UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFG)
FACULDADE DE LETRAS (FL)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS E LINGUÍSTICA (PPGLL)

FRANCISCA MARIA DE FIGUERÊDO LIMA

A literatura e a pintura animada no cinema de Aleksandr Petrov: *O Velho e o Mar*, *A Sereia* e *O Sonho de um Homem Ridículo*

GOIÂNIA
2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE LETRAS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

[ ] Dissertação [X] Tese [ ] Outro*:_____

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

Francisca Maria de Figuerêdo Lima

3. Título do trabalho

A literatura e a pintura animada no cinema de Aleksandr Petrov: O Velho e o Mar, A Sereia e O Sonho de um Homem Ridículo.

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [ ] NÃO[1]

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:
a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);
b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.
O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.
Casos de embargo:
- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.

Documento assinado eletronicamente por **Francisca Maria De Figuerêdo Lima**, **Discente**, em 10/03/2025, às 10:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Marcelo Ferraz De Paula**, **Professor do Magistério Superior**, em 10/03/2025, às 14:06, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5219671** e o código CRC **4178A391**.

FRANCISCA MARIA DE FIGUERÊDO LIMA

A literatura e a pintura animada no cinema de Aleksandr Petrov: *O Velho e o Mar*, *A Sereia* e *O Sonho de um Homem Ridículo*

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística, da Faculdade de Letras, da Universidade Federal de Goiás (UFG), como requisito para obtenção do título de Doutora em Letras e Linguística.
Área de Concentração: Estudos Literários
Linha de Pesquisa: Literatura Comparada e Estudos Culturais.

Orientador: Professor Doutor Marcelo Ferraz de Paula.

GOIÂNIA
2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Lima, Francisca Maria de Figuerêdo
A literatura e a pintura animada no cinema de Aleksandr Petrov [manuscrito] : O Velho e o Mar, A Sereia e O Sonho de um Homem Ridículo / Francisca Maria de Figuerêdo Lima. - 2025.
cxxxiv, 134 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Ferraz de Paula.
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Letras (FL), Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística, Goiânia, 2025.
Bibliografia.
Inclui fotografias, lista de figuras.

1. Literatura e Cinema. 2. Adaptação Cinematográfica. 3. Cinema de Animação. 4. Animação Experimental. 5. Aleksandr Petrov. I. Paula, Marcelo Ferraz de, orient. II. Título.

CDU 82

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE LETRAS

ATA DE DEFESA DE TESE

Ata Nº 3 da sessão de Defesa de Tese de Francisca Maria de Figuerêdo Lima que confere o título de Doutora em Letras e Linguística, na área de concentração em Estudos Literários.

Aos vinte e cinco dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e vinte e cinco, a partir das 14h, via Google Meet, realizou-se a sessão pública de Defesa de Tese intitulada "A literatura e a pintura animada no cinema de Aleksandr Petrov: O Velho e o Mar, A Sereia e O Sonho de um Homem Ridículo". Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Marcelo Ferraz de Paula (PPGLL/FL/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professora Doutora Camila Hespanhol Peruchi (PPGLL/PÓS-DOC/UFG), membro titular externo; Professora Doutora Valéria Cristina Bezerra (PPGLL/UFG), membro titular interno; Professora Doutora Susana Souto Silva (PPGLL/UFAL), membro titular externo e Professor Doutor José Wanderson Lima Torres (PPGL/UESPI) membro titular externo. Durante a arguição os membros da banca não fizeram sugestão de alteração do título. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Tese tendo sido a candidata aprovada pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Marcelo Ferraz de Paula , Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, aos vinte e cinco dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e vinte e cinco.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA

Documento assinado eletronicamente por **Marcelo Ferraz De Paula**, **Professor do Magistério Superior**, em 25/02/2025, às 17:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020 .

Documento assinado eletronicamente por **Susana Souto Silva**, **Usuário Externo**, em 25/02/2025, às 17:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Camila Hespanhol Peruchi**, **Usuário Externo**, em 25/02/2025, às 17:46, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020 .

Documento assinado eletronicamente por **Valeria Cristina Bezerra**, **Professor do Magistério Superior**, em 25/02/2025, às 17:48, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020 .

Documento assinado eletronicamente por **Flavio Pereira Camargo**, **Coordenador de Pós-Graduação**, em 26/02/2025, às 11:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020 .

Documento assinado eletronicamente por **José Wanderson Lima Torres**, **Usuário Externo**, em 06/03/2025, às 10:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020 .

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5161276** e o código CRC **7813203D**.

Referência: Processo nº 23070.006393/2025-01 SEI nº 5161276

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE LETRAS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS E LINGUÍSTICA

A literatura e a pintura animada no cinema de Aleksandr Petrov: *O Velho e o Mar*, *A Sereia* e *O Sonho de um Homem Ridículo*

FRANCISCA MARIA DE FIGUERÊDO LIMA

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcelo Ferraz de Paula (PPGLL/UFG)
Presidente da Banca

Profª Drª Valeria Cristina Bezerra (PPGLL/UFG)

Profª Drª Camila Hespanhol Peruchi (UEM)

Profª Drª Susana Souto Silva (UFAL)

Prof. Dr. José Wanderson Lima Torres (UESPI)

Ao meu pai, José Ribamar Machado Lima (*In memoriam*)

AGRADECIMENTOS

A Deus, por tudo.

Ao meu saudoso pai, José Ribamar (*In memoriam*), pelo grande apoio e incentivo durante toda a minha jornada acadêmica, pelos ensinamentos e por todo o cuidado em vida.

A minha mãe, Eneide, pela compreensão, paciência e, principalmente, pelo cuidado e apoio durante todo esse percurso. Ao meu irmão, Eduardo, pelo cuidado, incentivo, e por me dar forças essenciais para minha caminhada. Às minhas sobrinhas, Micaelly, Brenda e Laura, por me proporcionarem alegria e conforto nessa jornada, e por serem as luzes de minha vida. A minha tia, Valdenir, e a toda minha família, por acreditarem em mim.

Ao professor Marcelo Ferraz de Paula, pela orientação e ensinamentos partilhados, por sua admirável gentileza e toda a ajuda durante o curso, imprescindíveis para a minha chegada até aqui.

A minha amiga Ligia Vanessa, pela parceria nos estudos desde o ensino médio até aqui, pelo incentivo e apoio durante esta missão à qual nos propusemos juntas, por partilhar risadas e preocupações, dúvidas e conhecimentos, se fazer sempre presente e me inspirar. Igualmente, a minha amiga Alicia Dandara, pela companhia, parceria e ajuda, pelas risadas e incentivo essenciais. E às duas, em conjunto, por serem as melhores companheiras no estudo, no trabalho e na vida.

A minha amiga Thaís Amélia, pela parceria desde o Mestrado, por toda a ajuda nos momentos mais necessários, pelas dicas e conselhos valiosos. Ao meu amigo Michel Augusto, pela disposição em ajudar e compartilhar conhecimentos. E a minha amiga Vitória Midori, pela companhia e pelo cuidado, mesmo a distância.

A todos os professores e servidores do Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística da Universidade Federal de Goiás, pelos conhecimentos compartilhados e por tudo que fizeram em meu auxílio.

Às professoras Susana Souto Silva e Camila Peruchi, pelas valiosas contribuições a este trabalho na banca de qualificação.

A todos os professores e professoras da Universidade Estadual do Maranhão e da Universidade Estadual do Piauí que contribuíram com minha formação até aqui, em especial ao professor José Wanderson Lima Torres, pelos grandes ensinamentos nesta área de estudo, e pelas contribuições com este trabalho, tanto durante o Mestrado quanto no Doutorado.

A todos os amigos e amigas, colegas de estudo e de profissão, pelas palavras de apoio.

“O que aconteceu é que acabou a minha sorte. Mas, quem sabe? Talvez hoje. Cada dia é um novo dia.” (*O Velho e o Mar*, Hemingway, 2022 [1952], p. 35).

“E rápida, rápida morte para dar a ele,
Foi tudo pelo que aos santos ele orou.”
(*A Sereia*, Pushkin, 2014 [1819], n.p.).

“Então a dor entrou na minha alma com tanta força que o meu coração se oprimiu e eu senti que estava prestes a morrer, e foi aí... bem, foi aí que eu acordei” (*O Sonho de um Homem Ridículo*, Dostoiévski, 2017 [1877], p. 120-121).

RESUMO

Esta tese trata de uma análise comparativa entre o poema *A Sereia* (1819), de Alexander Pushkin, o conto *O Sonho de um Homem Ridículo* (1877), de Fiódor Dostoiévski, o romance *O Velho e o Mar* (1952), de Ernest Hemingway, e suas respectivas adaptações cinematográficas realizadas por Aleksandr Petrov para a animação experimental. Questionamos como estes filmes constroem a natureza reflexiva das obras literárias e apontam um trabalho experimental, e defendemos que Aleksandr Petrov utiliza de técnica pictórica de animação bastante individualizada para adaptar essas histórias, de modo que traz a elas novas perspectivas de significados, especialmente com sua montagem de transição entre imagens. O objetivo geral desta tese é, assim, contribuir para a compreensão do cinema de Petrov dentro dos estudos de adaptação. Quanto aos objetivos específicos, analisamos como a técnica de animação experimental do realizador se reflete no processo de concepção e compreensão das adaptações; discutimos suas escolhas criativas, principalmente na construção dos personagens, cenários e transições entre imagens; e destacamos como as adaptações realizadas por Petrov agregam mais perspectivas de significado às obras literárias nas quais se baseiam. Para isto, primeiramente, discorremos sobre o cinema de Aleksandr Petrov, suas concepções artísticas e sua técnica de animação em particular; em seguida, discutimos sobre os conceitos de adaptação que são empregados nas análises; revisamos, ainda, alguns apontamentos sobre cinema de animação experimental e linguagem cinematográfica. Após isso, empreendemos as análises das três obras, em seções que relacionam cada uma delas às noções de adaptação propostas por Linda Hutcheon (2013) e Julie Sanders (2006), a saber: adaptação como produto formal, adaptação como processo de criação/apropriação, e adaptação como processo de recepção. O trabalho embasa-se, principalmente, nos seguintes teóricos: Sanders (2006), Stam (2006; 2009; 2013), e Hutcheon (2013), sobre a adaptação; Eisenstein (2002), Martin (2005), Aumont et al (2012), Graça (2006), Miranda (1971) e Harris et al (2019), no que se refere ao cinema de animação e animação experimental, além de pesquisadores que comentam o cinema de Petrov, como, Bendazzi (2016), entre outros. Com este trabalho, comprovamos que o cinema de Petrov é um trabalho minucioso e individualizado que merece destaque nesse campo de estudos, pois com suas particularidades ele cria novas formas de construção e sentido em imagens animadas, bem como traz novas perspectivas de significado às obras literárias em que se baseia.

Palavras-chave: Literatura e Cinema. Adaptação Cinematográfica. Cinema de Animação. Animação Experimental. Aleksandr Petrov.

ABSTRACT

This doctoral thesis is a comparative analysis of the poem The Mermaid (1819) by Alexander Pushkin, the short story The Dream of a Ridiculous Man (1877) by Fyodor Dostoevsky, the novel The Old Man and the Sea (1952) by Ernest Hemingway, and their respective adaptations into experimental animation by Aleksandr Petrov. We question how these films construct the reflective nature of the literary works and point to an experimental work, and we argue that Aleksandr Petrov uses a very individual pictorial animation technique to adapt these stories, so that he brings new perspectives of meaning to them, especially through his montage of transitions between images. The main aim of this thesis is to contribute to the understanding of Petrov's cinema within the field of adaptation studies. As for the specific objectives, we analyze how the director's experimental animation technique is reflected in the process of conceiving and understanding the adaptations; we discuss his creative choices, especially in the construction of characters, settings, and transitions between images; and we highlight how Petrov's adaptations add new perspectives of meaning to the literary works on which they are based. In order to achieve this, firstly we discuss Aleksandr Petrov's cinema, his artistic concepts and, in particular, his animation technique; secondly, we discuss the concepts of adaptation used in the analyses; we also review some notes on experimental animated cinema and cinematographic language. We then analyze the three works in sections that relate each of them to the notions of adaptation proposed by Linda Hutcheon (2013) and Julie Sanders (2006), namely: adaptation as a formal entity or product, adaptation as a process of creation/appropriation, and adaptation as a process of reception. This work is mainly based on the following theorists: Sanders (2006), Stam (2006; 2009; 2013), and Hutcheon (2013), on adaptation; Eisenstein (2002), Martin (2005), Aumont et al. (2012), Graça (2006), Miranda (1971), and Harris et al. (2019), on animated cinema and experimental animation, as well as scholars commenting on Petrov's cinema, such as Bendazzi (2016), and others. With this thesis, we prove that Petrov's cinema is a meticulous and individual work that deserves to be highlighted in this field of study, because with its particularities it creates new forms of construction and meaning in animated images, as well as bringing new perspectives of meaning to the literary works on which it is based.

Keywords: Literature and Cinema. Film Adaptation. Animation Cinema. Experimental Animation. Aleksandr Petrov.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Pescador Santiago, em O Velho e o Mar, dir. Aleksandr Petrov (1999) 17
Figura 2 - Aleksandr Petrov pintando quadro de O Velho e o Mar (1999) 26
Figura 3 – Modelo e Petrov criando uma cena 28
Figura 4 – Cena criada no filme 28
Figura 5 – Construção e destruição de uma cena de O Velho e o Mar (1999), Dir. Aleksandr Petrov 34
Figura 6 – Fotogramas de *O Velho e o Mar* (1999), de Aleksandr Petrov 50
Figura 7 – embarcação destruída com o mastro 55
Figura 8 - Santiago no filme 62
Figura 9 - Santiago criança e o leão 64
Figura 10 - Elefantes 67
Figura 11 - Montanhas 67
Figura 12 - Barco sendo puxado pelo peixe 69
Figura 13 - Fusão entre céu e mar 69
Figura 14 - Barco em meio ao céu e ao mar 70
Figura 15 - Reflexo das nuvens no mar 72
Figura 16 – Sequência de entrada no sonho do Pescador com o peixe 73
Figura 17 - Santiago criança e peixe nadando 74
Figura 18 – Fotogramas de A Sereia (1997), Dir. Aleksandr Petrov 78
Figura 19 – Sereia adormecida 86
Figura 20 – Sereia encarando o monge 86
Figura 21 - Monge inciando uma lembrança 91
Figura 22 - Jovem monge em sua lembrança 92
Figura 23 – Jovem monge e sua amada na cama (Lembrança) 93
Figura 24 - Peixes no cesto (Presente) 93
Figura 25 – Monge consertando o barco em meio à fumaça 95
Figura 26 – Lembrança do Casamento do monge jovem 96
Figura 27 – Monge com cordeiro 97
Figura 28 – Santa com cordeiro 97
Figura 29 – Monge subindo a escada ao céu 97
Figura 30 - Nuvens 97
Figura 31 – Fotogramas de O Sonho de um Homem Ridículo (1992), Dir. Aleksandr Petrov 100
Figura 32 - Analepse - fogo 113
Figura 33 - Analepse - corpos nus dançando 113
Figura 34 - Homem pensativo no trem 113
Figura 35 - Lamparina do trem 113
Figura 36 – Homem no trem 115
Figura 37 – Homem com revólver 116
Figura 38 – Jornada de entrada no sonho 118
Figura 39 – Pessoas em harmonia com a natureza 119
Figura 40 – Bebê em miniatura na palma de uma mão 121
Figura 41 - processo de morte na terra onírica 122
Figura 42 – Homem com a máscara 123
Figura 43 – Introdução da mentira 124

Figura 45 – Círculo de fogo 125
Figura 44 – Eclipse 125

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS 12
1 O CINEMA DE ALEKSANDR PETROV 17
1.1 Concepções artísticas e a técnica de Petrov 18
1.2 Criações do cinema de Aleksandr Petrov 31
2 ADAPTAÇÃO CINEMATOGRÁFICA E O CINEMA DE ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL 34
2.1 Adaptação: um ato de (re)leitura e intertextualidade 35
2.2 O cinema de animação experimental 41
2.3 A linguagem do cinema de animação experimental e a significação da imagem ... 46
3 ADAPTAÇÃO COMO PRODUTO FORMAL: *O VELHO E O MAR*, DE HEMINGWAY E PETROV 50
3.1 O Velho de Hemingway 51
3.2 O Velho de Petrov 53
3.3 A história do pescador e algumas alegorias 54
3.4 Produto formal: uma correspondência entre as obras 59
3.4.1 Criação, destruição e reconstrução de imagens 66
4 ADAPTAÇÃO COMO PROCESSO DE CRIAÇÃO: A RECRIAÇÃO DA *RUSALKA* FOLCLÓRICA E *A SEREIA* 77
4.1 As Sereias de Pushkin 79
4.2 A Sereia de Petrov 82
4.3 Apropriação da *Rusalka* folclórica 84
4.4 Processo de criação: uma junção das obras 89
5 ADAPTAÇÃO COMO PROCESSO DE RECEPÇÃO: *O SONHO DE UM HOMEM RIDÍCULO* E SUA PINTURA ANIMADA 100
5.1 O Homem Ridículo de Dostoiévski 101
5.2 O Homem Ridículo de Petrov 105
5.3 Os significados d*O Sonho* 108
5.4 Processo de recepção: da realidade ao sonho 111
CONSIDERAÇÕES FINAIS 128
REFERÊNCIAS 131

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Esta tese é uma continuidade de um trabalho iniciado no Mestrado Acadêmico em Letras, na Universidade Estadual do Piauí, sob a orientação do professor doutor José Wanderson Lima Torres, em 2016. Anteriormente às pesquisas desenvolvidas no mestrado, o foco teórico de minha pesquisa era a Teoria da Tradução, e, mais especificamente, a tradução literária, tanto interlingual quanto intersemiótica (Jakobson, 2007).

Na entrada no Mestrado, propus-me a fazer uma análise da tradução intersemiótica da obra *Rita Hayworth and The Shawshank Redemption*, de Stephen King (1982), e sua adaptação cinematográfica, de Frank Darabont (1994), com objetivo de continuar pesquisando dentro do viés da teoria da tradução, mas ampliando seu horizonte para outro meio, o audiovisual. Este projeto inicial obteve aprovação do Programa de Mestrado da UESPI, no entanto, no início do trabalho da dissertação, foi sugerida pelo professor orientador uma mudança de viés teórico, deixando a Teoria da Tradução e passando para a Teoria da Adaptação.

Assim, com a decisão de mudança de teoria, veio a sugestão de mudança de obra de estudo. Nesta ocasião, o orientador listou algumas obras cinematográficas que são adaptações de obras literárias para escolhermos qual seria o novo objeto de pesquisa; dentre essas, foi sugerida a animação *O Velho e o Mar*, de Aleksandr Petrov, adaptação da obra homônima de Ernest Hemingway. Já havia assistido ao filme *O Sonho de um Homem Ridículo*, do mesmo diretor – veiculado, inclusive, pelo próprio professor Wanderson Lima em evento realizado em minha alma mater, Universidade Estadual do Maranhão (UEMA) –, no entanto, aquele foi o primeiro contato que tive com esta obra específica de Petrov; logo encantei-me pela beleza da obra e seu estilo pictórico, escolhendo a obra, assim, para o trabalho da dissertação.

Em minha dissertação de mestrado, intitulada “The Old Man and the Sea, de Hemingway a Petrov: processos da adaptação do romance para a animação cinematográfica”, inspirada pelas pesquisas, análises e discussões que meu orientador realizava sobre os textos literários que estudamos durante o curso, desenvolvi uma análise imanente das duas obras, destacando o processo de adaptação por meio de uma comparação entre as palavras do texto-fonte e as imagens criadas na animação a partir de alguns apontamentos de teóricos da adaptação, que gerou críticas construtivas, positivas e agregadoras. Naquela ocasião foi-me sugerido continuar com a pesquisa, ampliando-a para uma análise do cinema de Aleksandr Petrov em sua completude.

Observando que as obras do realizador são, em sua maioria, adaptações de textos literários, e por se tratar de um realizador com distinta qualidade técnica, decidi continuar com

este objeto. Ainda na época das pesquisas do mestrado, fiz diversas buscas para encontrar as obras que Petrov adaptou em seus filmes, no entanto, se mostraram obras de difícil acesso, pelo fato de não possuírem traduções para o português, nem para inglês; por isso, supus que uma pesquisa sobre estas não se mostraria relevante, visto que não teria muitos leitores em potencial. Selecionei como corpus da continuação da pesquisa, então, apenas *O Velho e o Mar* e o conto *O Sonho de um Homem Ridículo*, que são as duas obras mais famosas e com diversas edições disponíveis em português e inglês.

