planos de fora interligada, ou sobreposta, nas quais, por exemplo, um quarto escuro de uma casa se transforma em um céu negro, sem cortes bruscos, mas apenas com uma transição sutil. Esse exemplo é o que Martin (2005, p. 110) chama de “fusão encadeada”, que tem como função justamente tornar o corte brusco algo suave.

Na animação experimental de Petrov, pelo fato de ser uma arte estritamente manual, esse tipo de construção acaba contribuindo para a significação da cena em si, considerando que é um sonho do protagonista. Vejamos abaixo os fotogramas:

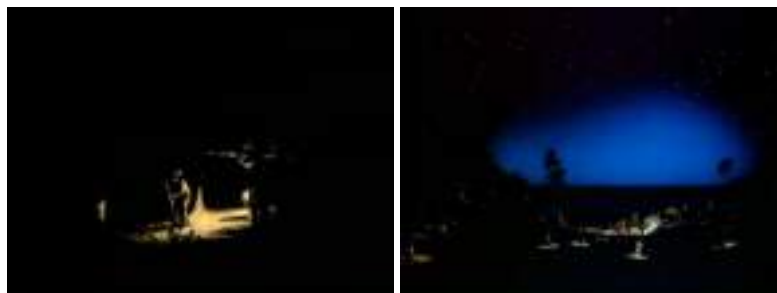


Santiago tem sonhos recorrentes com a época em que esteve na África, e se lembra vividamente dos animais como os elefantes e os leões, na praia. Nessa composição, identificamos o sonho pela imagem do menino, o Santiago criança, que navegava para a África, olhando maravilhado para a ilha em que aportam. Observamos um plano bem aberto da praia, com o que aparentam ser montanhas ao fundo cobertas de neblina, que se transformam, ao longo de um *travelling* para frente, em elefantes, como se essa mudança se desse em função da ação dos ventos sobre a neblina.

Configura-se em uma ligação fundamentada em analogia tanto plástica, quando psicológica: plástica porque, em um sentido material e, talvez, estrutural, a grandeza das monsthanas refere-se à grandeza do porte dos elefantes; enquanto no sentido dinâmico liga o movimento das nuvens (ou neblinas) 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, derivado da tensão mental do personagem.

Dessa mesma neblina, já em um plano mais fechado, surgem cervos saltitando em direção ao ponto de vista do espectador, até sumirem e serem seguidos por leões. Ao final dessa sequência vemos o velho dormindo em sua rede, reiterando a ideia de sonho. Levando em consideração os processos subjetivos da construção narrativa, dentro da linguagem cinematográfica, toda essa sequência pode ser interpretada como representação da interioridade do protagonista, de um conflito interno. Nos sonhos, a imagem dos leões não é destacada à toa; ela é evidentemente associada à juventude de Santiago, sugerindo a oposição de forças, no decorrer de seu ciclo de vida. Agora já velho, ele se sente como os leões predadores, mas a própria imagem dele acordando de seu sonho, de sua aparência de cansaço e velhice, vêm em oposição a isso.

Em seguida, identificamos o que Martin (2005) chama de abertura em fusão, ou fusão a negro, que separa uma sequência da outra, no caso da obra em estudo, através do escurecimento da imagem, denotando a passagem não só de tempo como de lugar.




Petrov usa o contraste do preto, representando a escuridão das primeiras horas do dia, com o alaranjado das lanternas do velho, da criança e dos outros pescadores que saem logo cedo para a pescaria, seguidas pela presença de um azul mediano do céu, ainda estrelado, na véspera do amanhecer. Como Martin (2005) afirma, essa fusão ilustra o momento de uma passagem sensível da narrativa, no caso em questão, da saída do velho à pescaria que deve ser decisiva para sua vida naquele momento, em que ele tentará ir mais longe do que qualquer outro pescador já foi, para conseguir provar seu valor como pescador.

Representando a imensidão do mar, que juntamente com o velho e o gigante peixe, é o destaque dessa narrativa, Petrov faz novamente uma composição de analogias plásticas.



Vemos em destaque a miudeza do barco do velho adentrando à imensidão do mar que é claramente comparada com a do céu, até que se chega a uma verdadeira fusão entre água e nuvens, que ora parece um reflexo do céu no mar, ora parece que o velho navega no próprio céu. Já é possível ter a noção de que a paleta de cores usada pelo



animador é composta, em sua maioria, por uma variação de azuis, tendo em vista que a maior parte da narrativa se passa em alto mar. Este azul varia conforme a tensão da cena, sendo os azuis mais claros para os momentos de calma, de silêncio, até mesmo de introspecção, e os tons mais escuros para os momentos de conflito do velho, sejam mentais ou concretos, na incerteza da noite.


Esses planos evocam um tema destacado na composição do personagem, o sentido de unidade entre ele e o ambiente em que vive. Ele demonstra em suas reflexões em alto mar como uma parte da grande natureza, não como um antagonista externo, egoísta; a narrativa traz conexões entre Santiago e o que está a seu redor – os peixes, os pássaros, o céu, o próprio mar, evocando um sentimento de humildade característica do herói para quem a derrota e a vitória são facetas de uma mesma situação.

Após chegar ao que o espectador já aguardava, à captura de um grande peixe, dá-se início o chamado clímax da história. Nesse ponto, ocorre o que Chion (1989) denomina de “mudança de sorte”, que é um recurso narrativo universal para desenvolvimento dramático. “A mudança de sorte é, em geral, uma mudança de condição produzida por uma circunstância imprevista” (CHION, 1989, p. 152). O velho se vê diante da luta contra o peixe que poderia mudar sua vida enquanto pescador, que lhe renderia além da satisfação pessoal, um lucro financeiro e fama em sua região, e quando pensa que conseguiu derrotá-lo, surgem, então, seus piores antagonistas decorrentes da imprevisibilidade do oceano, os tubarões.

Considerações Finais

A intenção deste trabalho foi mostrar a parte de uma pesquisa que está ainda em andamento, em que as discussões analíticas estão apenas em seu princípio. Mas desde já podemos confirmar que a realização de Aleksandr Petrov é um rico exemplo de toda a capacidade criativa do cinema, para além dos recursos verbais, o cinema de animação é capaz de apresentar e evocar uma narrativa tão competente quanto a dos escritores de ficção. Isso merece ser destacado porque há ainda críticos que colocam o cinema como uma arte inferior à literária, por questões como, por exemplo, a própria diferença de “idade” entre as duas artes, por se considerar que a arte literária, por ser mais antiga, é necessariamente melhor (STAM, 2009).

O ato de analisar uma obra artística, que é caracteristicamente polissêmica, permite observações além do explícito, especialmente em objetos de sistemas



audiovisuais, como este, e pelo fato de a adaptação escolhida ser uma animação com técnicas experimentais, as possibilidades de análise aumentam. A análise que enfoca a princípio na estrutura, a busca pela narrativa, deve ser ainda mais desenvolvida de modo que possamos discutir sobre o processo de criação desta obra, destacando a sua relevância dentro dos estudos da arte cinematográfica. Somando as designações da linguagem cinematográfica, e também especificamente a linguagem da animação experimental, pretendemos construir uma análise aprofundada do objeto selecionado.

Referências bibliográficas

BARBOSA JÚNIOR, Alberto L. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac, 2001.

CHION, Michel. *O roteiro de cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

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

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

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

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

O Velho e o Mar. Direção: Aleksandr Petrov, Produção: Bernard Lajoie e Tatsuo Shimamura. Rússia, Canadá, Japão: Dentsu Tec, IMAX, Imagica Corp. 1999.