Ao entrar no doutorado, finalmente encontrei disponível para leitura um ebook que contém uma tradução – do russo para o inglês – do poema de Alexander Pushkin, que é uma das inspirações para a adaptação *The Mermaid*, e pude incluir esta obra em meu corpus. Em buscas mais aprofundadas, finalmente encontrei, também, uma versão traduzida para o inglês da peça que veio após o poema, *The Water-Nymph*, também de Pushkin, na qual a história é mais desenvolvida, mostrando a origem daquela personagem, bem como outros indivíduos, como o príncipe e o pai da sereia. Enfim, com um material mais rico para discussão, completei o corpus de minha pesquisa, agora contendo um poema, um conto e um romance, e suas respectivas adaptações realizadas por Aleksandr Petrov. A escolha das obras passa a envolver um objetivo maior, o de divulgar estas obras que, por conta da barreira linguística, não são facilmente acessíveis a um maior público,

Após chegarmos às obras objetos da tese, observamos que elas possuem diversas semelhanças quanto a caracterização de personagens, temáticas e reflexões a respeito da condição e da psique humana, todas com cenários que transpassam o real e o onírico. Nas três epígrafes citadas na abertura deste trabalho, cada uma retirada de uma das obras supracitadas, temos uma noção dos sentimentos que permeiam as três obras. As citações suscitam a ideia de que se está diante de uma situação aparentemente irremediável, quando, inesperadamente, surge uma direção diferente, cada um em seu contexto particular. O velho Santiago, de Hemingway, partindo em uma arriscada viagem de pesca em alto-mar sozinho, descreditado, desafortunado, em meio à gigantesca natureza, bravamente captura e mata o maior peixe com o qual se depara em sua carreira. O monge, de Pushkin, um velho eremita, reza noite e dia pela sua salvação após a morte, ciente de que esta se aproxima, enfim encontra-se fatalmente com a criatura que o leva a cumprir o seu destino, pagando pelos seus pecados no fundo do lago. Por sua vez, o autointitulado homem ridículo, de Dostoiévski, contemplando o suicídio, com a intervenção inesperada de uma criança, adormece e sonha com um mundo utópico, em que conhece "a verdade", e acorda um homem mudado, crente na posse de um conhecimento que poderia transformar a vida humana.

Tanto no poema de Pushkin quanto no conto de Dostoiévski e no romance de Hemingway, vemos personagens que se encontram em situações de conflitos pessoais, meditando sobre suas vidas, ao passo que experienciam situações transformadoras de suas realidades. Os três, à sua maneira, acabam sendo considerados uma espécie de pária em suas comunidades, por suas ideias e ou situações em que se encontram: o velho pescador, com sua falta de sorte; o monge, por seus erros passados; e o homem ridículo, por uma verdade que apenas a ele é revelada. Consideramos, portanto, as três obras objetos essenciais para o desenvolvimento de um trabalho analítico satisfatório, especialmente no que se refere ao trabalho comparado com o meio audiovisual.

Assim, considerando a literatura escolhida por Aleksandr Petrov para o seu trabalho de adaptação, com algumas características semelhantes, como temáticas e perfis de personagens, questionamos como estes filmes constroem a natureza reflexiva das obras literárias, apontando para o trabalho experimental de Aleksandr Petrov, e defendemos que o realizador utiliza de sua técnica pictórica de animação bastante individualizada para adaptar essas histórias de modo a trazer a elas novas perspectivas de significados, especialmente com a montagem de transição entre imagens. Interessa-nos observar como Petrov lê e interpreta estes e outros aspectos das obras através de suas imagens animadas, destacando também como seu trabalho experimental e minucioso contribui para a compreensão e expansão dos significados das histórias.

Considerando tudo isso, esta tese trata de uma análise de três adaptações cinematográficas realizadas por Aleksandr Petrov para a animação experimental, visando contribuir para a compreensão deste cinema dentro dos estudos de teoria da adaptação. Desta forma, analisamos comparativamente o poema *A Sereia* (1819), de Alexander Pushkin, o conto *O Sonho de um Homem Ridículo* (1877), de Fiódor Dostoiévski, e o romance *O Velho e o Mar* (1952), de Ernest Hemingway, e suas respectivas adaptações cinematográficas realizadas pelo animador.

Como objetivos específicos, visamos analisar como a técnica de animação experimental do realizador se reflete no processo de concepção e compreensão das adaptações, discutindo suas escolhas criativas na construção dos personagens e cenários e na transição das imagens, criando um processo novo, individual, ao qual nomeamos na intenção de contribuir com as discussões acerca do cinema de Petrov em nosso meio. Com tudo isso, nas análises destacamos como as adaptações realizadas por Aleksandr Petrov agregam mais perspectivas de significado às obras literárias nas quais se baseiam.

Para isto, no Capítulo 1, discorremos sobre o cinema de Aleksandr Petrov, suas inspirações e sua técnica de animação particular, para entender o processo de criação das imagens, e os significados depreendidos de sua interpretação do texto literário, propomos ainda uma breve sugestão de conceitos voltados para a criação própria de Petrov, mais especificamente no que diz respeito aos processos de transição entre imagens que ele cria. Nomeamos estes processos como: transição monológica, sobreposição expressiva e metaforização entre-imagens, que são explicados e exemplificados em cada uma das análises das obras.

Em seguida, no Capítulo 2, discutimos sobre os conceitos de adaptação que são empregados nas análises; e revisamos alguns apontamentos sobre cinema de animação experimental, e sobre como sua linguagem se manifesta na criação das imagens cinematográficas. Especificamente no tópico sobre adaptação, destacamos que nossa tese propõe a compreensão de cada uma das três obras como correspondentes a cada uma das três perspectivas de conceituação que a adaptação possui. Assim, este trabalho diferencia-se pelo fato que faz esta associação de termos da teoria da adaptação com essas obras; defendemos o seguinte: *O Velho e o Mar* (1999) é uma adaptação como produto formal; *A Sereia* (1997) é uma adaptação como processo de criação – e de apropriação, como propõe também Julie Sanders (2006); e *O Sonho de um Homem Ridículo* (1992) é uma adaptação como processo de recepção. Esta pesquisa, desta forma, contribui também para a área dos estudos da adaptação, oferecendo uma nova possibilidade analítica de obras sob esse viés tríplice que Linda Hutcheon (2013) nos propõe, de modo que seja possível ampliar as compreensões que podemos ter acerca de uma obra.

Já no terceiro capítulo iniciamos a análise das obras. Primeiro analisamos *O Velho e o Mar*, distinguindo o velho criado por Hemingway, o velho criado por Petrov, e apontando algumas reflexões que a obra propõe e como o adaptador as compreende e recria em imagens. Damos destaque à técnica de transição entre as imagens e as cenas – no processo que o adaptador classifica como criação, destruição e recriação –, que trazem à história novos significados. Analisamos, também, as correspondências entre obra literária e obra fílmica, nesta adaptação que classificamos como produto formal.

No quarto capítulo, analisamos o poema *A Sereia* e sua recriação em forma de peça *The Water-Nymph*, feita por Alexander Pushkin. Comparamos a história original, proveniente de lendas do folclore eslavo, com o poema primeiro imaginado pelo autor, seguido da peça que começou a fazer a partir do poema, e analisamos como tudo isto se manifesta nesta adaptação que é, assim, compreendida como um processo de criação, uma apropriação da figura folclórica.

No quarto capítulo, é feita a análise do conto *O Sonho de um Homem Ridículo*, seguindo os mesmos parâmetros das análises anteriores, mas com um maior enfoque nas questões psicológicas do filme, destacando como a criação dos cenários e dos personagens através da imagem pictórica trazem significados agregadores à obra de Fiódor Dostoiévski. Neste caso, a obra é analisada pelo viés da adaptação como processo de recepção.

Quanto à metodologia, esta tese é uma pesquisa é primeiramente bibliográfica, de caráter analítico e comparativo, embasando as discussões em teóricos como: Hutcheon (2013) e Sanders (2005), Stam (2006; 2009; 2013), sobre a adaptação; Metz (1972), Eisenstein (2002), Martin (2005), Aumont et al (2012) e outros, no que se refere ao cinema; Barbosa Júnior (2001), Graça (2006), Miranda (1971) e Harris et al (2019), sobre animação e animação experimental, e autores que comentam o cinema de Petrov, como Bendazzi (2016), entre outros que corroboram o embasamento das discussões e análises. É também uma pesquisa audiovisual, que utiliza os filmes supracitados, analisando neles seus elementos visuais e sonoros, bem como sua produção e significados; além de exploratória, dialogando com entrevistas concedidas por Aleksandr Petrov.

Por fim, é importante ressaltar que este trabalho é uma continuação da dissertação de mestrado desta pesquisadora, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Letras – PPGL da Universidade Estadual do Piauí, em 2018, portanto, há uma continuidade do pensamento iniciado naquela pesquisa, e uma tentativa de acréscimo com novas perspectivas. A dissertação apresenta as contribuições de importantes teóricos acerca da adaptação e sua análise, do cinema e cinema de animação, em perspectiva comparativa, sendo um trabalho de análise mais estruturalista em sua base, pois o foco é o processo de adaptação do romance *O Velho e o Mar*. Já esta tese diferencia-se por focar em elementos como cenários, personagens, significações entre imagens; além de trazer mais material de análise, com o poema (e a peça) e o conto supracitados, de modo a destacar a densidade e inovação do cinema de Aleksandr Petrov, que ainda é pouco estudado no Brasil, principalmente no que se refere aos cursos de Letras.

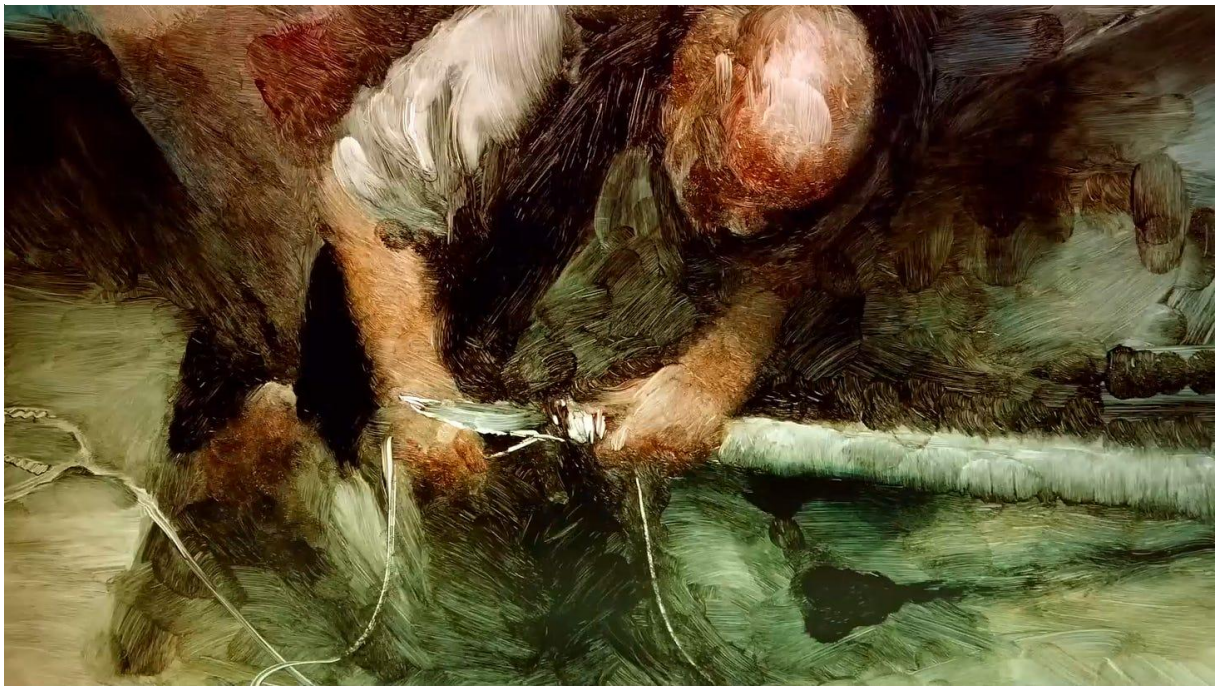
Com esta tese, demonstramos como o cinema de Petrov possui complexidade enquanto produção intertextual, com sua predileção por adaptar obras da literatura, o artista une a literatura, a pintura e o cinema, construindo um catálogo riquíssimo para os estudos comparados na academia de Letras. Assim, esperamos que esta pesquisa possa ajudar a preencher a lacuna que existe nesses estudos.

1 O CINEMA DE ALEKSANDR PETROV

"Desenhar é como respirar"[1]

"Pescar mata-me tal como me faz viver"
(O Velho e o Mar, Hemingway, 2022, p. 105).

Figura 1 – Pescador Santiago, em *O Velho e o Mar*, dir. Aleksandr Petrov (1999)



Fonte: Animation Obsessive (2023)

[1] Entrevista disponível em: https://web.archive.org/web/20080916115535/https://foma.ru/articles/1802/. Acesso em: 12/11/2024.

1.1 Concepções artísticas e a técnica de Petrov

Tal como o personagem Santiago, o animador Aleksandr Petrov exerce seu ofício de maneira árdua e ardorosa. O pescador constrói seus arpões e outros instrumentos de pesca e usa-os para pegar os peixes que lhe dão sustento (Figura 1); o animador usa suas tintas e telas, cria e dá movimentos às imagens para realizar seus filmes. Embora sejam trabalhos distintos, ambos demandam empenho manual e individual, bem como um grande nível de dedicação. Ao fazê-lo, constroem também seu acervo próprio de instrumentos e métodos de trabalho, e os resultados obtidos são, da mesma forma, bastante particulares.

Com essa comparação elementar, pretendemos suscitar uma reflexão sobre a relação que há entre o artista e sua arte, sobre como as particularidades da técnica e da criação de Aleksandr Petrov contribuem tanto para a compreensão de sua obra quanto para o reconhecimento de seu universo cinematográfico pessoal, em uma filmografia que consiste, em sua maior parte, de adaptações de obras literárias. Suas perspectivas artísticas também têm papel fundamental nessa discussão, uma vez que constituem o ponto de partida de sua criação. Argumentamos a respeito de questões como essas para que possamos compreender e analisar as obras e, especificamente, as escolhas criativas e estéticas que Petrov realiza.

É necessário iniciar a discussão salientando que há pouco material publicado em livros e periódicos sobre o cineasta em estudo, assim, a maioria das informações disponíveis para consulta a respeito dele advém de resenhas e entrevistas contidas em sites, ou jornais que falam em cinema ou cinema de animação. Explicitamos, ainda, que as entrevistas existentes na maioria destas fontes encontram-se originalmente em russo, língua do realizador, e as informações tornam-se acessíveis através de ferramenta de tradução automática de páginas da web, viabilizada pelo navegador utilizado.

Acreditamos que a pouca quantidade de discussões acadêmicas sobre a obra de Petrov no campo de literatura e cinema, e áreas afins, se dê pelo fato de que ele faz parte de um nicho cinematográfico consideravelmente pequeno (animação experimental), e seus filmes, embora tenham ganhado boa recepção da crítica especializada, não se tornaram populares ao ponto de atingir a mídia dominante. Petrov se tornou uma referência no campo do cinema de animação com sua técnica experimental, dessa forma, há pesquisas sobre suas obras em trabalhos de cursos de Artes e Cinema, publicadas majoritariamente em inglês e espanhol. No entanto, a maioria destes trabalhos não engloba em sua discussão as obras literárias com as quais o artista dialoga. Esta tese, portanto, busca reparar essa falta, produzindo conhecimento sobre a obra de

Aleksandr Petrov, contribuindo para a compreensão deste cinema e para a ampliação do debate sobre ele dentro da área comparada.

Aleksandr Petrov (ou Alexander Petrov) é um animador de filmes russo, nascido em Iaroslavl, em 1957. Iniciou seu desenvolvimento artístico na Escola de Arte de Iaroslavl, onde estudou pintura, em seguida, ingressou na universidade *Gerasimov Institute of Cinematography* (VGIK), em Moscou, para estudar cinema. No VGIK, Petrov uniu suas duas especialidades – pintura e cinema – e desenvolveu seu trabalho como animador, utilizando a sua técnica particular de pintura a óleo sobre vidro. Estas técnicas permitem a ele criar imagens fluidas que são capturadas em fotogramas e, posteriormente, ganham movimento no filme. Após boa recepção de suas primeiras obras, o estilo artístico de Petrov trouxe a ele reconhecimento a nível global dentro do cinema de animação.

Seu primeiro filme como diretor é *A Vaca* (1989), que ganhou atenção internacional e foi indicado ao prêmio *Oscar* de melhor curta-metragem de animação em 1990. Em seguida, Petrov dirigiu *O Sonho de um Homem Ridículo* (1992), *A Sereia* (1996), *O Velho e o Mar* (1999), com este ganhou o prêmio *Oscar* de melhor curta-metragem de animação em 2000, e, por último, *Meu Amor* (2006). Todos os filmes são curtas-metragens que são adaptações ou referenciam obras literárias, em sua maioria russas: *A Vaca*, baseado na história escrita pelo autor russo Andrei Platonov, com duração de 10 minutos; *O Sonho de um Homem Ridículo* (1992), que adapta o conto de Fiódor Dostoiévski, com 20 minutos de duração; *A Sereia* (1996), livremente baseado em lendas russas e no poema de Alexander Pushkin, com 10 minutos de duração; *O Velho e o Mar* (1999), adaptação da obra homônima de Ernest Hemingway, de 20 minutos de duração; e *Meu Amor* (2006), uma adaptação do romance *História de Amor*, de Ivan Shmelyov, que é seu filme mais longo, com 26 minutos de duração.

Se passaram quase 20 anos desde o último filme de animação realizado por Aleksandr Petrov. O artista permanece em atividade, porém, como muitos de seus pares, tem trabalhado em outras atividades criativas ao longo de sua carreira. É bastante comum que animadores, especialmente aqueles que desenvolvem trabalhos experimentais, busquem trabalhos que geram mais retorno comercial, como programas de televisão infantis, comerciais para televisão, videoclipes musicais, efeitos especiais, logos, vinhetas e comerciais, entre muitos outros (Russett & Starr, 1988), pois suas obras cinematográficas raramente são comercializadas, e acabam, em muitos casos, sendo projetos paralelos. Petrov também trabalha com aprendizes, ensinando a eles sua técnica de pintura e animação.

De acordo com entrevistas concedidas ao jornal Oblastnaya Gazeta[2], em 2022, e ao jornal Izvestia[3], em 2023, atualmente Petrov está trabalhando em um novo filme de animação, que tem como título de trabalho *O Príncipe* (*Князь*, no original) e tem lançamento planejado para 2025. *O Príncipe* será o primeiro longa-metragem de Petrov, e tratará da relação entre o príncipe-comandante Alexander Nevsky e a Horda de Ouro, trazendo a visão do diretor sobre a Rússia Antiga. O roteiro é original e foi escrito em colaboração com outros dois roteiristas, mas ainda não há muitos detalhes sobre o filme.

Na filmografia de Aleksandr Petrov, em geral, vemos adaptações de narrativas literárias que trazem cenários e personagens complexos, em que são destacadas a reflexão sobre a natureza e ações humanas diante de situações de confronto com algo maior, um ser ou uma ideia. Em uma entrevista realizada no período em que divulgava o filme *O Velho e o Mar*, Petrov reconhece que há um certo padrão em seus filmes, e são considerados "filmes filosóficos"[4], no entanto, ele não se vê como tal, confessa em outra entrevista que não se considera um filósofo nem um pensador, por isso escolhe histórias já existentes para seus filmes[5].

Quando questionado sobre essa predominância de histórias literárias em sua filmografia, Petrov não elabora seus motivos, apenas responde: "Tenho pouco na cabeça, pego o que já está lá. Nem sei o que dizer."[6] É interessante a maneira que o artista fala a respeito de suas escolhas, subestimando sua criatividade e papel como adaptador. Ele argumenta que há uma certa facilidade em trabalhar com um material já existente, ao qual ele já conhece bem, que aprecia como leitor, como é o caso das obras literárias que escolhe.

O cineasta interessa-se por discutir as questões que as obras abordam, mas prefere adaptar tais obras para o seu meio artístico – a animação experimental – em vez de criar enredos originais. Ao escolher as obras de acordo com seus gostos pessoais, o artista pode imergir na história e extrair dela sua criação própria, adaptando, apropriando-se, conforme suas intenções

---

[2] Entrevista disponível em: https://web.archive.org/web/20240526094644/https://www.ogirk.ru/2022/10/12/naslazhdajus-kogda-vizhu-kak-kino-nachinaet-dvigatsja-dyshat-govorit/. Acesso em: 21/03/2024.

[3] Entrevista disponível em: https://iz.ru/1556618/sergei-uvarov/ia-nikak-ne-ozhidal-chto-rossiiskaia-animatciia-tak-vystrelit. Acesso em 20/12/2024.

[4] Entrevista disponível em: https://old.kinoart.ru/archive/2000/05/n5-article13. Acesso em: 19/02/2024.

[5] Disponível em: https://web.archive.org/web/20220303163433/https://vinograd.su/art/detail.php?id=43612. Acesso em: 12/10/2024.

[6] Entrevista disponível em: https://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/804/. Acesso em: 20/07/2024.

e as necessidades do meio. Petrov destaca ainda que não segue cegamente o enredo das obras, pois, como se sabe, "o cinema funciona de acordo com leis diferentes das da literatura – tanto no tempo quanto na plasticidade da forma, então é preciso inventar novos enredos e histórias, trazer algo que nem Shmelyov nem Hemingway escreveram."[7] É este acréscimo, este algo de diferente na recriação o que torna as adaptações mais interessantes, trata-se de uma de suas características mais relevantes, e deve ser imprescindível ao trabalho do adaptador. Ele não tem a intenção de ofender os autores ou se aproveitar de suas obras, mas sim de criar um diálogo com eles, como um trabalho de coautoria.

Assim, essas histórias permitirem ao adaptador mostrar sua percepção e sensibilidade em relação ao material fonte. Além disso, especialmente as obras escolhidas por Petrov, que têm escritas tão evocativas, são materiais ricos para o tipo de animação experimental que ele desenvolve, no que se refere principalmente à criação de imagens como pinturas a óleo. O historiador de animação Giannalberto Bendazzi (2016) corrobora essa percepção sobre a filmografia do animador, afirmando que:

> Atenção especial deve ser dada à escolha de temas de Petrov: geralmente ele dá forma e cor a obras literárias, enfatizando os tópicos que são importantes para ele. Dessa forma, ele adaptou as obras [...], enfatizando fantasias, medos, reflexões e esperanças em uma atmosfera romântica que envolve o público com sua paixão (Bendazzi, 2016, p. 201, tradução nossa[8]).

De fato, Petrov relata em diferentes entrevistas que sua arte é inspirada em memórias de infância, na vida no campo, em sua terra natal, em pessoas que fazem parte de sua vida pessoal, e as escolhas das histórias a serem adaptadas acabam refletindo questões como essas. A obra de Ernest Hemingway, *O Velho e o Mar*, por exemplo, é uma história que o cineasta desejou adaptar por muitos anos, tendo seu sogro, a quem ele considera um tipo de Santiago da vida real, como inspiração. Petrov conclui que essa busca por inspirações em experiências pessoais nem sempre são perceptíveis ou relevantes para os espectadores, mas para o artista é

---

[7] Entrevista disponível em: https://web.archive.org/web/20220303163433/https://vinograd.su/art/detail.php?id=43612.

[8] "Special attention must be given to Petrov's choice of subjects: generally, he gives form and colour to literary works, emphasizing the topics that are important to him. In that way he adapted works […], emphasizing fantasies, fears, reflections, and hopes in a romantic atmosphere that involves the public with his passion" (Bendazzi, 2016, p. 201).

uma das partes fundamentais do processo de criação, “suas próprias percepções, suposições e emoções, que podem emergir tanto em sonhos quanto em fantasias, têm importância”[9].

As obras escolhidas por Petrov, para além da técnica empregada, são notáveis também por serem centradas em personagens específicos, trazendo seus pensamentos e conflitos internos à tona nas imagens e entre-imagens, geralmente incluindo cenários oníricos nos enredos. O cineasta afirma que escolhe trabalhar com animações não para falar sobre a vida real em si, mas para poder chegar àquelas “camadas que não podem ser filmadas com uma câmera simples, que devem surgir na cabeça, emergir de algum lugar. Isso é o que já pode ser chamado de assunto da animação, algo que não existe na vida”[10].

A animação é uma forma de arte que pode transcender a realidade tangível, dependendo quase unicamente da habilidade daquela pessoa que a realiza, especialmente quando se trata de animadores que trabalham em artes plásticas, como Petrov. As possibilidades de manuseio da tinta a óleo são numerosas, na criação de uma única cena ele consegue composições diversas em uma única tela, ou em telas sobrepostas, enquanto no cinema tradicional, *live action*, é necessária a junção de muito mais elementos para construir uma cena, como cenário físico, atores, recursos de iluminação etc.

Sobre a sua predileção por representar sonhos e fantasias e como os faz em seus filmes, o animador elabora:

> Para mim, os sonhos realmente têm um certo significado: sonhos, fantasias, aquele mundo paralelo que está ao lado da vida atual e que é muito semelhante à nossa vida. E eu tento não contrastar estilisticamente o sonho e a realidade, a realidade desenhada. Ou seja, às vezes essa transição nem é perceptível. Tento fazer com que a transição nos filmes seja imperceptível, de modo que o espectador seja levado imperceptivelmente à segunda camada, por assim dizer, de modo que seja uma surpresa para ele. Às vezes funciona, às vezes não.[11]

Os sonhos nem sempre imaginações aleatórias, eles são expressões significativas da psique humana, que podem refletir medos, anseios, perspectivas nos quais a mente acordada não se permite pensar, e, assim, são realidades paralelas que coexistem com a vida real. Dessa forma, sonhos são permeados de significados, que podem ser compreendidos a partir de um

[9] Entrevista disponível em: https://web.archive.org/web/20220303163433/https://vinograd.su/art/detail.php?id=43612.

[10] Entrevista disponível em: https://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/804/. Acesso em: 24/02/2024.

[11] Entrevista disponível em: https://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/804/. Acesso em: 24/02/2024.

processo de reflexão. Obras literárias ou cinematográficas que exploram esse tipo de cenário rico em significados, então, ensejam uma busca que vai além da superfície, e tornam a experiência do leitor ou espectador muito mais rica. O realizador das adaptações, em seu papel primeiro como leitor das obras, cumpre esse processo para chegar à sua própria concepção das histórias, e com isso oportuniza aos espectadores mais uma camada de interpretação e compreensão.

Antes de ser animador, Petrov é um leitor, e como tal ele reflete sobre o que lê, relaciona a literatura à vida e a sua realidade, encontrando nos livros histórias que o remetem a lugares, sentimentos, pessoas. É a leitura o que primeiro o instiga a criar uma adaptação, é o seu desejo em recriar estes personagens e histórias que o fascinam dentro de seu universo cinematográfico particular. De fato, todo realizador de adaptações de obras literárias é, antes de tudo, um leitor; mesmo trabalhando em conjunto com roteiristas, ele precisa se relacionar com aquela obra para capturar sentidos e concepções, de maneira particular, com base em sua própria experiência. Suas experiências de leitura e de vida, interligadas à sua visão artística, dão vida a um novo objeto: a obra adaptada, que é diferente, mas busca ser recíproca à literária.

Partindo para uma discussão mais objetiva envolvendo o estilo de arte e a técnica que Petrov emprega em seu cinema, destacamos que sua característica mais distintiva é o fato de ser pictórica, com tinta a óleo sobre tela de vidro, que dá a ela grande fluidez. Julius Wiedemann (2007), em *Animation Now!*, destaca que "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" (Wiedemann, 2007, p. 19, tradução nossa[12]). As pinturas de Petrov demonstram atenção às formas das coisas e pessoas, seguindo as regras de representação figurativa destas, e seus filmes tem como objetivo contar histórias a partir de uma perspectiva realista, representando a realidade da condição humana. Mas no seu processo de animação, Petrov não se limita a isso, ele transita entre cenários reais e oníricos, entre verdades e fantasias, e em alguns momentos ele ultrapassa os limites estabelecidos. Em seu livro *Fluid Frames: Experimental Animation with Sand, Clay, Paint, and Pixels*, a animadora Corrie Parks (2016) elabora que:

> O estilo de pintura de Petrov está notavelmente dentro dos limites do realismo romântico. Assim, quando as imagens refinadas se fundem em abstrações de cor e luz durante as transições de cena, é ainda mais surpreendente e

[12] "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" (Wiedemann, 2007, p. 19).

> deslumbrante. Frequentemente, elas se tornam a parte favorita do artista no filme (Parks, 2016, p. 135, tradução nossa[13])

Como destaca Parks (2016), o fato de o artista criar imagens que buscam representar seus análogos reais – como a figura do velho com suas rugas e semblante cansado, ou a ninfa d'água materializada em uma jovem bela de cabelos longos e pele claríssima – as transgressões que faz nessas formas entre cenas torna a animação mais interessante; quando, por exemplo, ele dilui a imagem, transformando-a em algo abstrato e em seguida dando forma a algo novo (como é visto em capítulos adiante).

A animadora acrescenta que o estilo de pintura de Petrov é característico do realismo romântico, uma delimitação que não busca recriar a realidade de maneira tão rigorosa, mas sim recriar a visão da realidade do artista, de acordo com seu juízo de valor ou interpretação. Nesta perspectiva artística, o pintor prioriza a expressão de sua individualidade, tal qual o espírito romântico. Tratando-se de adaptação, o artista insere esses aspectos dentro da narrativa que adapta, respondendo tanto ao material fonte quanto à sua expressão individual.

No entanto, é indiscutível que na pintura de Petrov os traços não são nítidos, há também uma marcante perspectiva impressionista em suas composições imagéticas. O realismo ao qual os autores se referem é presente nas formas das pessoas, dos objetos, dos cenários, mas estas mesmas imagens não dispõem de detalhes específicos nos traçados, por exemplo, quase não se observa traços finos, considerando-se que em sua técnica ele pinta majoritariamente com os dedos. Em muitos momentos dos filmes, notamos que os contornos dos cenários, principalmente quando em maior escala em planos abertos, são mais vagos, erráticos, criando bastante borrões nas imagens, causados pela transição nos movimentos, entre cenas, ou pela mistura de cores.

Sobre seu estilo de pintura, Petrov destaca em uma entrevista como se isso deu em sua formação artística, como explica:

> Fui educado num espaço de pintura clássica e entre os valores conhecidos da arte realista. [...] Na VGIK, tive um professor fantástico que me influenciou imensamente – Boris Mikhailovich Nemensky – uma pessoa muito profunda, consciente e intransigente. Na arte, ele é um realista convicto. Adoro-o e,

[13] "Petrov's painting style is decidedly within the bounds of romantic realism. Thus, when the refined images melt into abstractions of color and light during scene transitions, it is all the more surprising and dazzling. Often they become the artist's favorite part of the film" (Parks, 2016, p. 135).

> graças à sua influência, todas as minhas raízes estão lá, na pintura realista clássica.[14]

Petrov contextualiza sua visão artística, desenvolvida durante sua formação na faculdade de animação. Influenciado por seus professores, que faziam parte da tradição realista, desenvolveu um estilo de pintura que valoriza representações fieis da realidade. Mas seu acervo de referências não se esgota no realismo, como ele próprio cita em outra entrevista, há influências pictóricas diversas em cada obra, de acordo com a história que deseja contar: para *The Cow* (1989) e *O Sonho de um Homem Ridículo* (1992), inspirou-se principalmente em Rembrandt; neste, além de Rembrandt, inspirou-se também em Bosch, Goya e Bruegel; em *A Sereia* (1996), sua inspiração foram os pintores russos Valentin Serov e Mikhail Nesterov[15]. Há alguns trabalhos de pesquisadores da área de Artes Plásticas que se dedicam unicamente a analisar as influências artísticas nos filmes de Petrov, uma interessante leitura a respeito disso é a dissertação de mestrado intitulada *Las influencias pictóricas en la obra de Aleksandr Petrov*, de Belén Sousa Domínguez (2013), na qual o pesquisador identifica influências das pinturas barroca, romântica, impressionista, realista, surrealista, entre outras.

A partir disso, podemos concluir que as pinturas de Petrov são o resultado de perspectivas diversas, necessárias para o trabalho de animação que ele desenvolve, em que a imagem se move, se metamorfoseia e necessariamente transcende limites de gêneros pictóricos. A partir da junção de elementos, ele cria movimentos nelas, e entre elas, para transmitir significados, pensamentos, sentimentos, criando composições imagéticas que, somadas aos efeitos sonoros, tornam-se impactantes aos olhos dos espectadores.

No que diz respeito à técnica de animação de Petrov, pintura à óleo sobre vidro, destacamos que ela se tornou a marca registrada do artista no campo do cinema de animação, e é conhecida como "pintura viva"[16]. Desde seu primeiro filme, obteve boa recepção da crítica especializada, devido à essa criação diferenciada, caracteristicamente experimental, e isso permitiu a ele expandir seus horizontes artísticos, viajando para diversos países em trabalhos criativos e colaborativos.

---

[14] Entrevista disponível em: https://web.archive.org/web/20080916115535/https://foma.ru/articles/1802/. Acesso em: 28/10/2024.

[15] https://animationobsessive.substack.com/p/paintings-that-live.

[16] "living painting". Disponível em: https://animationobsessive.substack.com/p/the-cow-paint-in-motion. Acesso em: 12/11/2024.

Essa técnica específica não foi criada por Petrov, em realidade, ela já existia no período em que ele ainda estava se especializando, quando conheceu a tinta a óleo sobre vidro e se encantou, logo buscou se aprimorar e desenvolveu a técnica ao longo dos anos, dando a ela seu toque pessoal. Com isso, atualmente, Petrov é o mais conhecido representante desse estilo de animação, já tendo conquistado ao longo de sua carreira numerosas premiações especializadas, dentre elas, quatro indicações ao *Oscar* (incluindo uma vitória), além de continuamente conquistar numerosos admiradores ao redor do mundo. Vale destacar que o artista é dedicado à animação experimental, quando não está trabalhando em alguma obra pessoal ou comissionada, está sendo mentor para animadores em formação.

Os materiais que ele utiliza para a pintura são tintas a óleo de secagem lenta e telas de vidro retroiluminadas. Mais especificamente, ele utiliza cerca de quatro telas de vidro sobrepostas, para dar profundidade à imagem e tornar o movimento mais fluido, além de poder literalmente sobrepor imagens nos momentos de transição e acrescentar significados novos à obra (Gordeeff, 2019). Já para a pós-produção do filme ele utiliza câmeras e computadores para a montagem da animação. Seu trabalho é predominantemente manual e individual, e essa primeira fase de criação dos *storyboards*, criação e captura das imagens é bastante demorada; somente na fase de pós-produção ele recebe um maior auxílio de outros colaboradores.

Petrov pinta com os dedos, como se observa na imagem abaixo (Figura 2), ele ocasionalmente utiliza também algumas ferramentas, como pincéis, borrachas, paus, panos etc.[17], para a execução de detalhes, de acordo com o que a pintura na qual ele está trabalhando exige.

Figura 2 - Aleksandr Petrov pintando quadro de *O Velho e o Mar* (1999)

[17] Vídeo entrevista disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GYc4xLylhS4. Acesso em: 17/02/2024.

O artista afirma que escolheu essa técnica em questão porque se fascinou com esse processo de animação que utiliza abordagens não convencionais, quando se deparou com a necessidade de usar de sua criatividade e invenções – como nunca houvera feito antes – para resolver ideias plásticas[18]. No começo, fez experiências com areia sobre vidro, adicionando luz de fundo, no entanto, os resultados dissolveram-se rapidamente. Após isso, tentou a tinta a óleo e descobriu que ela é material vivo, dinâmico e penetrante[19] e, por isso, seria o ideal para a criação dos movimentos nas imagens.

Durante todo o processo de criação das imagens, de forma intervalada, Petrov captura os fotogramas compostos usando uma grande câmera posicionada diretamente acima da tela. À medida que fotografa, ele faz sutis modificações na imagem, antes que a tinta seque em cada quadro, e cria a sequência das cenas; posteriormente, realiza o movimento das imagens no processo de montagem.

Essa técnica dá ao realizador maior liberdade, especialmente a pintura à mão que ele faz, pois possibilita uma movimentação singular entre cenas. Para o artista, em geral, isso traz maiores possibilidades criativas, pois, como confirma Jacques Aumont et al (2012, p. 33), "[...] ele brinca com liberdade com os diversos graus de nitidez da imagem; sobretudo na pintura [...]". Especialmente em cenas de ação, com movimentos bruscos, nota-se a falta de detalhes, e nesses momentos a mancha e as cores são destacadas na animação.

Em vídeo de making of supracitado, Petrov fala que em cenários com movimentos bruscos e ritmo acelerado o uso desse método de pintura é uma vantagem, pois é mais fácil criar sem a obrigação de fazer detalhes ou traços pequenos. Na composição final, "mesmo com a sucessão de rastros de tinta entre um frame e outro, [essa técnica] permite que a história seja compreendida, fazendo o uso de um recurso plástico singular dentro da animação" (Teixeira, 2015, p. 53).

As telas de vidro nas quais ele pinta são sobrepostas, cada uma contendo partes diferentes do cenário, que, posteriormente, formam a cena completa, o que torna o trabalho do animador ainda mais minucioso e demorado. Tendo sido montados os quadros, cada cena é, então, fotografada, para ser montada em suas sequências, com movimentos, sons e outros

[18] Entrevista disponível em: https://web.archive.org/web/20080916115535/https://foma.ru/articles/1802/. Acesso em: 12/11/2024.

[19] Entrevista disponível em: https://web.archive.org/web/20240526094644/https://www.ogirk.ru/2022/10/12/naslazhdajus-kogda-vizhu-kak-kino-nachinaet-dvigatsja-dyshat-govorit/. Acesso em: 12/11/2024.

processos necessários para a composição audiovisual, estes feitos com o auxílio de computorização na pós-produção.

Antes da construção das imagens, na etapa de criação dos *storyboards*, o animador faz uso de um artifício criativo semelhante à rotoscopia – técnica de animação que, em resumo, consiste em um redesenho por cima de filmagem com modelos reais – para dar um tom mais realista aos movimentos dos sujeitos (Figura 3 e Figura 4).

Figura 3 – Modelo e Petrov criando uma cena

Fonte: YouTube

Figura 4 – Cena criada no filme

Fonte: YouTube

Esta técnica em específico destaca a o desejo de criação realista na pintura do artista, mas, como bem se observa na imagem recriada no exemplo das figuras acima, as formas e os movimentos dos corpos são preservados, enquanto o resto da cena não é delineado, associando-se ao estilo da pintura impressionista. Essa técnica também pode levar a acreditar que as imagens criadas por ele são rotoscopiadas, no entanto, não é rotoscopia propriamente dita, pois o artista utiliza esses modelos para os *storyboards*, que, por sua vez, são transformados em pinturas no momento em que ele cria as imagens no filme. Não se trata de um desenho diretamente sobre a filmagem modelo, visto que o objetivo de Petrov é copiar principalmente os movimentos, não os traços dos personagens. Como confirma Wiedemann (2007), "ele geralmente usa modelos humanos, como seu filho Dimitri, que inspiram os movimentos e posiciona seus personagens" (Wiedemann, 2007, p. 19, tradução nossa[20]). Essa técnica, de fato, o auxilia na construção das feições e estrutura corporal dos personagens, porém é fundamental também quando precisa tracejar um movimento mais particular, ou dar a um ângulo complexo uma aparência mais realista.

Sobre essa questão do uso de modelos, Petrov revela em entrevista[21] que quase todos os seus personagens têm protótipos. Quando estava no processo de criação do homem de *O Sonho de um Homem Ridículo*, por exemplo, ele queria um rosto muito expressivo e acabou o baseando no rosto de seu amigo e cinegrafista Sergei Reshetnikov. Seu filho serviu como modelo em outras duas animações, em *A Vaca*, quando ainda era criança, e em *A Sereia*, quando era adolescente. Já em *O Velho e o Mar* ele usou seu sogro como protótipo, inspirando-se, também, em sua vida. "Usar rostos familiares como base para seus personagens deu a Petrov uma motivação adicional e um envolvimento emocional" (Parks, 2016, p. 31, tradução nossa[22]). Além disso, como ele próprio explica, usar pessoas a quem ele ama e que conhece bem, com suas personalidades e características, faz com que os personagens pintados se tornem mais críveis (Parks, 2016).

Por último, destacamos outra característica distintiva da técnica de Petrov, que está diretamente relacionada ao experimentalismo de sua animação: as transições entre os

[20] "He generally uses human models, such as his son Dimitri, who inspire the movements and positions of his characters" (Wiedemann, 2007, p. 19).

[21] Entrevista disponível em: https://old.kinoart.ru/archive/2000/05/n5-article13. Acesso em: 19/02/2024.

[22] "Using familiar faces as the basis for his characters gave Petrov an added motivation and emotional investment" (Parks, 2019, p. 31).

fotogramas. A que os tipos de materiais utilizados nas imagens e na animação tem sobre o produto final não pode ser desconsiderada; como apontam Harris et al (2019), é perceptível que

> materiais distintos [...] podem afetar a estética do filme de maneiras únicas. Por exemplo, se um animador escolhe trabalhar com materiais predominantemente maleáveis (como argila, *tinta a óleo* ou areia), a animação resultante provavelmente conterá uma boa dose de movimento transformativo e *metamorfose* (Harris et al, 2019, p. 87, grifos nossos, tradução nossa[23])

Petrov utiliza exatamente tinta a óleo, que possui secagem lenta, para que possa modificar as imagens na medida em que as finaliza. Essa prática específica dá ao cinema de Petrov uma distinção dentre a animação experimental, pois com a movimentação das tintas, feitas por ele mesmo, não há uma necessidade de cortes entre cenas, e é neste ponto que ele se torna ainda mais inventivo.

Como o próprio artista afirma em um vídeo de making of, "toda animação consiste na criação e destruição da mesma imagem."[24] (Exemplo na Figura 5, p. 36) Seu trabalho de animação consiste em uma sequência de criação, destruição e recriação das imagens pintadas, em um processo contínuo de metamorfose. "O trabalho acontece assim: cada desenho anterior no vidro é destruído, dando lugar ao seguinte. Às vezes, porém, parte do desenho permanece, mas parte muda, e em seu lugar é representada uma nova fase de movimento"[25].

No cinema de Petrov, nesses momentos de transição, não é comum o uso do efeito *fade-out/fade-in*[26] entre cenas, ele faz, em muitos momentos, uma transformação de elementos: o que foi construído é em seguida descontruído e, nesse processo de desconstrução, constrói a imagem seguinte, incorporando as imagens uma à outra. Em correspondência com Georges Sifianos (2005), o animador canadense Norman McLaren define:

---

[23] "distinct materials can also affect the aesthetics of the final film in unique ways. For example, if an animator chooses to work with predominantly malleable materials (such as clay, *oil paint* or sand) the resulting animation will be likely to contain a good deal of transformative movement and metamorphosis" (Harris et al, 2019, p. 87).

[24] "All animation consists of creation and destruction of the same picture", Vídeo disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GYc4xLylhS4. Acesso em: 17/02/2024.

[25] Entrevista disponível em: https://web.archive.org/web/20160314091733/https://versia.ru/oskaronosec-aleksandr-petrov-ot-moix-rannix-multfilmov-pochti-nichego-ne-ostalos. Acesso em: 12/11/2024.

[26] *Fade-out* é a técnica de escurecer a imagem ao final de um plano. *Fade-in* é quando, no começo de um plano, a imagem surge da tela escura. Disponível em: https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/corte-montagem-pontuacao-continuidade/. Acesso em 24/11/2024.

> "A animação não é a arte dos desenhos que se movem, mas a arte dos movimentos que são desenhados. O que acontece entre cada fotograma é muito mais importante do que o que existe em cada fotograma. A animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que se encontram entre os fotogramas." (Sifianos, 1995, n/p, tradução nossa[27]).

O animador dá significado à movimentação da imagem, de modo a recriar os movimentos reais no trabalho manual. Na criação dos fotogramas o artista consegue, além de criar significado nas imagens e nas entre-imagens, produzir sensações sinestésicas no espectador, de modo que a experiência com o objeto artístico seja completa. Entre os fotogramas estão detalhes importantes, que fazem com que as passagens entre cenas sejam um acontecimento à parte, com uma singularidade que deve ser, também, analisada.

Essas questões sobre o artista russo, suas perspectivas, escolhas e técnicas são levadas em consideração durante as análises que empreendemos em capítulos adiante, considerando que neste trabalho buscamos compreender o processo de adaptação como um todo, e, com isso, conhecer a base do cinema de Aleksandr Petrov. Assim, observar as particularidades do animador é essencial para discutir as formas como sua obra pode ser lida e entendida.

1.2 Criações do cinema de Aleksandr Petrov

Na intenção de construir uma nova análise das obras de Petrov e contribuir para uma discussão e compreensão do seu cinema dentro do campo da literatura e cinema e da adaptação, trazemos uma proposta terminológica, com a concepção de alguns termos novos referentes a criações recorrentes nas animações de Petrov, mais especificamente, no que diz respeito às transições entre as imagens e cenas. Identificamos que, na montagem das animações, essas transições são criações bastante individualizadas, refletindo a técnica e o estilo pessoal do realizador. Nomeamos, assim, essas criações como **transições monológicas**, pois essa montagem das imagens nas transições não serve apenas para dar sequência a uma narrativa, mas englobam significados implícitos. Nestes processos, Petrov expressa sua visão artística e sua percepção individual acerca das obras, levando o espectador a camadas diferentes de significado, de planos de realidade e pensamento.

[27] "Animation is not the art of drawings-that-move but the art of movements that-are-drawn. What happens between each frame is much more important than what exists on each frame. Animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between frames." (Sifianos, 1995, n/p).

Nas análises nos capítulos 3, 4 e 5 destacamos momentos de transição que se configurem como monológica, criação particular do artista em estudo, em que há tanto passagens da realidade concreta para um monólogo do personagem quanto a relação metafórica entre duas imagens, por meio de imagens sobrepostas. Estas transições não são todas iguais, no entanto, dentre elas diferenciamos dois tipos com características um pouco diferentes: **sobreposição expressiva** e **metaforização entre-imagens**.

Em ambas, o realizador faz uso da sobreimpressão, que pode se tratar de uma expressão de um sentido, um sentimento, pensamento ou sonho, a junção de dois elementos relacionados entre si por algum sentido. Quando essa sobreimpressão/junção ocorre em um processo de continuidade entre cenas, chamamos essa transição de sobreposição expressiva; quando ocorre em um recorte dentro de uma cena específica, chamamos de metaforização entre-imagens.

A primeira elaboração, referente ao processo de composição da transição de imagens e cenas, é esta que aqui denominamos de **sobreposição expressiva**. Trata-se de algo um pouco além da simples sobreimpressão, ou sobreposição das telas de vidro, ultrapassa a materialidade do recurso usado pelo animador. De fato, a estrutura na qual ele trabalha é o que viabiliza essa criação da sobreposição expressiva, pois com as chapas de vidro sobrepostas, e sua retroiluminação planejada para a composição da cena completa, o animador tem a possibilidade de transmitir melhor os sentidos que deseja para a imagem/cena; entretanto, é a forma como ele faz isso que o destaca.

Em nossa concepção, uma sobreposição expressiva é uma composição de imagens em camadas que tem o objetivo de transmitir emoções específicas – como o medo, a angústia, a exaltação etc. –, muitas vezes relacionando a realidade e o sonho. O termo "expressiva" é agregado ao já conhecido termo "sobreposição", porque nem toda sobreimpressão de imagens feitas no cinema de Petrov tem esse objetivo de transmitir um sentido em particular, em alguns casos, é apenas a forma de dar continuidade à uma cena, sem precisar fazer uso de *fade out-fade-in*.

Outros autores, como Lauret Jullier e Michel Marie (2012), denominam sobreimpressão o processo de montagem em que um plano B se sobrepõe brevemente a um plano A e desaparece sem ter encoberto completamente o anterior, que pode acontecer de modo cortado ou fundido. É semelhante ao que denominamos aqui, porém se difere pelo fato de que, na sobreposição expressiva, necessariamente ocorre a fusão e metamorfose dos dois planos. Nos casos em que identificamos uma sobreposição expressiva, a imagem do plano B (sobreposição) não some rapidamente após sua intercorrência na imagem do plano A,

contrariamente ao que Jullier e Marie (2012) propõem. Nestes, a imagem B substitui lentamente a imagem A, e modifica-a, num processo de transformação. Esse processo, assim, tem o objetivo de dar continuidade àquela cena de uma forma significativa.

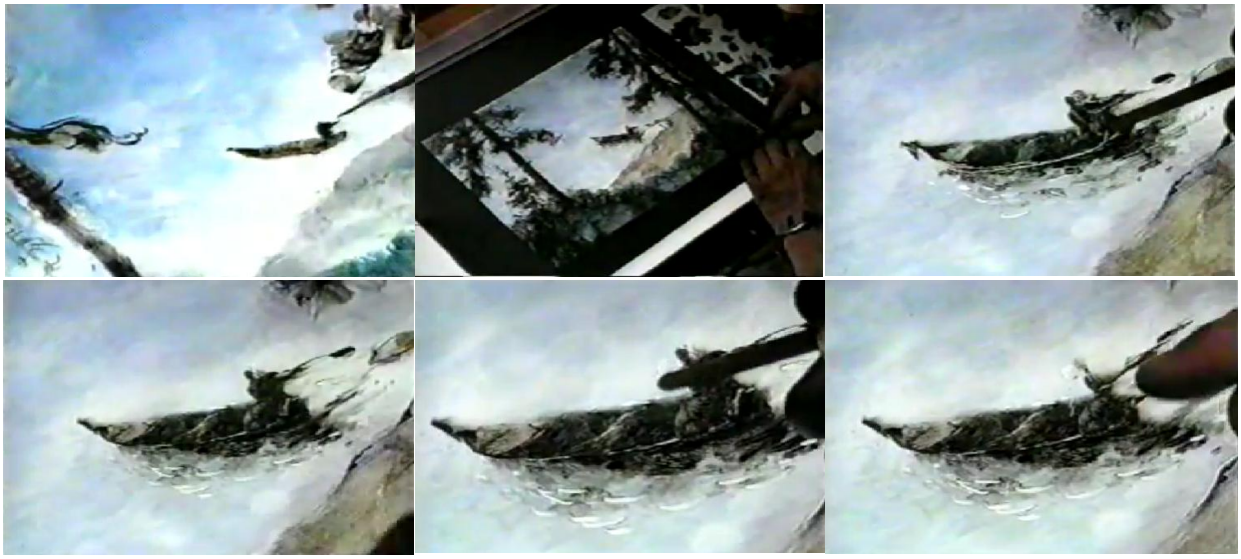
Em segundo lugar, elaboramos uma definição para o que compreendemos ser uma **metaforização entre-imagens**, que são também semelhantes ao processo de sobreimpressão descritos por Jullier e Marie (2012), acrescidos do fato de que são relações necessariamente metafóricas. Em algumas das transições nos filmes de Petrov ocorre essa junção de duas imagens, como uma sobreimpressão, no entanto, quando o realizador faz isso, ele impõe uma associação direta entre os dois elementos da imagem, configurando-se em uma relação metafórica, rica em significados mais figurativos.

Como analisamos mais adiante, essas transições não possuem apenas a intenção de mostrar um pensamento passageiro dos personagens, servem para que compreendamos melhor a psique destes e os sentidos que se depreende dele. São construções que demonstram toda a inventividade do cinema de Aleksandr Petrov.

2 ADAPTAÇÃO CINEMATOGRÁFICA E O CINEMA DE ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL

"Toda animação consiste na criação e destruição da mesma imagem."[28]

Figura 5 – Construção e destruição de uma cena de *O Velho e o Mar* (1999), Dir. Aleksandr Petrov



Fonte: YouTube

[28] "All animation consists of creation and destruction of the same picture". Vídeo entrevista disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GYc4xLylhS4. Acesso em: 17/02/2024.

2.1 Adaptação: um ato de (re)leitura e intertextualidade

"Toda matéria é transformada em outra matéria"[29]

Abrimos a discussão sobre adaptação com a mesma epígrafe que inicia o livro *Adaptation and Apropriation* (2006), da professora e escritora britânica Julie Sanders, uma das principais referências deste subtópico, para pensar de uma forma mais abrangente sobre como o fenômeno da adaptação pode ser entendido hoje, após duas décadas frutíferas de produções neste campo de estudo, em que surgiram diversos trabalhos importantes para pesquisadores de adaptação e literatura comparada. Se tudo pode ser transformado, como definir essas transformações?

Assim, a primeira questão que levantamos neste tópico é sobre o conceito de adaptação. Em realidade, tratamos agora de conceitos, no plural, para abordar as ideias que norteiam a compreensão das obras adaptadas. No senso comum, o termo adaptação é utilizado de uma forma mais genérica, porém, é necessário um olhar atento à pluralidade de sentidos que esta palavra implica. Neste trabalho os termos estão diretamente relacionados à forma como vemos as obras discutidas, assim, antes de analisarmos o processo de realização de cada uma, é fundamental entender o que *é* tal processo.

De antemão, como entendemos hoje, dizer que "uma adaptação consiste em uma leitura do romance e a escrita de um filme" (Stam, 2006, p. 50) não é suficiente para a complexidade desse fenômeno, visto que envolve objetos e fatores diversos e, consequentemente, resultados também diferentes no que é realizado por cada artista. A tarefa de conceituar adaptação, portanto, não é tão simples.

Enquanto teóricos pioneiros, como George Bluestone, com seu livro *Novels Into Film: the metamorphosis of novel into film* (1957), tratavam da adaptação apenas entre livro e filme, estudos atuais não se limitam a essas duas mídias. Hoje, as adaptações são melhor entendidas como "reinterpretações de textos estabelecidos em novos contextos [...], que podem ou não envolver uma mudança de gênero" (Sanders, 2006, p. 19, Tradução Nossa[30]). Esta definição de Julie Sanders (2006) é uma forma bem sintética de explicitar a natureza complexa da adaptação,

[29] "All matter is transformed into other matter". Citação retirada do conto *Pleasureland*, em *Not the End of the World*, de Kate Atkinson (2002).

[30] "reinterpretations of established texts in new generic contexts […], which may or may not involve a generic shift" (Sanders, 2006, p. 19).

evidenciando que a mudança de meio não é uma característica compulsória. Sobre o problema terminológico nesse campo, a autora elabora:

> Os estudos de adaptação mobilizam um amplo vocabulário de termos: versão, variação, interpretação, continuação, transformação, imitação, pastiche, paródia, falsificação, caricatura, transposição, reavaliação, revisão, reescrita, eco. Como esta lista de termos sugere, as adaptações e apropriações podem possuir objetivos e intenções totalmente diferentes, e até mesmo opostos (Sanders, 2006, p. 18, Tradução Nossa[31]).

Podemos dizer que adaptação é como um termo guarda-chuva, que abarca outros termos referentes a ações realizadas nos processos. Isto significa que, no campo dos estudos comparados, pode-se aplicar o termo adaptação a muitos objetos – para além do livro e do filme – e em múltiplas situações. Sejam os objetos pertencentes a mídias ou gêneros distintos ou iguais, o que vai constituir a adaptação é a mudança realizada em um material fonte; assim, quando intencionalmente se modifica algo para o criar novamente, há uma adaptação.

É interessante mencionar que no campo dos estudos da tradução existe um raciocínio semelhante no que diz respeito ao que é tradução, mais especificamente, à tradução intralingual, que ocorre até mesmo em uma simples paráfrase, por exemplo, quando o que é dito por uma pessoa logo em seguida é interpretado e dito, na mesma língua, com diferentes expressões verbais, por outra. Conforme defende Octavio Paz (1971), nos estudos da tradução, todos os signos são traduções de outros signos primeiros.

Linda Hutcheon (2013) corrobora essa ideia apontando que, no contexto pós-moderno, com a multiplicidade de mídias que a cada dia se desenvolvem mais, "a adaptação fugiu do controle" (Hutcheon, 2013, p. 11). Buscando também distanciar-se dessa discussão da adaptação limitada a livro e filme, a autora destaca, em *Uma Teoria da Adaptação*, a existência da adaptação em videogames, óperas, musicais, balés, quadrinhos, covers de músicas, parques temáticos, entre muitas outras mídias.

Efetivamente, para que se estabeleça uma adaptação, é necessário que haja relação intertextual com um material anterior. É importante notar, no entanto, que nem toda relação intertextual será necessariamente adaptação. Hutcheon (2013) explicita, por exemplo, que sequências ou prequelas, como *Wide Sargasso Sea*, de Jean Rhys (1966), ou obras de *fanfiction*,

[31] "Adaptation studies mobilize a wide vocabulary of active terms: version, variation, interpretation, continuation, transformation, imitation, pastiche, parody, forgery, travesty, transposition, revaluation, revision, rewriting, echo. As this list of terms suggests, adaptations and appropriations can possess starkly different, even opposing, aims and intentions" (Sanders, 2006, p. 18).

não são adaptações propriamente ditas; são, na verdade, criações originais, apenas inspiradas em um universo, personagens ou características já existentes.

A definição apresentada pela autora destaca que a adaptação é tanto um produto quanto um processo, e, para melhor ser compreendida, deve-se levar em consideração três distintas perspectivas: adaptação como produto formal, como processo de criação e como processo de recepção (Hutcheon, 2013). Sabemos que a autora propõe estas três perspectivas de maneira interrelacionada, e que em uma única adaptação podem se manifestar as três, no entanto, a título de organização de pensamento, buscando relacionar a teoria escolhida com as análises, optamos por nomear os capítulos da tese referente a cada uma das três obras a partir cada uma dessas três perspectivas da teórica canadense. Classificamos, assim, *O Velho e o* Mar como uma adaptação que se manifesta predominantemente como produto formal, *A Sereia* como uma adaptação em que predomina o processo de criação, e *O Sonho de um Homem Ridículo* como uma adaptação em que se sobressai o processo de recepção.

Conforme Hutcheon (2013), a adaptação como um produto formal manifesta-se na mudança que pode ser de mídia, de gênero, foco, contexto, entre outras, de uma ou mais obras, feita de maneira anunciada pelo realizador. O próprio termo produto formal já resume esse que é o conceito mais universalizado da adaptação, a concretização final do ato de adaptar. Conforme a organização do trabalho analítico, associamos essa definição à obra *O Velho e o Mar* por ser aquela em que não existem muitas divergências entre material fonte, sendo o foco da análise da adaptação no produto final.

A adaptação é também um processo de criação, pois, para que se torne algo, ela precisa primeiramente passar pelo crivo e pela mente criativa do realizador. Com efeito, "a adaptação sempre envolve tanto uma (re-)interpretação quanto uma (re-)criação; dependendo da perspectiva, isso pode ser chamado de *apropriação* ou recuperação" (Hutcheon, 2013, p. 29, grifos nossos). Esse conceito especificamente destaca o caráter da criatividade envolvido na adaptação, em que a interpretação do realizador dita a forma como a obra será modificada. Em nossas análises, vemos isso de modo destacado na obra *A Sereia*, que se configura como o que é chamado aqui de apropriação, este termo visto nas elaborações de Sanders e reforçado por Hutcheon, que será discutido um pouco mais adiante.

Por fim, como um processo de recepção, a adaptação "é uma forma de intertextualidade" (Hutcheon, 2013, p. 30), que acontece entre a obra e as lembranças, isto é, quando se engaja com a experiência de espectadores que conhecem/reconhecem a obra fonte recriada. Essa perspectiva em particular implica que as recepções serão diferentes de acordo com o conhecimento prévio de cada espectador acerca das referências, da intertextualidade

entre as obras, e que o realizador confia na percepção de quem assistirá. Acreditamos que, dentre as obras analisadas, isto pode melhor ser relacionado ao filme *O Sonho de um Homem Ridículo*, por se tratar da adaptação de um texto-fonte não necessariamente complexo, mas que envolve algumas camadas diegéticas que, se não previamente conhecidas pelos espectadores, podem tornar a experiência audiovisual confusa. De um modo geral, as adaptações são como "palimpsestos" (ibidem, p. 27), textos diferentes que constroem sentidos juntos.

Retomando o que nos apresenta Sanders (2006), a autora também debate sobre o aspecto intertextual desse fenômeno. Em um de seus argumentos, a autora compara a adaptação ao ato de revisão feito em um trabalho editorial, visto que na adaptação são feitos cortes e escolhas particulares para aprimorar o texto fonte, e não se limita a isso, pode inserir também comentários sobre este. A adaptação, como um fenômeno intertextual, pode ainda envolver um trabalho de ampliação do texto anterior, com acréscimos e interpolações. Estes processos podem ser realizados de variadas formas, partindo de diferentes motivos, por exemplo:

> Oferecendo um ponto de vista revisado do "original", acrescentando motivação hipotética ou dando voz aos silenciados e marginalizados. [...] Também pode constituir uma tentativa mais simples de tornar os textos "relevantes" ou facilmente compreensíveis para novos públicos e leitores através dos processos de aproximação e atualização (Sanders, 2006, p. 18, Tradução Nossa[32]).

Assim, a adaptação é uma releitura, uma prática intertextual, que não busca esgotar as possibilidades de compreensão de um texto, ou finalizar um material anterior, mas sim tomar parte nessa grande gama de sentidos e interações entre textos. Sob essa perspectiva, os filmes produzidos a partir de uma obra pré-existente se configuram em uma relação que necessariamente implica transformações, estas que não se limitam a uma simples seleção, mas que buscam, antes de qualquer coisa, recriar uma história de um modo diferente do original, sendo motivada pelas mais variadas questões.

Essa compreensão é importante para que a adaptação se distancie da dicotomia fidelidade e traição, a qual ainda está presente em muitas discussões, dentro e fora da academia. Estudos da adaptação têm como interesse, afinal, analisar os processos, as concepções, interpretações, a metodologia das obras, e não simplesmente fazer julgamentos de valor polarizados.

---

[32] "Offering a revised point of view from the 'original', adding hypothetical motivation, or voicing the silenced and marginalized. […] [It] can also constitute a simpler attempt to make texts 'relevant' or easily comprehensible to new audiences and readerships via the processes of proximation and updating" (SANDERS, 2006, p. 18).

A adaptação igualmente se constrói da mesma forma que o texto literário é derivado de uma série de outros textos pré-existentes, que possuem convenções narrativas semelhantes, e considerando que a obra cinematográfica também parte de uma relação intertextual entre códigos diversos que constituem o cinema (som, imagem etc.). A adaptação se diferencia da construção do texto literário ou da criação fílmica apenas no fato de que a sua realização não se limita a uma única mídia ou contexto de criação, e pode, na prática, transitar entre eles.

Endossando essas acepções, Robert Stam (2008) afirma que "a teoria da adaptação inevitavelmente herda questões anteriores relativas à intertextualidade e gênero" (Stam, 2008, p. 22). O teórico considera o processo de adaptação como uma atividade contínua de diálogo entre textos, e defende que, como leitura, a adaptação é inevitavelmente parcial e conjuntural, é um ato subjetivo a cada indivíduo, com seus interesses específicos, e por isso uma obra pode gerar numerosas adaptações, "da mesma forma que qualquer texto literário pode gerar uma infinidade de leituras" (Stam, 2008, p. 21).

Essa perspectiva intertextual corrobora a ideia defendida aqui, de que o realizador dos filmes com base em obras literárias é, antes de tudo, um leitor, alguém que vai capturar os sentidos de um objeto artístico com base em sua própria experiência e intenções. Em um processo de adaptação, o texto-fonte não é visto como finito, como uma estrutura fixa; o trabalho inicial do realizador é, então, de leitura e interpretação.

Esse exercício de leitura se torna ainda mais específico dentro do cinema de animação – e animação experimental –, em que há o uso de técnicas características que ditam a forma como a história se apresenta. No filme se destaca o ato de mostrar (com imagens e sons), ao invés de contar (com palavras), transforma-se a experiência dos receptores em uma audiovisual, e a relação intertextual envolve não só as referências verbais/textuais do material anterior, mas também referências visuais e sonoras que partem do contexto de cada espectador.

É necessário acrescentar que, em um trabalho analítico, não se deve considerar as adaptações inferiores aos textos nos quais elas se baseiam, ou considerá-las apenas algo derivado. Elas têm sua própria singularidade, sua aura, que, como define Walter Benjamin, é uma "presença no tempo e no espaço, uma existência única no local onde ocorre" (Benjamin, 1994, p. 214). É o que defendemos na análise das obras escolhidas para este trabalho.

Para finalizar a discussão, retomamos ainda mais um termo exposto no início deste subtópico, utilizado ao lado da adaptação: apropriação. Este é proposto por Sanders (2006) para definir aqueles filmes que mais se desviam do percurso do texto primário. A autora traz à discussão esse conceito que consideramos essencial para a análise realizada mais adiante na obra *A Sereia*, que, neste trabalho, é categorizada em adaptação como processo de criação.

A apropriação difere-se da adaptação propriamente dita pelo fato de que nela há um exercício deliberado de distanciamento da fonte, objetivando criar um produto mais distinto. Citando como exemplo o musical *Amor, Sublime Amor* (1961), de Jerome Robbins e Robert Wise[33], que é inspirado em *Romeu e Julieta*, de William Shakespeare, Sanders (2006) diz que apropriações "podem ocorrer em um contexto muito menos direto do que é evidente na produção de uma versão cinematográfica de uma peça canônica" (Sanders, 2006, p. 26, Tradução Nossa[34]).

É uma adaptação, também, porém não precisa obrigatoriamente ser conectada à obra original; nesse caso, não é um processo de recepção (Hutcheon, 2013), mas sim de criação. A conexão intertextual feita pelos espectadores, de fato, pode aprofundar e enriquecer sua experiência, porém aqueles que desconhecem a obra de Shakespeare, por exemplo, podem ter uma experiência completa da mesma forma.

Sanders (2006) discorre sobre exemplos de obras literárias que sofreram acusações de plágio por trazerem, em seus enredos, histórias que remetem a obras canônicas, e nos faz refletir sobre o uso de empréstimos, de tropes, ou arquétipos de personagens ou cenários como algo que, na verdade, é parte da criação artística. A autora propõe que entendamos a apropriação, então, como uma criação de novas possibilidades culturais e estéticas de textos importantes, como algo que enriquece o texto anterior, em vez de os "roubar".

Concluindo esse conceito, reiteramos que, de fato, "o espectador ou leitor deve ser capaz de participar do jogo de semelhança e diferença percebido entre o original, a fonte ou a inspiração para apreciar plenamente a remodelação ou reescrita empreendida pelo texto adaptado" (Sanders, 2006, p. 45, Tradução Nossa[35]), no entanto, não deve reduzir a recepção ou análise de uma adaptação a identificar onde ocorre a apropriação. Da mesma forma, não limitamos a análise dessa apropriação à relação com um único texto-fonte, tendo em vista que o próprio construto textual é, também, palimpsestuoso, e pode trazer em si referências a outros textos, que certamente se farão presentes nas adaptações; cabe apenas aos leitores/ espectadores identificá-las, relacioná-las conforme seu repertório cultural pessoal.

---

[33] Este filme ganhou ainda um remake, em 2021, dirigido por Steven Spielberg.

[34] "[…] may occur in a far less straightforward context than is evident in making a film version of a canonical play" (Sanders, 2006, p. 26).

[35] "The spectator or reader must be able to participate in the play of similarity and difference perceived between the original, source, or inspiration to appreciate fully the reshaping or rewriting undertaken by the adaptive text" (Sanders, 2006, p. 45).

Tendo compreendido os pensamentos que respaldam as análises desenvolvidas neste trabalho, discorremos em seguida sobre o objeto específico deste fenômeno, o cinema de animação experimental, discutindo sobre como sua história e características se relacionam com a forma como compreendemos as obras.

2.2 O cinema de animação experimental

"Ela está viva se você estiver"[36]

Na epígrafe que inicia este subtópico, a palavra "viva" merece destaque. A citação é uma associação que Paul Taberham (2019) faz entre a arte animada e as vanguardas, utilizando-se da visão que o artista Ad Reinhardt tem sobre a pintura abstrata para apresentar as premissas básicas da criação experimental.

> "[Ela] reagirá a você se você reagir a ela. Você obtém dela o que você traz para ela. Ela o encontrará no meio do caminho, mas não além. Ela está viva se você estiver." (Reinhardt, citado em Bell e Gray [1946], 2013, p. 35). A mesma ideia se aplica à animação experimental. A riqueza da resposta de alguém determinará o valor da obra de arte e, portanto, uma mente disposta e imaginativa é uma pré-condição necessária (Taberham, 2019, p. 17, tradução nossa[37])

Segundo essa visão, na arte experimental a obra surge de uma troca entre criador e criatura, em que o artista transfere algo de si para dar vida à sua arte. Essa ideia de vida pode ser relacionada com o próprio termo animação, que é derivado do latim *anima* e significa espírito, alma, dessa forma, animar é dar vida a algo. No trabalho experimental, esse ato de dar vida parte diretamente do animador. Essa ideia é corroborada por Carlos Miranda (1971), quando diz que o papel do realizador de animação é como o de um deus diante do universo que cria, sendo que, "dialeticamente, ele influencia e é influenciado por ele, num processo dinâmico de conhecimento" (Miranda, 1971, p. 35).

---

[36] Fala de Ad Reinhardt (1946), citado por Paul Taberham (2019, p. 17).

[37] "[It] will react to you if you react to it. You get from it what you bring to it. It will meet you half way but no further. It is alive if you are.' (Reinhardt, quoted in Bell and Gray [1946], 2013, 35). The same idea applies to experimental animation. The richness of one's response will determine the value of the artwork, and so a willing and imaginative mind is a necessary precondition" (Taberham, 2019, p. 17).

O termo experimental vai além da derivação óbvia de vocábulos como experimento ou experiência. No contexto da arte cinematográfica, a animação experimental relaciona-se "com contextos de produção não industrial que colocam em primeiro plano o papel do artista individual, e também pode ser identificada por modos particulares de circulação e distribuição" (Harris et al, 2019, p. 1, tradução nossa[38]). Envolve muitos aspectos, indo desde os recursos disponíveis até a forma de divulgação, que, por sua vez, variam de acordo com as intenções e a realidade de cada realizador.

Em um dos primeiros livros formativos sobre esta vertente do cinema, *Experimental Animation: origins of a new art*, de Robert Russett e Cecile Starr (1988), a animação experimental é definida como uma forma de arte multifacetada, que inclui uma grande variedade de meios, técnicas, características e abordagens que são reflexo de cada indivíduo, da dedicação pessoal e da ousadia artística de quem a produz. O termo experimental, então, transmite a ideia de exploração, descoberta, da busca por algo novo, diferente, e destaca a importância do processo criativo (Harris et al, 2019).

Como argumentam Miriam Harris et al (2019), a animação experimental não é convencional, não é, necessariamente, objetiva, linear ou narrativa. É, assim, uma vertente que viabiliza uma imensa possibilidade de expressão criativa, através da experimentação individual; tem base heterogênea e complexa, testando ainda os limites do que é formal e informal. Dessa forma, o que resulta desse exercício experimental é algo completamente singular.

Em suas perspectivas criativas, a animação experimental é, para os realizadores, um exercício de autoexpressão, que permite a eles explorarem suas ideias, sentimentos e visões de mundo sem as restrições de padrões ou objetivos comerciais; é um trabalho que busca explorar diferentes maneiras de representar o movimento e a forma das imagens, desafiando a criatividade do artista (Suleymanova, 2024).

Não intentamos aqui adentrar na história da animação experimental, no entanto, essa forma de arte, como todas, envolve questões históricas que influenciaram seu desenvolvimento. Mudanças significativas aconteceram nesse tipo de arte após a Segunda Guerra Mundial, quando houve inovações e uma abertura de espaço para novas formas artísticas. No gênero da animação, mudanças repercutiram em uma divisão entre a arte animada tradicional e a arte animada individual. Em realidade, já havia prenúncios de uma divisão, como aponta Iuri Teixeira (2015):

[38] "Experimental animation is predominantly aligned with non-industrial production contexts that foreground the role of the individual artist, and it can also be identified by particular modes of circulation and distribution" (Harris et al, 2019, p. 1).

> 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).

O cinema de animação tradicional, que se transformou em grande indústria, principalmente com o desenvolvimento dos Estúdios Walt Disney, fixou-se em uma perspectiva comercial, seguindo padrões já estabelecidos no que diz respeito às formas de criação e produção, buscando maior obtenção de lucro. Com o impacto dos filmes da Disney, o cinema de animação ocidental tornou-se um produto mais voltado para o público-alvo infantil. Animações tradicionais, assim como as experimentais, no entanto, são apreciadas por pessoas de diversas idades.

Diante dessa realidade comercial, o cinema de animação experimental decidiu priorizar a criação artística individual, recusando-se a reproduzir o que já havia sido feito, a permanecer no conhecido. Esses artistas optaram por seguir caminho mais difícil, visto que não havia muitos investimentos de terceiros para estas obras, desta forma, desejavam ter maior liberdade e riqueza expressional (Miranda, 1971).

Essa distinção é perceptível a partir da década de 1950, com o desenvolvimento tecnológico, quando a computação gráfica passou a ser mais usada como apoio para a criação artística, na animação isso se manifestou na produção de obras digitais em grande escala. Nesse momento, a marca individual do artista oblitera-se em detrimento da marca da técnica digital, da imagem do estúdio. Em consequência disso, Carlos Miranda (1971) argumenta que houve uma alienação quanto à abordagem da problemática humana nas artes, o belo não era mais tido como parâmetro, e a reprodução para o consumo de massa passou a dominar as produções cinematográficas.

Circunstâncias como essas fizeram com que artistas voltassem a buscar formas mais distintas de criar, não automatizadas, de modo, também, a reaver a sua liberdade e individualidade criativa. Houve um aumento na criação de animações originais, que diferiam dos filmes e seriados de animação que estavam sendo feitos pelos grandes estúdios, “em grande medida, esse interesse estava conectado com os processos da ‘revolução estética’, mudanças nos conceitos artísticos, direções estilísticas e temáticas de gênero” (Suleymanova, 2024, p.

162, tradução nossa[39]). O trabalho manual, não maquinal, é então o centro da experimentação na arte; com uma diversidade de materiais concretos à disposição de artistas, há uma vasta gama de possibilidades criativas às mãos de realizadores.

No cinema de animação, e especialmente no experimental, há uma "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). Na prática, o trabalho do animador consiste no domínio dessa mistura e diversidade de elementos para construir a obra de sua forma particular. Essa construção, na animação experimental, tem como foco explorar a textura, os traços, a cor, o movimento etc., de maneira não convencional (Suleymanova, 2024). No caso do adaptador, a partir de leituras e interpretações, ele escolhe então as técnicas que usará para compor a tela e a imagem que representarão o texto-base, e no decorrer desse processo criativo, que é bastante longe, ele toma uma série de outras decisões que resultarão no material final.

O artista experimental está acostumado a trabalhar de maneira autônoma, em uma empreitada individualista. Nessa animação, é ele quem cria os elementos (personagens, cenários etc.) com os quais contará a história, diferentemente de um filme de animação tradicional, em que há, geralmente, um grupo de outros animadores, com tarefas específicas dentro do processo de construção fílmica, como a continuidade, a iluminação, ou mesmo a finalização de frames. Mas há casos em que, mesmo na animação experimental, é necessário o trabalho coletivo; como aconteceu durante o processo de criação de *O Velho e o Mar*, em que Petrov dispôs de ajuda de uma equipe, para que conseguisse realizar determinadas sequências e finalizar o trabalho no tempo estabelecido pelos estúdios responsáveis pela posterior distribuição do filme.

Por todas essas questões, é um tipo de cinema que não chega a atingir um maior público com frequência, nesse sentido, o trabalho dos artistas nessa vertente é mais limitado. Não há grandes investimentos, e os trabalhos de animação experimental mais frequentes e com maior visibilidade são aqueles empregados na indústria comercial, com uma predominância de produções audiovisuais mais curtas, como propagandas, videoclipes musicais, vinhetas etc. Assim, filmes de animação experimental não ganham tanto destaque quanto outros do cinema de animação tradicional.

[39] "to a large extent, this interest was connected with the processes of the 'aesthetic revolution', changes in artistic concepts, stylistic and genre-thematic directions […]" (Suleymanova, 2024, p. 162).

Outro ponto importante é o fato de que a animação experimental traz mais possibilidades criativas para o exercício de adaptação. Nas adaptações de obras literárias para o cinema de animação, as expressões, ou detalhes que a narrativa sugere são possíveis sem restrições. Difere-se do cinema tradicional (*live action*), que depende de aspectos concretos, como cenarizações em localidades específicas, acessórios etc., ou corporais, como a atuação, o domínio de cada ator/atriz, por exemplo, a animação é uma criação que depende das habilidades dos realizadores, dos que constroem toda a imagem, em forma de desenho, pintura, montagem de fotografia, entre outras (Taberham, 2019). Através da associação de elementos da escrita, imagem e sons, é possível criar objetos artísticos valiosos. E vai além disso, como afirma Marina Estela Graça (2006):

> 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, grifos nossos).

Mais do que uma linguagem comum, o cinema de animação – e principalmente o experimental – possui uma dimensão poética, que o conecta à literatura de uma forma mais aproximada. A imagem animada é poética (Graça, 2006), sendo essencialmente um trabalho criativo, em sua natureza semelhante ao que o autor primeiro faz, envolvendo ainda a ação da experimentação com formas e meios diferentes dos tradicionais para expressar os sentidos.

Assim, na animação, cada imagem tem seu significado e importância, tudo que é apresentado na tela tem motivação específica, e esse significado ou essa motivação nem sempre se apresenta de forma direta, o papel espectador é compreender o que ela evoca. Na animação, também, muita importância é dada a detalhes, dentro do contexto ou isoladamente, são os detalhes que chamam a atenção dos espectadores, assim como os materiais e a destreza com que o artista os manipula, são questões práticas que fazem com que a imagem se destaque.

Considerando isso, faz-se necessário discutir em particular sobre a imagem desse cinema, sobre suas características e como seus sentidos são concebidos pelos criadores e compreendidos pelos espectadores. A imagem animada, de uma forma geral, faz parte de uma linguagem – a linguagem cinematográfica – e, como tal, tem sua estrutura própria. Para que possa ser melhor compreendida, no seguinte subtópico discutimos brevemente sobre ela e algumas especificidades relevantes.

2.3 A linguagem do cinema de animação experimental e a significação da imagem

Assim como na pintura, o principal componente do cinema é a imagem. Sendo o ponto de partida da criação do cineasta, a imagem é pensada, composta, movimentada, filmada, ou fotografada e animada, para a construção da narrativa fílmica, como um reflexo da intenção, técnica, o estilo do realizador. Na animação experimental, é papel do realizador idealizar e compor a imagem, com os recursos disponíveis ou escolhidos, capturando-as e, finalmente, animando-as.

A imagem fílmica suscita nos espectadores um sentimento de realidade, mesmo sendo também figurativa, dessa forma, ela transita entre o real e o imaginário, entre passado, presente e futuro (Martin, 2005). Especialmente em filmes que são adaptações, o cineasta materializa em imagens o que visualiza em sua mente durante seu processo de leitura. Esse processo de imaginação, visualização mental ocorrido durante a leitura é inteiramente individual, por isso, cada criação de imagem será única, e a construção imagética do realizador não será igual à dos espectadores que são também leitores da obra adaptada.

A imagem é o principal componente da linguagem cinematográfica, e com sua multiplicidade de significados, é sempre sinal de alguma coisa, ou seja, existe sempre em associação a outra imagem/objeto concreto, não existe por si só; assim, os objetos que a compõem sempre querem dizer algo, seja de uma forma mais facilmente identificável ou em forma de enigma (Martin, 2005). Além de se basear na imagem, essa linguagem também faz uso de músicas e ruídos (discutidos mais abaixo), e da composição da iluminação. Na animação experimental que Petrov realiza, esses elementos em particular são de extrema importância para a construção da narrativa, como observaremos nas análises.

Como afirma, Christian Metz (1972), o cinema atua com a imagem dos objetos, não com os objetos em si. Para compreender uma imagem fílmica, não se toma apenas o objeto real como referente do significado, pois se trata da representação do objeto, dentro de um conjunto com outros objetos, que podem tomar outros sentidos, ou até mesmo uma sequência de objetos pode transmitir uma mensagem diferente do que a do objeto isolado o faria.

Como a imagem é a base de construção dos significados da narrativa fílmica, uma atenção à composição dela é fundamental para compreender um filme. Nas palavras do filmólogo e cineasta Sergei Eisenstein, sobre o sentido do filme: “[...] 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). Como realizador, em sua forma de fazer e pensar o cinema, Eisenstein defende-o como uma experiência sensorial, uma união de sentidos e emoções humanas, a finalidade da imagem é conduzir a um sentimento, que conduz, então, a uma ideia.

Assim, a imagem fílmica é uma reprodução do real feita a partir da conexão entre o que o realizador visualiza, os sentidos e as ideias que busca construir, com a percepção e a consciência do espectador. É evidenciada assim a dinamicidade do processo de criação da imagem, considerando que os aspectos envolvidos nela vão além das delimitações das mídias, e incluem também o contexto, a recepção do espectador, entre outros.

> [A imagem] 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).

Ainda nesta questão da significação, destaca-se o caráter plural da imagem, que se modifica conforme a construção do cineasta. A interpretação primeira do realizador, que dá origem à imagem, é reinterpretada pelos espectadores, a partir do contexto mental, cultural, de suas opiniões morais, políticas, sociais, do seu nível de instrução, entre outros fatores que variam de pessoa para pessoa. Parte do processo de criação para o processo de recepção, desta forma, podemos dizer que a imagem é resultante da adaptação.

Para que a imagem possa transmitir esses significados, conforme elabora Marcel Martin (2005), ela depende da montagem. A montagem é uma característica distintiva do cinema, de uma forma geral, ela é necessária "para organizar fragmentos dispersos em uma sequência rítmica e com sentido" (Stam, 2013, p. 55). É esta etapa do processo de construção da imagem animada que viabiliza a dinamicidade de sentidos nos espectadores.

Se trata de um encadeamento dessas imagens em sequências, ligando umas às outras internamente, criando assim uma continuidade que conduz a significação. O papel do espectador é perceber e compreender essas ligações. A montagem tem função narrativa e função semântica (Aumont et al, 2012), como os parágrafos, ou capítulos nos romances, ela se encarrega de contar a história, de modo que se concretizem os sentidos, tanto conotativos quanto denotativos, que as imagens construídas propõem. A imagem isolada apresenta possibilidades de interpretação diversas, mas, em um filme, quando é posta em sequências, esta interpretação é direcionada a um sentido completo, contextualizado.

Conforme Martin (2005), os sentidos, no nível denotativo, são construídos por meio de analogias, mesmo com diferenças entre o objeto e sua representação, a existência da semelhança visual e ou sonora é suficiente para sugerir. No nível conotativo, além da analogia, há também os simbolismos, que por sua vez derivam de escolhas semânticas.

Martin (2005) também apresenta outras características da linguagem que fazem parte da imagem fílmica, voltadas especificamente para a questão do discurso, são: as elipses, as metáforas e os símbolos. Esses aspectos existentes na linguagem literária também estão presentes nas animações, nas imagens compostas, os identificamos e os interpretamos, de modo a formar a totalidade do significado.

Nas animações, as elipses podem trazer dificuldades à compreensão do espectador, pois causam uma quebra na sequência narrativa, mas através da lógica e consequente junção dos sentidos das partes, é possível se discernir o sentido narrativo completo (Powers, 2011).

Já as metáforas podem surgir, por exemplo, através de cores na imagem, de um plano de fundo específico, de detalhes ou dos próprios objetos em primeiro plano, de imagens que são postas em paralelo a outra imagem para juntas serem associadas a um sentido, ou a um sentimento, e, dentro da sequência no movimento da animação, concretiza-se o significado. Pode ser a associação, também, entre imagem e uma característica do personagem ou temática da narrativa.

A simbologia das imagens é semelhante à metaforização, pois os símbolos fazem associações entre coisas concretas, elementos, objetos e ideias específicas, ideias essas que podem ser parte de uma cultura compartilhada, e dentro desta ter um sentido delimitado, ou podem ser totalmente individuais, com um significado implicado pelo artista. Todos esses elementos são uma forma de desafiar o espectador a não se limitar a uma simples ou ingênua associação de imagens, atividade importante para todos os apreciadores de arte de uma maneira geral.

Por fim, outro aspecto que está presente na linguagem cinematográfica, e merece destaque por ser fundamental na composição do sentido das imagens, é a sonoridade. Nas obras de Aleksandr Petrov em estudo, especificamente, a sonoridade é um ponto importante ligado à imagem, pois o cineasta dispõe de recursos sonoros fundamentais para a composição da atmosfera do filme, somados ao estilo de pintura realista, com traços impressionistas, do artista, as animações tornam-se um espetáculo audiovisual imersivo para os espectadores.

No cinema em geral, a sonorização é responsável pela construção da experiência que o espectador vivencia diante do filme, e é mais fundamental ainda na modalidade animada, como defende Miranda (1971), “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 à composição sonora que a acompanha, a imagem readquire seu valor realista, através das associações entre o mundo visualizado e o mundo real, e isso permite uma continuidade material e dramática no filme, e também liberta a imagem da função explicativa, focando em sua função expressiva.

Estes apontamentos sobre o cinema de animação experimental e os elementos da imagem fílmica, bem como os apontamentos teóricos sobre adaptação e sobre o animador em estudo, contribuem para a compreensão das obras enquanto adaptações. Nos capítulos a seguir, observamos e discutimos sobre como estes elementos estão organizados de modo a nos levar a uma análise dos filmes, em perspectiva comparada às obras literárias nas quais se baseiam, levando em consideração a nossa interpretação do trabalho artístico e criativo do animador Aleksandr Petrov. Propomos a divisão das três obras em acordo com as três perspectivas de definição da adaptação cunhadas por Linda Hutcheon (2013), a saber: como produto formal: *O Velho e o Mar*; como processo de criação: *A Sereia*; e como processo de recepção: *O Sonho de um Homem Ridículo*.

É necessário antecipar que o capítulo a seguir traz uma revisão do trabalho que foi desenvolvido pela autora desta tese na ocasião da dissertação de mestrado (Lima, 2018), revisitando alguns dos pontos analisados e buscando acrescentar algo de novo à discussão, com o uso de novas terminologias no corpo da análise, elaboradas especialmente para esta pesquisa.

3 ADAPTAÇÃO COMO PRODUTO FORMAL: *O VELHO E O MAR*, DE HEMINGWAY E PETROV

> “Você está me matando, peixe”, pensou o velho pescador. “Mas tem o direito de fazê-lo. Nunca vi nada mais bonito, mais sereno ou mais nobre do que você, meu irmão. Venha daí e mate-me. Para mim tanto faz quem mate quem, por aqui.”
> (Hemingway, 2022, p. 91)

Figura 6 – Fotogramas de *O Velho e o Mar* (1999), de Aleksandr Petrov

Fonte: Animation Obsessive (2023).

3.1 O Velho de Hemingway

O Velho e o Mar, publicado em 1952, é uma das obras mais famosas do autor norte-americano Ernest Hemingway. Neste romance há um dos principais exemplos de um arquétipo recorrente na bibliografia do autor, o chamado herói do código de Hemingway, que "apresenta e exemplifica certos princípios de honra, coragem e resistência [...]. Ele demonstra 'elegância sob pressão'". (Young, 1960, p. 20). O autor é conhecido pela recorrência de personagens hipermasculinizados, que representam o seu conceito de homem "de verdade", vigoroso e que a nada deve temer, como vemos em obras como o romance *O Sol Também se Levanta* (1926).

Santiago difere-se destes personagens em certo ponto, porque, embora considere-se um homem capaz de grandes feitos, sua realidade física como idoso já não o permite fazer o que fazia antes. "*El Campeon*", como assim era chamado o protagonista em sua juventude, no auge de sua força física, agora é apenas o "Velho Santiago", que mantém sua força espiritual, mental, mas seu corpo já não corresponde. Assim, como um dos heróis do código de Hemingway, Santiago possibilitou a Hemingway desenvolver uma maior complexidade emocional, considerando suas condições, a luta que enfrenta contra sua própria força física, enfrentando ainda a solidão em alto mar. Através dele, Hemingway pôde destacar com maestria "[...] as características fundamentais, na pessoa humana, da compaixão, da coragem e da paciência (Howard, 1960, p. 227), e construiu um dos mais famosos heróis de seu código.

A obra é, além disso, um grande exemplo do estilo de escrita de Hemingway, caracterizado pela concisão, deliberadamente composta por sentenças curtas, sem muitas explicações, deixando margens para que os leitores façam inferências para sua compreensão, na chamada *Iceberg Theory*, um princípio de escrita cunhado pelo autor, que era também jornalista. Nesta teoria, o autor faz uma comparação entre um iceberg e um texto: a porção que fica acima da superfície, a ponta do iceberg, é o que está escrito no texto; e a maior parte do iceberg, abaixo da superfície, é o que está implícito, os leitores devem inferir para compreender os significados fundamentais, escondidos entre palavras, diálogos e sugestões.

> 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, grifos nossos, tradução nossa[40]).

Essa característica da obra de Hemingway pode ser relacionada ao estilo de trabalho do animador russo. A escrita de palavras com detalhes pictóricos sugestivos, que evocam imagens na consciência dos leitores e implica significados para além da superfície, são propriamente imaginadas e recriadas em forma das imagens pintadas pelas mãos do adaptador, em sua adaptação em forma de animação experimental, com recursos da pintura.

Esses dois pontos se manifestam em *O Velho e o Mar* (1952), um romance curto, com cerca de apenas cem páginas (pela extensão intermediária, pode ser considerado novela), que traz em seu enredo a história de um velho pescador cubano. O velho, chamado Santiago, está há 85 dias sem pegar peixe, e conta com o apoio de um pupilo, o menino Manolin, que não o abandona mesmo nesta fase de má sorte, indo contra as ordens de seus pais. Santiago é um pescador astuto e determinado, embora sendo mal visto pelos outros por seu insucesso nas pescarias, ele não deixa de ir ao mar em busca de peixes.

Na história, se destaca a sintonia que Santiago tem com a natureza, principalmente com o mar, que sempre lhe dá o sustento. Seguindo sua intuição, somada a seu profundo conhecimento sobre o mar, seus elementos e os elementos que o cercam, o velho decide, então, seguir uma empreitada mais ousada, levando 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, um peixe muito grande que sua pequena embarcação não é capaz de puxar facilmente. O velho entra em uma disputa contra o peixe, uma luta de resistência que demora dias para ser concluída. Durante dias, ele luta contra o peixe para tentar capturá-lo e, durante os momentos de calmaria, enquanto o peixe não está tentando escapar do anzol, o pescador reflete sobre sua vida e contempla a natureza que está ao seu redor.

Estando ele já em um ponto de extrema exaustão e com ferimentos causados pela força da linha nas palmas das mãos, Santiago consegue, finalmente, matar o marlim. Sua jornada não acaba após isso, no entanto, pois ele precisa percorrer todo o longo caminho de volta para levar o gigante peixe para casa. No trajeto de volta, o peixe morto, amarrado ao lado do barco, atrai os tubarões que habitam aquelas águas, inicia-se a nova luta de Santiago, desta vez contra os

[40] "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" (Rao, 2007, p. 17-18).

tubarões famintos; no fim, eles conseguem comem toda a carne do peixe, deixando apenas os restos do marlim atados ao barco do velho.

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, deita-se e adormece.

3.2 O Velho de Petrov

O filme *O Velho e o Mar*[41], com título homônimo à obra literária que adapta, de Hemingway, pode ser considerado a obra-prima de Aleksandr Petrov, sendo a obra com a qual ele obteve maior sucesso comercial e reconhecimento do público e da crítica. O artista recriou o universo específico de Hemingway em um grande espetáculo, especificamente com a beleza da técnica pictórica utilizada, que, apresentando o ponto de vista do velho diante da natureza, transforma a experiência do espectador em uma imersão audiovisual

Lançado em 1999, o filme de animação é um curta-metragem de animação experimental, que ganhou destaque por sua técnica diferenciada e lançou luz ao cinema de Aleksandr Petrov. O curta-metragem demorou quase 3 anos para ser finalizado, possui o total de vinte e nove mil fotogramas e tem vinte minutos de duração. Com a excelente recepção da crítica, o filme chegou a ganhar o prêmio cinematográfico Oscar na categoria curta-metragem de animação em 2000.

Da mesma forma que o romance, o enredo do filme apresenta o velho pescador Santiago, que está já cansado com muitos dias sem conseguir pegar peixes. Seu fiel pupilo, o pequeno Manolin, continua a seu lado mesmo com a proibição dos pais, e, mais do que isso, incentiva o pescador, cuidando dele, sendo a companhia que ele necessita também fora da embarcação no mar. Em mais uma madrugada escura, o velho segue ao mar com seu pequeno barco em busca de sucesso em sua pescaria.

Ao amanhecer, o pescador contempla a natureza, as aves, os pequenos peixes saltando quando, finalmente, um grande peixe fisga a sua isca. O peixe é um marlim demasiadamente grande Santiago e não consegue dominá-lo, assim acaba sendo arrastado pelo peixe mar adentro. Em alto-mar, sozinho, sem nada à vista além de água e céu e, noite Santiago se recorda

[41] Filme disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fKfAv6-IwmQ. Acesso em: 12/10/2024.

de acontecimentos de quando era novo, ele também reflete sobre a pequenez do ser humano em comparação ao ambiente ao seu redor.

Após grandes esforços, o velho consegue matar o marlim, porém, pouco tempo depois, tubarões atacam sua embarcação atraídos pelo sangue do peixe, e o velho empreende nova luta, desta vez contra os tubarões que desejam roubar sua pesca. Eventualmente, ele perde esta última luta e retorno à sua casa com apenas a carcaça do marlim. Na aldeia de pescadores onde mora, vemos pessoas admirando o esqueleto do peixe, preso ao barco do velho, enquanto ele se dirige ao seu quarto e volta a dormir, esgotado.

3.3 A história do pescador e algumas alegorias

A história é de curta extensão, centrada em um único personagem, o pescador Santiago, em uma jornada no mar. Com a linguagem característica de Hemingway, ela explora de maneira detalhada os conflitos externos e internos do pescador no decorrer dos eventos narrados, com uma narrativa simples e clara, porém cheia de implicações significativas. Hemingway escreveu *O Velho e o Mar* de tal forma que existe uma série de possibilidades interpretativas, metáforas e analogias que dizem respeito à relação do pescador com a natureza em que ele se encontra e a experiências humanas que transcendem a história do velho pescador. Como sabemos, essa obra traz uma narrativa com grande carga simbólica, no entanto, neste tópico não analisaremos os símbolos específicos da obra, isto é feito nos próximos tópicos. Aqui discutimos brevemente apenas as principais alegorias que relacionamos à história.

A história traz destacadas referências ao imaginário cristão, e por esse motivo é considerada por grande parte da recepção como uma alegoria cristã, sendo Santiago o próprio Cristo. Mas a interpretação da obra não é limitada a religião. Pode-se compreender a história de uma maneira mais ampla como uma alegoria da luta da humanidade contra a natureza e vice-versa, por exemplo, ou da jornada do próprio artista em sua profissão.

Quanto à interpretação mais recorrente, que considera a história uma alegoria cristã, é possível identificar uma série de simbolismos do cristianismo, como o próprio fato de que Santiago é um pescador, homem humilde que é incompreendido por muitos ao seu redor. E, assim como Jesus Cristo, ele carrega sua cruz, em uma imagem bastante figurativa, quando ele carrega ao fim de sua jornada levando o mastro de seu barco quebrado, em uma difícil caminhada pela areia, que faz alusão à caminhada de Jesus com a cruz de madeira em direção ao Calvário.

> Recomeçou a andar e, no topo da rampa, caiu no chão e ficou deitado durante alguns momentos com o mastro ainda aos ombros. Tentou levantar-se. Mas era esforço excessivo e ficou sentado com o mastro aos ombros, olhando para a estrada. Um gato passou correndo do outro lado da rua e o velho observou-o. Em seguida olhou para a estrada e ficou observando-a também. Finalmente pôs o mastro no chão e levantou-se. Tornou a pegar no mastro, pô-lo aos ombros, e começou de novo a caminhar. Teve de sentar-se cinco vezes antes de chegar à cabana. (Hemingway, 2022, p. 118)

Figura 7 – embarcação destruída com o mastro

Fonte: YouTube (O Velho..., 1999, 18 min 13 s)

Ao implicar no personagem tal semelhança, facilmente reconhecida por muitos, tendo em vista que a religião cristã é predominante no Ocidente, Hemingway qualifica Santiago a um status elevado na concepção de leitores. Até mesmo para quem não participa da religião, e lê ou conhece a história bíblica como ficção, reconhece a importância de tal figura; assim, Santiago, como o Cristo, é homem de admirável caráter e resiliência. Vale destacar que essa imagem especificamente não é transposta na adaptação de Petrov, sendo o mastro abandonado na praia com o barco e a carcaça do peixe (Figura 7); as simbologias cristãs depreendidas do texto de Hemingway não são prioridade em visão artística sobre a obra.

No livro, além dessa similaridade apontada, há outras interessantes, como as feridas que se desenvolvem nas mãos do pescador, fazendo alusão às chagas do Cristo, por exemplo, ou a cronologia em que a principal parte da narrativa se desenvolve, com a passagem de três dias dentro do mar, em que Santiago esteve morto para o mundo, como é na história bíblica na

passagem de tempo entre a crucificação e a ressurreição. Santiago ressurge das águas, vivo, carregando consigo as marcas e a prova de que enfrentou a morte e saiu vitorioso, embora derrotado pelos adversários do mar.

Assim como fizemos em nossa discussão sobre a obra na dissertação de mestrado (Lima, 2018), concordamos com pesquisadores que argumentam que os elementos cristãos identificados na obra são uma forma do autor destacar a temática humanista da história, como Arthur Waldhorn (1973) defende, "forçar a tese cristã além desse ponto é inútil". (Waldhorn, 1973, p. 196, tradução nossa[42]). Hemingway não era devoto cristão, segundo sua biografia, ele foi convertido ao catolicismo em sua vida adulta, porém se mostrava indiferente às crenças (Lynn, 1987). Dessa forma, entendemos que sua obra não demonstra, como talvez Dostoiévski demonstrou com *O Sonho de um Homem Ridículo*, um desejo de expor suas reflexões particulares acerca de seus embates com a questão da fé e da religiosidade.

Outra interpretação da história d*O Velho e o Mar*, que acreditamos ser mais pertinente, é semelhante àquela comparação que fizemos no início do primeiro capítulo, sobre os ofícios do animador e do pescador (tópico 1.1). A saga do pescador pode ser compreendida como uma alegoria à vida de artistas, que passam por semelhantes desafios no plano da concepção e também da recepção de suas obras.

Como defende Earl Rovit (1966), em sua análise da obra, o que acontece com o velho pescador seria uma situação semelhante a um tormento comum à maioria dos artistas, a busca pela perfeição em suas obras, a dificuldade e luta para tentar alcançá-la, e a consequente incapacidade de o fazer. Muitos artistas, como o próprio Hemingway, passaram por situações em que não se sentiram satisfeitos com o que criaram; com Petrov, em realidade, isso é algo recorrentemente mencionado por ele em suas entrevistas. O artista visualiza algo belo em sua mente, se propõe a fazer, planeja a execução, mas finaliza com dificuldades, pois não sente que é capaz de transpor sequer a metade do que imaginou.

> 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).

Philip Young (1960), na biografia que escreve de Hemingway, corrobora essa interpretação, dizendo que o escritor americano foi pressionado por muito tempo, durante sua

[42] "to force the Christian thesis beyond this point is futile" (Waldhorn, 1973, p. 196).

carreira, para produzir algo que se destacasse esteticamente. O artista era ao mesmo tempo exaltado e criticado negativamente pelo seu estilo de escrita; uns dizendo que é um primoroso e moderno modo de escrever, outros dizendo que é uma escrita rasa. Para alguns, o nível emocional nas obras de Hemingway era tão baixo que, se grande a simplificação de seus textos não representasse um modo moderno de representar a realidade, teria sido algo ridículo (Howard, 1960). Duras opiniões como essa fizeram com que o escritor ansiasse por sucesso crítico em sua carreira para que, assim como o velho pescador, conseguisse provar sua capacidade, no seu caso, estética, artística. Semelhantemente, Petrov constantemente relata que sente essa pressão, porém imposta por ele mesmo, para produzir algo que supere aquilo que fez antes, e frequentemente também acaba decepcionando-se. Mas o sentido da vida artística reside nessa constante tentativa.

Como conclui Rovit (1966), Santiago, assim como Hemingway e Petrov, não acredita que tenha cumprido um grande feito em seu ofício, mas para muitos que apreciam o que cada indivíduo faz, há muitos motivos de louvor. O pescador, em sua luta contra as forças da natureza infinitamente superiores às dele como humano, não cumpriu sua missão imaginada, mas atingiu com aquela jornada a realização de sua vida, cumpriu aquilo para o que se designou na vida. Da mesma forma, Hemingway tinha e Petrov tem consciência disso, ainda que sejam autocríticos.

A grande quantidade de interpretações diferentes da história chegou, à época de seu lançamento, a incomodar o autor, que tratou de se pronunciar sobre a questão, alegando que não há nenhum simbolismo no romance. Ele diz, em uma entrevista posterior a sua premiação ao prêmio Nobel de Literatura, que tentou

> [...] 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[43]).

Hemingway defende que não teve a intenção de criar uma obra alegórica, cheia de significados implícitos, mas sua própria narrativa o nega, quando o protagonista traz referências diretas ao autor, por exemplo, ou à conhecida figura de Cristo. É típico da escrita de

[43] "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).

Hemingway, e da literatura no geral, apresentar uma frase, um acontecimento, com sentido subentendido, portanto, independentemente do que o escritor diz, após entregar aos leitores os seus textos, aqueles podem e devem encontrar diferentes coisas na mesma leitura. Sabendo disso, Hemingway reconhece que a verdade literária pode, de fato, transcender a verdade objetiva, capturando diferentes perspectivas para as mesmas experiências, e assim podem ressoar diferentemente em muitas pessoas, ainda que não tenha sido essa a sua intenção principal.

Frederick Wilhelmsen (1991) questiona, em uma perspectiva mais ampla: qual pessoa, tal como o velho pescador, não chegou no meio de sua carreira e se deu conta do quão fugaz a vida é, ou não observou suas próprias falhas e fraquezas? Na obra vemos que, quase já no fim de sua vida, o pescador reflete sobre a sua condição de pequeneza no meio do vasto mar, e sua igualdade perante os outros seres da natureza, ele não se coloca como superior aos peixes, mesmo na condição de predador da maioria destes, uns precisam dos outros na cadeia da vida. A narrativa suscita, assim, uma reflexão sobre a noção da incompletude do ser humano, e sua participação do ser no meio do todo. Considerando essa base que é dada à construção do personagem Santiago, muitas análises podem ser feitas.

Podemos concluir, com a diversidade de interpretações, que *O Velho e o Mar* é, uma espécie de alegoria sem começo nem fim, ou uma multiplicidade de alegorias, em que os significados surgem a cada nova leitura ou experiência audiovisual. Nos, enquanto apreciadores casuais ou críticos especializados, não devemos tentar esgotá-los, pois isso sequer seria possível (Rovit, 1966). Observamos na análise do filme a seguir como Petrov encara essa multiplicidade de possibilidades, como toma para si a história e implica a ela a sua interpretação particular.

É preciso apontar, entretanto, que a adaptação realizada por Petrov sofre críticas pelo fato de que torna uma obra tão expressiva, com um personagem tão destacado como Santiago, e deixa sua narrativa principal em segundo plano para enfocar a grandiosidade das imagens que ele cria. “Não nos sentimos tão envolvidos nos seus sentimentos pessoais, nos seus altos e baixos. E é verdade que o filme carece do realismo prático do original – a sujidade, a sensação de luta, as pequenas e intermináveis descrições do mundo natural e do trabalho da pesca.”[44] O próprio realizador admite:

[44] “You aren’t as invested in his personal feelings, his highs and lows. And it’s true that the film lacks the down-to-earth realism of the original — the grime, the gritty sense of struggle, the endless little descriptions of the natural world and the work of fishing.” Disponível em: https://animationobsessive.substack.com/p/the-old-man-and-the-sea-is-a-tremendous?utm_source=publication-search. Acesso em 01/10/2024.

> As paisagens do meu filme pareceram ter um sucesso especial. Com base nas críticas, percebi que a história da luta de uma pessoa pelo seu destino ficou em segundo plano, mas o que resta é um mundo fascinante, que é ainda mais forte que o personagem e a história. Estou satisfeito com isso, porque estava tentando criar algo interessante, um mar vivo e convincente"[45]

Devido à demanda da produtora canadense que comprou a proposta de Petrov, foi estabelecido que o filme seria realizado com uso de IMAX (tela de grande formato), Petrov teve, então, que fazer diversos ajustes e modificações à sua prática de animação comum. Além de ter necessitado de muito mais assistência para o filme, com uma grande equipe de colaboradores, ele teve que ampliar a dimensão de suas pinturas para corresponderem à grandiosidade do IMAX, e isso fez com que ele precisasse deixar algumas questões da narrativa, como a autorreflexão do personagem, sua fragilidade nos momentos de quietude, por exemplo, negligenciadas no produto final do filme.

Enquanto no romance há uma destacada ambiguidade quanto à ideia de oposição X comunhão entre Santiago e seus adversários naturais, e podemos quase sentir sua angústia nos momentos que se arrastam lentamente – e nos quais ele é, literalmente, arrastado pela linha fisgada pelo peixe – mar adentro por três dias, no filme é priorizada a ideia de comunhão entre homem e natureza, em favorecimento à criação de imagens majestosas e de grandes transições entre-imagens, o que acaba por conduzir a visão do espectador a essa espécie de romantização de algo que em realidade, para o velho, foi trágico.

Partimos agora para a análise da obra, observando como o realizador recria, então, os personagens e os cenários, buscando aplicar sua visão da obra primeira e atender às suas necessidades enquanto artista de animação. Primeiramente, observamos a relação de correspondência entre as duas obras, para discorrer sobre a adaptação que aqui é classificada como "produto formal", em seguida, desenvolvemos uma discussão sobre os momentos mais marcantes do filme, referentes especificamente às transições das cenas.

3.4 Produto formal: uma correspondência entre as obras

Quando colocadas em paralelo, é nítido que há poucas diferenças no que se refere aos acontecimentos dos enredos do livro e do filme. Sobre esse fato, o realizador Aleksandr Petrov

[45] Entrevista disponível em: https://www.animator.ru/index.phtml?p=show_news&nid=202. Acesso em 01/10/2024.

esclarece, em entrevista à pesquisadora Eliena Gordeeff, que em sua leitura particular do romance ele vê o mundo criado por Hemingway como demasiadamente real e completo, acreditando que, "como artista, não tinha praticamente o que fazer" (Gordeeff, 2011, p. 109). Dessa forma, o realizador decidiu que não seria necessário fazer muitas alterações na narrativa, na etapa da escrita do roteiro adaptado, detalhes da narrativa não foram problema para ele.

Em seu processo criativo, escolheu destacar, então, os aspectos abstratos da narrativa, como os sentimentos, pensamentos, sonhos ou ilusões do personagem, para criar as imagens que, em sua concepção, poderiam enriquecer, agregar à história (Gordeeff, 2011). Essa escolha deliberada incitou reações críticas, como visto, pois o destaque da história no filme recaiu sobre as imagens, em detrimento da narrativa da jornada do pescador.

Dessa forma, trabalhando diretamente com as palavras de Hemingway, com seu grande "detalhe *pictórico* sugestivo" (Rao, 2007, p. 18, grifos nossos, tradução nossa[46]), Petrov utiliza a simbologia das imagens, seus significados implícitos e as metáforas, para transmitir a história de uma forma predominantemente imagética.

Logo no começo do filme, para estabelecer no imaginário do espectador a importância da história do velho, é apresentada uma lembrança de suas origens como pescador, e como ele se sente em relação a isso. Petrov traz à tela um sonho recorrente que Santiago tem na narrativa literária, sobre as viagens que fazia quando era criança a um local no continente africano, de cima da grande embarcação em que viajava, ele via leões na praia, brincando na areia como gatinhos. Esse sonho é mencionado três vezes durante a obra literária.

Considerando a forma como aparece na animação de Petrov, a figura o leão que o velho vê em seus sonhos pode ser interpretada como um símbolo relacionado ao próprio pescador, como se fosse uma percepção que ele tem de si, e poderia explicar a motivação de suas ações na narrativa. Essa análise é elaborada no tópico seguinte. O realizador da adaptação, enquanto artista, busca escolher quais fatos deseja enfatizar, omitir, expandir, reduzir etc., de acordo com sua interpretação do texto base, feita por ele enquanto leitor, mesmo que haja muitas outras possibilidades de interpretação do romance e suas simbologias.

Quanto à sequência dos enredos, ambas as obras seguem a mesma apresentação, complicação, clímax e desfecho, acontecendo em sua maioria em momentos correspondentes. A narrativa é concisa, tanto no livro quanto no filme, há uma intercalação entre sequências de ação, com sequências oníricas, recordações, divagações em que o personagem faz monólogos ou conversa com o peixe.

---

[46] "suggestive pictorial detail" (Rao, 2007, p. 18).

Dessa forma, ambos Hemingway e Petrov, cada um à sua forma, debruçam-se sobre esses aspectos que representam a psique do personagem, o estado físico e mental em que ele se encontra no meio de todos os acontecimentos naquele momento de sua vida. Essa relação entre o físico e o psicológico, ou o concreto e o abstrato, pode também ser visualizada no ambiente da história, pois, ao passo que Santiago fala sobre os animais, o mar, os astros, em sua fisicalidade, ele também atribui a eles um caráter quase metafísico, chamando até mesmo esses elementos de seus irmãos.

Destacamos ainda a interessante construção sinestésica que existe nas duas obras, a partir da descrição dos sons e cheiros no romance, e da composição da sonoridade dos elementos que rodeiam o ambiente no filme. Com a trilha sonora feita pela compositora Joanna Moradiellos, a animação ganha vida, trazendo a beleza dos sons do mar, os sons das remadas que cortam o silêncio na escuridão em que o pescador se encontra, bem como os sons dos pássaros voando e dos peixes saltitando ao redor do personagem, além da música composta com flautas, instrumentos de corda, piano, que enriquecem tanto os momentos de calmaria e introspecção quanto o momento de maior tensão da história. No romance, por sua vez, além da descrição destes mesmos sons, são descritos também os aromas que permeiam a natureza, como os cheiros que o pescador percebia durante o dia e a madrugada.

Como afirma Miranda (1971), a associação entre o ritmo visual da animação e o ritmo musical é imprescindível para o encadeamento da significação no filme. De maneira especial, nesse filme, a construção sonora e as descrições sensoriais compostas são capazes de transportar a imaginação do espectador para o local em que o personagem se encontra, seja através dos sons da natureza ou das músicas que compõe a trilha sonora. Consideramos *O Velho e o Mar*, de Petrov, como exemplo primoroso do que defende Eisenstein (2002), quando diz que o cinema é uma experiência sensorial, na qual se une os sentidos e as emoções humanas em uma sincronia significativa.

Quanto ao ponto de vista narrativo a partir do qual observamos a história, destacamos que no livro Santiago e os outros personagens e elementos são apresentados pelo ponto de vista de um narrador-observador, onisciente, e no filme essa perspectiva narrativa é mantida, com o ponto de vista do que seria uma câmera objetiva, em muitos momentos em plano aberto, considerando-se a importância dada à ambientação na narrativa, os enquadramentos mostram coisas que vão além do campo de visão do personagem.

Como notamos na pesquisa inicial (Lima, 2018), a caracterização do personagem Santiago, em seus aspectos físicos e suas questões psicológicos, é também correspondente nas duas obras. O romance começa a apresentação da imagem física de Santiago, descrevendo o

desgaste de seu corpo, enfatizando sua velhice, fazendo imediata associação ao título da obra. É destacado também o fato de que ele ser malsucedido em suas pescas, um azarento em sua aldeia, formando já na imaginação do leitor a base para os acontecimentos seguintes.

Ele é descrito com a aparência desgastada, com manchas de sol e rugas no rosto, cicatrizes profundas e antigas nas mãos. No entanto, havia algo que se diferenciava, “tudo o que nele existia era velho, com exceção dos olhos que era da cor do mar, alegres e indomáveis” (Hemingway, 2022, p. 14). Os olhos do pescador são comparados ao oceano, contrastando-se ao exterior físico, os olhos poderiam representar o seu interior, o velho era indomável como o mar. Essa dicotomia fraqueza x força é algo que se observa no decorrer de toda a narrativa, em que a fraqueza do corpo velho de Santiago é contrastante à sua força de espírito, como um indivíduo que persevera na disputa contra o mar, apesar do cansaço corporal. Apesar de tudo, seu ânimo permanece, como vimos na primeira epígrafe pré-textual desta tese, Santiago confirma: “O que aconteceu é que acabou a minha sorte. Mas, quem sabe? Talvez hoje. Cada dia é um novo dia” (Hemingway, 2022, p. 35), implicando, portanto, uma força que transcende as limitações físicas.

No filme, a caracterização física de Santiago é correspondente ao que vemos no romance. O artista desenvolve as feições do velho de acordo com a descrição do romance, com as rugas, algumas manchas visíveis, a aparência de cansaço, e olhos – embora não se veja a cor exata – são bastante expressivos, como se observa na imagem a seguir (Figura 5). A expressão facial sugere um estado de contemplação, e sua feição instiga uma ligação afetiva com o espectador, de modo que se engaje com a história do velho.

Figura 8 - Santiago no filme

Fonte: YouTube (O Velho..., 1999, 2 min 53 s)

No que diz respeito à psique do personagem, há uma questão recorrente: os sonhos com a praia e os leões. É um ponto importante da história de Santiago, e já se apresenta logo no início da narrativa, tanto no livro quanto no filme. Os sonhos do velho ganham destaque porque são reflexo de seu inconsciente, nos ajudando a entender como o personagem se sente, o que deseja, como se enxerga interiormente.

No livro, o velho primeiro menciona sua viagem ao continente africano e os leões que aparecem em seus sonhos em uma conversa com Manolin, ao que o menino responde: “Eu sei, você já me contou” (Hemingway, 2022, p. 16), demonstrando a recorrência desse tópico entre eles. Logo depois, o pescador deita-se e sonha com o mesmo cenário: “com as extensas praias douradas e as areias brancas, tão brancas que feriam os olhos, e com os cabos que se erguiam majestosamente sobre o mar, e com as enormes montanhas castanhas” (idem, p. 17). Ele acrescenta que há tempos não sonha mais com outras coisas, apenas com os mesmos lugares e leões na areia, e que chega a sentir os cheiros da natureza com esses sonhos.

No filme, em função da construção dos elementos psicológicos do personagem, o realizador modifica o início da narrativa. Aqui, primeiro surge o sonho, que confirmamos se trata de um sonho apenas no final da sequência, quando Santiago acorda em sua rede; somente em seguida ele conversa com Manolin e menciona o sonho, com diálogo igual ao do texto literário. É a cena ilustrada acima, na Figura 5.

Com esse destaque ao sonho, é implícita a importância da identificação do personagem com seu ofício de pescador, surgido de um afeto cultivado por Santiago desde criança, em suas primeiras explorações no mar. Percebemos, também, uma grande importância dada à figura dos leões, que é recorrente tanto na narrativa literária quanto na adaptação. Enquanto no texto literário não é explícita essa autocomparação que o pescador faz aos leões, no filme, isto é demonstrado pela composição de uma criação de Petrov à qual chamamos de metaforização entre-imagens, como se observa abaixo:

Figura 9 - Santiago criança e o leão

Fonte: YouTube (O Velho..., 1999, 1 min 11 s)

Como se pode ver, a imagem do fotograma acima apresenta borrões, isto se dá porque é uma transição que está acontecendo entre cenas, no momento da passagem da imagem do leão no topo da montanha na ilha para a imagem do menino subindo as escadas do barco. Nesse momento específico, menino e leão ficam pareados, em uma composição que em nossa interpretação é metafórica, e se configura, assim, como uma metaforização entre-imagens. Essa transição apresenta uma evidente associação metafórica, o sentido da metáfora está entre as duas imagens, brevemente expostas na tela ao mesmo tempo. Transições desse tipo nos dizem algo bastante específico sobre o personagem, ou sobre o objeto que vemos no plano.

Nesta metaforização entre-imagens, a associação é entre o homem e o animal: a força e o caráter predatório dos leões são semelhantes aos que Santiago possui enquanto pescador, que, embora velho e cansado, ainda acredita ter força e, principalmente sabedoria, para ser o "predador" dentro do mar. Essa composição entre-imagens devidamente ilustra o sentimento de dualismo entre a força de espírito e a fraqueza do corpo, com a qual o personagem lida durante toda a história. Discutiremos separadamente sobre as transições entre cenas em subtópico posterior.

Em outra perspectiva, a imagem dos leões pode ser associada à juventude de Santiago, quando ele, de fato, tinha voracidade e força como os leões predadores, em contraste com o seu estado atual de idoso, cansado e mais frágil. Como o próprio pescador questiona: "por que é que os leões serão sempre a parte mais importante dos meus sonhos e a recordação me parece ter ficado mais profunda em mnha memória?" (Hemingway, 2022, p. 68). Os sonhos, então, podem significar essa lembrança do passado, um desejo de retomar aquela força da juventude,

para poder conquistar vitória sobre seus oponestes, que no caso são os peixes, os quais ele não consegue capturar há mais de oitenta dias.

Nessa apresentação vemos no livro os mesmos elementos que Petrov no filme. Avistamos na tela Santiago, quando ainda era criança, fechando os olhos, absorvendo a vista e o vento que sopra em seu rosto, dando a impressão de que ele está de fato sentindo o odor que a brisa carrega em seu sonho, isso corrobora a fala do pescador no romance, quando diz que chega a sentir os cheiros ao final dos sonhos, quando está despertando. Santiago está completamente envolto pelas sensações provocadas pela natureza ao seu redor.

Notamos, no entanto, que há alguns acréscimos de elementos na sequência do sonho no filme. Enquanto no livro as montanhas africanas são descritas como “castanhas”, no filme elas têm aparência acinzentada, ou azulada, pois estão cobertas por uma neblina espessa. A figura das montanhas serve para outro propósito metafórico, pois, conforme nossa interpretação, no filme, essas montanhas não foram postas ali devido a seu sentido concreto, mas sim como uma manifestação característica da dimensão onírica, quando o subconsciente adormecido de Santiago às associa a uma manada de elefantes. Elefantes estes que, também, são um acréscimo do diretor, visto que não aparecem no texto de Hemingway. Possivelmente, quando criança, ele não tenha visto elefantes, mas o sonho ficcionaliza as lembranças, tornando-as algo maior e mais atraente do que a realidade.

Há, ainda, o acréscimo de outros animais, um grupo de gazelas que passa saltitando à frente dos leões. O livro enfatiza que o velho sonhava apenas com os leões, estes que brincavam na areia como pequenos felinos; no filme, os leões aparentam o contrário, com sua figura imponente no topo da montanha, assim, são as gazelas que correm em aparente despreocupação, mesmo diante de seus predadores. Essa interpretação dos leões como seres fortes é a sugerida pelo realizador da adaptação, na forma como apresenta suas imagens, e concordamos que é agregadora ao sentido do texto, e especialmente da personalidade do protagonista (Lima, 2018).

Observamos que no livro os pensamentos do personagem acerca de sua situação, da natureza, dentre outras questões, são desenvolvidos por Hemingway em momentos de monólogo, já na adaptação, considerando a diferença de meio, eles são transformados por Petrov em cenas de lembranças, sonhos, e até mesmo alucinações, quando, por exemplo, o pescador se encontra totalmente isolado em alto mar e passa a divagar, chegando em determinado momento a questionar a própria sanidade. Diante da construção de pensamentos do personagem no filme, defendemos que a escolha do animador por iniciar a história com uma sequência onírica põe em evidência essa espécie de conflito interno no qual Santiago se

encontra, com a dicotomia força *versus* fraqueza que o assola nesse ciclo de sua vida (Lima, 2018).

No tópico a seguir, damos continuação à análise dessa adaptação, enfocando especificamente nas transições monológicas, sobreposições expressivas e metaforizações entre-imagens. Utilizamos a definição que Petrov deu à forma como ele compõe cada imagem na animação: um processo constante de criação, destruição e reconstrução.

3.4.1 Criação, destruição e reconstrução de imagens

Já discorremos no subtópico anterior sobre um dos importantes momentos em que ocorre esse tipo de transição característica do cinema de Petrov, interpretando a junção das imagens do leão e do menino como uma metaforização entre-imagens. Aqui, buscamos aprofundar a discussão iniciada anteriormente (Lima, 2018), argumentando sobre os significados que estas transições realizadas na animação suscitam no espectador, e como podemos compreendê-la em comparação com os sentidos que o texto literário também provoca.

Logo no início do filme, há uma associação de imagens na transição dentro do primeiro sonho de Santiago. Quando ele avista, além dos leões, algumas montanhas, elefantes e outros animais selvagens. Neste caso, há uma transformação de elementos, mais especificamente, entre as montanhas e os elefantes que o personagem observa em seu sonho.

Isso ocorre em uma sequência onírica que introduz o filme. Vemos homens que surgem remando barcos em direção à ilha, em um plano aberto da praia, o ponto de vista da câmera – que em realidade é feito pela sequência de imagens fotografadas, montadas e animadas – se direciona às montanhas ao fundo, cobertas por uma neblina espessa, em tons majoritariamente azuis, e de repente se transformam em elefantes; na medida em que a imagem das montanhas se desmancham, gradualmente, se dissipam os elefantes.

Figura 11 - Montanhas

Fonte: YouTube (O Velho..., 1999, 0 min 41 s)

Figura 10 - Elefantes

Fonte: YouTube (O Velho..., 1999, 0 min 46 s)

Trata-se de uma sobreposição expressiva, cujo objetivo é dar continuidade à cena anterior de maneira que se configure uma imagem onírica. Na mente do espectador, essa transição suscita a ideia de passagem de algo real para algo mental, com uma figuração (imagem das montanhas), seguida de abstração (borrões sem forma), seguida novamente por figuração (imagem dos elefantes), sendo que a imagem dos elefantes é associada à das montanhas devido à dimensão física dos dois elementos. Para o espectador fica nítido o cenário de um sonho.

Após construir as imagens das montanhas, o realizador logo as reconstrói como elefantes. A técnica de animação empregada por Petrov possibilita esse tipo de criação diferenciado, pois ele pinta com tinta a óleo usando os dedos, aos poucos formando as imagens, sem se preocupar com a secagem rápida da tinta, e sem a necessidade de traços finos,

detalhados. Com essa transição, ele pode focar na expressão de sentidos do sonho do personagem.

Em nossa análise, a transformação das montanhas em elefantes serve tanto para evidenciar que naquela cena vemos a ocorrência de um plano onírico, portanto, não tem compromisso com seus análogos reais, quanto para significar que, em sua infância, o pescador Santiago fantasiava com aquelas paisagens que via nas expedições, em sua mente de criança, provavelmente, naquelas expedições ele estava diante de um mundo fantasioso. Imaginamos que, com essa composição do sonho, havia um desejo em Santiago, uma vocação para aquela profissão que mais tarde viraria sua vida.

É interessante notar que com sua técnica, na prática, Petrov faz essas movimentações sem uso de efeitos especiais ou computadorização, apenas com a modificação sutil e sequencial de partes da imagem, fotografadas, ele cria movimentos fluidos, de forma natural e criativa. O desafio ao qual ele se propôs como animador é exatamente esse, criar coisas que são próprias dos sonhos, das fantasias, composições que seriam artificiais pela própria natureza da computadorização. O animador pode, com suas mãos, criar imagens correspondente à criatividade da mente do personagem adormecido, transformando uma lembrança em algo onírico. Toda essa sequência denota a importância que aquele momento na infância o influenciou e é fonte de inspiração para ele até agora.

As próximas transições representam a conexão entre Santiago e a natureza, especialmente com o céu e o mar, que se fundem em um jogo de sobreposições ímpares. A próxima cena analisada no filme se passa no momento em que o personagem se encontra perdido em alto mar, tendo sido puxado pelo marlim, fisgado no anzol. Nessa sequência, o velho se encontra sozinho em meio à imensidão do azul do céu e do mar.

No romance, a relação homem *versus* natureza é uma das principais temáticas destacadas ao longo de toda a história; em diversos momentos, o pescador expressa o sentimento de igualdade ou gratidão que tem em relação à natureza, denotando uma comunhão entre eles. Em outros momentos, vemos esses mesmos elementos da natureza se voltando conta o homem.

A sequência que vemos a seguir é um outro exemplo de metáfora entre-imagens, ao mesmo tempo em que ocorre uma sobreposição expressiva. Agora é feita uma associação entre as imagens do céu e do mar com o sentimento de pertencimento que o personagem tem em relação ao ambiente, e suscita no espectador o sentido de união entre esses três elementos – homem, mar e céu –, colocando-o em perspectiva diante da natureza em um plano geral (Lima,

2018). No início da sequência, o pescador tenta puxar o peixe pelo anzol, no entanto, a força do animal é superior à dele, assim, sem ter outra alternativa, ele apenas se deixa levar.

O barco, então, começa a ser rebocado pelo peixe, indo em direção ao alto mar. Começamos a visualizar em destaque o quão pequeno é o barco do velho no meio da imensidão de água. Quando se abre o plano panorâmico e se inicia o processo de transformação da água do mar em nuvens, como se vê abaixo (Figura 10), o barco diminui no horizonte a ponto de se tornar um simples ponto, uma mancha escura no meio do azul (Figura 11).

Figura 12 - Barco sendo puxado pelo peixe

Fonte: YouTube (O Velho..., 1999, 7 min)

Figura 13 - Fusão entre céu e mar

Fonte: YouTube (O Velho..., 1999, 7 min 11 s)

Petrov faz uma transformação das imagens, novamente destruindo e reconstruindo a imagem anterior, para dar a impressão de que o pescador está perdido, não se sabe se na água ou nas nuvens. Nesse momento, há uma suscitação à ideia de união entre os elementos, como se homem e barco se tornassem um só com o mar e o céu. Essa construção imagética é um apelo visual ao envolvimento do espectador com o pescador que se encontra agora completamente isolado.

Através da sobreposição da imagem do céu e do mar em movimento, ele denota em nossa percepção a ideia de que o velho está cada vez mais sozinho, distante da terra firma, e, ao mesmo tempo, mais próximo da completude que se encontra dentro da natureza. Esse é o sentimento contrastante entre a solidão e a companhia da natureza, entre a ideia de que são inimigos e de que são igualmente importantes, permeia toda a narrativa de Hemingway, e se materializa em momentos como esse nas imagens criadas por Petov.

Figura 14 - Barco em meio ao céu e ao mar

Fonte: YouTube (O Velho..., 1999, 7 min 22 s)

Como se observa, é nesse momento também que Santiago torna-se completamente sozinho em meio à vastidão de mar, ele sabe que está muito longe da terra e só resta-lhe segurar firme a linha até, eventualmente, conseguir dominar o peixe, ou ser dominado por ele. Essa sequência de solidão em meio ao mar é uma das partes mais importantes da história, e é uma parte extensa parte da narrativa do romance.

> Olhou para o mar que se perdia no horizonte e verificou o quanto estava só agora. Só podia ver os prismas na água profunda e a linha estendendo-se à frente do barco e a estranha ondulação calma do mar. As nuvens estavam subindo cada vez mais, por causa da mudança de vento. O velho olhou para o norte e viu um bando de patos bravos delineando-se no céu sobre o mar. Depois desapareceu e tornou a aparecer ao longe. *Na verdade, no mar alto, nunca se está realmente só* (Hemingway, 2022, p. 63).

Em seu processo de contemplação no barco em alto mar, Santiago chega à conclusão de que não está só de verdade, pois, se atenta aos seus arredores: a observação dos movimentos da água feitos pelos outros animais, seus sons e os sons pássaros, vendo-os voando acima, toda a natureza que ali habita, tudo isso faz com que ele perceba que não está sozinho. O pescador entende que faz parte de um todo, de algo maior do que si. A natureza à qual ele pertence é sua companhia, a conexão que ele sente com seus elementos é, assim, parte de sua existência. Considerando isso, concluimos que a sobreposição expressiva que Petrov faz, transformando e unindo os elementos da natureza presentes ali, contribui para esse sentimento de união.

Durante esse período, tanto na narrativa literária quanto na fílmica, ele começa a analisar a situação na qual se encontra, divagando, conversando consigo e refletindo sobre sua condição de ser humano diante dos outros seres da natureza. Especialmente como pescador, ele compreende o seu papel nesse ciclo natural. Em seus monólogos e pensamentos, Santiago reflete sobre esse meio no qual trabalha, demonstrando saber interpretar os sinais da natureza, escolhendo os momentos certos para agir diante dos problemas, por isso, ele deixa que o peixe siga seu curso, sem interferir, aproveitando para descansar enquanto não chega o momento do real embate entre eles.

Encerrando essa sequência de imersão na natureza, Petrov concretiza essa ideia de união com outra transformação, desta vez uma metaforização entre-imagens, semelhante àquela vista do leão e do menino. Aqui (Figura 15), vemos as nuvens e a água, não há mais a ambiguidade que havia anteriormente, em que poderia se ver tanto o céu quanto o mar; vemos as nuvens como reflexo, de ponta-cabeça, espelhadas na água.

Figura 15 - Reflexo das nuvens no mar

Fonte: YouTube (O Velho..., 1999, 9 min 31 s)

Já com as águas calmas, se sobressaem os reflexos das nuvens, em uma completa união de elementos, que simboliza aqui uma união entre o homem e o meio. Para o velho pescador, ambos significam a mesma coisa naquele momento, o mar é o lugar onde ele, que sabe que sua morte pode acontecer. Mais do que isso, todas as vezes que ele sai à pesca, sabe que há esta possibilidade. O mar é para ele, portanto, um ambiente de conforto, de paz, em que ele busca seu sistento de vida e, ao memso tmepo, pode encontrar o fim.

Em sua interpretação da obra, Petrov transforma em imagens as ideias que são apenas sugeridas pela narrativa literária. Através da montagem dessa sequência na animação, o artista traz uma dinamicidade de sentidos para os espectadores. Isso destaca a importância que o encadeamento de imagens em sequências tem para a continuidade da narrativa, para a condução do espectador à significação, pois a função semântica da montagem, como explica Aumont et al (2012), é exatamente concretizar os sentidos que a narrativa propõe, no caso do cinema, através da imagem.

Partindo para a última sequência de análise das sequências mais importantes da adaptação, selecionamos uma em que a técnica de transição entre imagens começa com uma sobreposição expressiva, mas finaliza com um corte seco. Selecionamos esta por se tratar de uma parte também fundamental para a construção do sentido de união entre o homem e, neste caso, o peixe. Trata-se, mais uma vez, de uma sequência onírica acrescentada à história por Petrov.

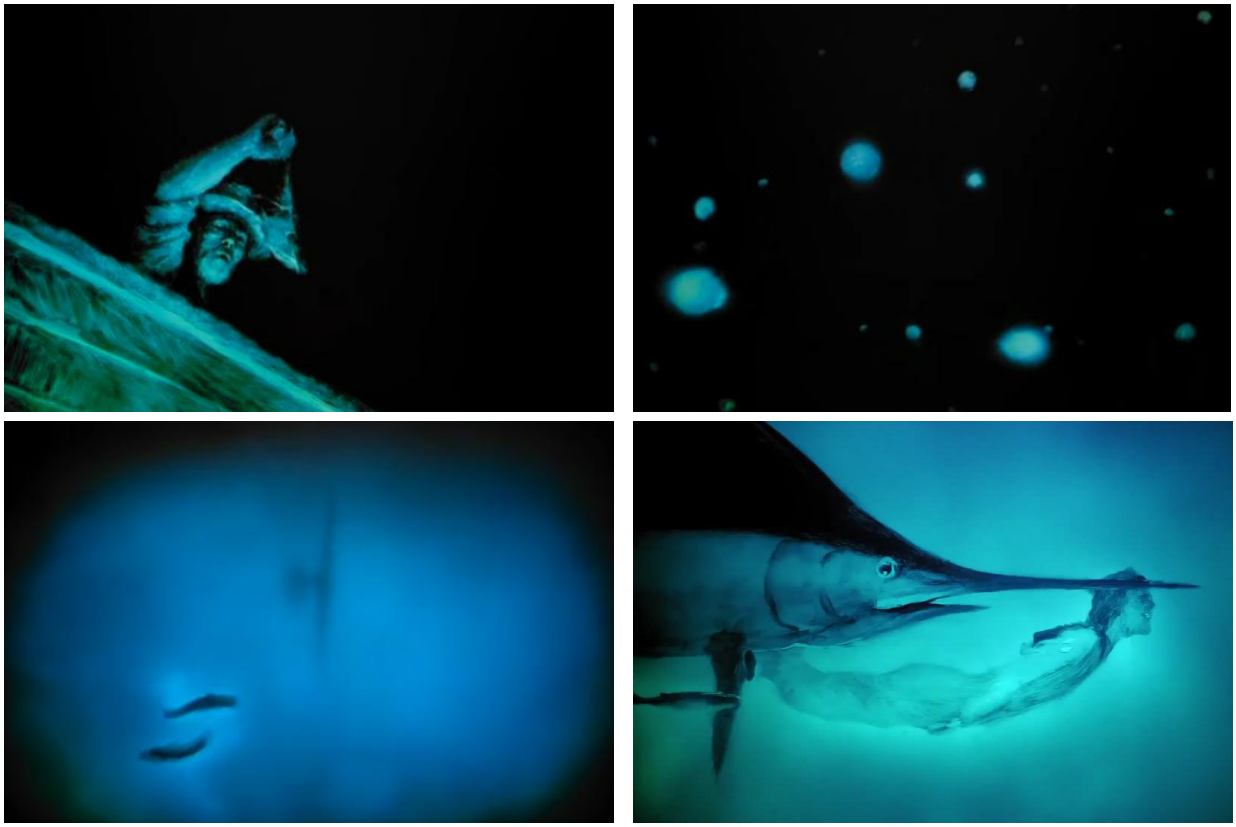
No livro, a narrativa mostra o velho ainda em alto mar, na segunda noite à deriva, quando ele volta a refletir sobre sua condição em relação aos seus pares na natureza, dizendo:

“o homem não vale muito comparado aos grandes pássaros e animais. Eu por mim gostaria muito mais de ser aquele peixe lá embaixo na escuridão do mar” (Hemingway, 2022, p. 70). Ele se compara novamente aos animais, mas desta vez se coloca em posição inferior, insinuando que o peixe está em vantagem nessa situação.

Ele vai além, afirmando que gostaria de ser o peixe fisgado. Um pouco antes disso, ele chega a imaginar como seria isso: “agora que já o tinha visto, podia imaginar o peixe nadando com as suas barbatanas, peitorais, purpúreas e abertas como duas asas imensas, e a imponente causa, ereta, cortando a escuridão das águas. ‘a que distância poderá ver ele naquela escuridão?’” (Hemingway, 2022, p. 69).

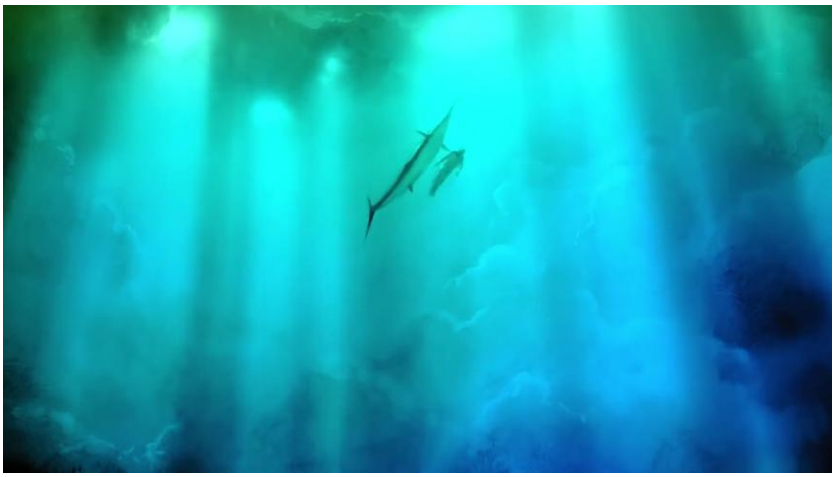
Esse desejo expresso pelo personagem no livro é, então, transformado em um sonho pelo animador. Inferimos que se trata de um sonho, pelo contexto, durante a noite, quando o pescador afirma estar casando, desejando poder dormir, mas não é narrado o momento em que ele adormece, apenas o momento em que ele acorda, em seguida, pela manhã. Este é um acréscimo criativo do realizador da adaptação que transiciona, mais uma vez, a realidade concreta aos pensamentos e sentimentos do pescador.

Figura 16 – Sequência de entrada no sonho do Pescador com o peixe



Fonte: YouTube (O Velho..., 1999, 12 min 37 s)

Figura 17 - Santiago criança e peixe nadando



Fonte: YouTube (O Velho..., 1999, 13 min 12 s)

O velho adentra ao mundo onírico na escuridão da noite (Figura 16), após comer um resto de peixe que tinha em seu barco, joga-o dentro da água. Esta pequena carcaça do peixe vagarosamente descende ao fundo do mar e lá se transforma em bolhas de água. Por sua vez, agora no processo de sobreposição que se vê entre o segundo e o terceiro fotograma da Figura 16, essas bolhas se transformam em águas-vivas, e, dentro de uma água-viva gigantesca, surge o marlim, nadando calmamente. Enfim, nadando ao lado do grande peixe, surge o Santiago jovem. Como se fosse um peixe, ele nada lado a lado com seu adversário. Após isso, há um corte brusco na imagem para mostrar, por outro ângulo mais aberto, os dois elementos nadando juntos (Figura 17).

No último fotograma da Figura 16, o Santiago menino nada com o marlim, em um enquadramento que se inicia em perfil, mostrando-os lado a lado em paridade, depois abre-se em um plano contrapicado[47] (Figura 17), este que geralmente é usado para significar a importância dos objetos, colocando-os em um nível superior àqueles que o observam. Por meio do ângulo contrapicado nesta cena podemos vislumbrar, ainda, as nuvens e os raios de luz infiltrando a água, dando a ela uma aparência etérea (Lima, 2018).

Nesse sonho, construído por Petrov, Santiago experiencia o desejo de ser o peixe, ou ser como o peixe, expresso anteriormente, no entanto, é interessante notar que ele não se imagina em sua idade atual, mas sim em sua versão criança, da mesma forma que acontece nos

[47] Ou *contra-plongée*, em que a câmera está abaixo do nível do objeto, voltada para cima.

sonhos com os leões na praia africana. É notadamente uma escolha do realizador da animação, que acrescenta essa cena e, portanto, deve buscar manter uma continuidade no padrão dos sonhos descritos pelo personagem. Mesmo não tendo utilizado a transição expressiva em todos os elementos, essa sequência é parte importante, pois agrega uma nova camada de sentido à narrativa, ilustrando aquilo que faz parte apenas do pensamento do pescador.

O fato de que vemos o pescador no espaço pertecencente ao peixe, debaixo d'água, em caráter de igualdade, corrobora a ideia que a obra traz sobre a relação do homem e a natureza. O pescador é consciente de sua inferioridade no grande esquema do universo, mas reconhece seu papel na cadeia animal, e trata os seres a quem caça com respeito. Antes de adormecer, no livro, ele diz:

> – O peixe também é meu amigo – diz em voz alta. – nunca vi ou ouvi falar de um peixe desse tamanho. Mas tenho de matá-lo. É bom saber que não tenho de tentar matar as estrelas. "Imagine o que seria se um homem tivesse de tentar matar a lua todos os dias", pensou o velho. "A lua corre depressa. Mas imagine só se um homem tivesse de matar o sol. Nascemos com sorte." (Hemingway, 2022, p. 75).

Ele não categoriza o peixe como seu inimigo, os peixes são parte de sua vida, o que dá a ele o sustento em sua profissão e, por isso, ele tem em relação aos animais um sentimento de "amizade"; no entanto, existe a necessidade de matar ou morrer, em momentos de confronto como esse. Ele permance firme em sua determinação de matar o animal durante toda sua jornada, mas demonstra compreensão e respeito, reforçando a ligação entre eles. De fato, como visto na epígrafe que abre esse capítulo (página 37), ele confirma: "'Você está me matando, peixe' [...]. 'Mas tem o direito de fazê-lo. Nunca vi nada mais bonito, mais sereno ou mais nobre do que você, meu irmão. Venha daí e mate-me. Para mim tanto faz quem mate quem, por aqui.'" (Hemingway, 2022, p. 91). Esse momento, no romance, corrobora ainda mais a ideia de conexão que o homem tem com toda a natureza ao seu redor, com o sol, a lua, todas as estrelas, mas ao mesmo tempo reforça a oposição que há entre eles, devido a esse institno de sobrevivência inerente à raça humana.

Em meio a tantas construções imagéticas ao longo do filme, consideramos estas cenas aqui discutidas os melhores exemplos do trabalho primoroso de Aleksandr Petrov, especilamente no que diz respeito à criação e recriação das imagens, em uma constante transformação, como o próprio realizador define.

Nessa adaptação, destaca-se a forma em que ele une a sua interpretação enquanto leitor, suas habilidades enquanto realizador de cinema de animação experimental. As transições são carregadas de significados, e nesse processo o animador “deixa o espectador atento a uma boa distância para captar o ‘discurso oculto’ e outros efeitos de sentido figurado” (Jullier e Marie, 2012, p. 42), de modo que os sentidos possam ser depreendidos a partir das escolhas criativas do animador e da construção bemsucedida da obra. São estas cenas, também, execelentes exemplos da prática da liberdade que o animador de cinema experimental tem, dentro de um meio em que pode livremente criar e recriar sem limitações.

4 ADAPTAÇÃO COMO PROCESSO DE CRIAÇÃO: A RECRIAÇÃO DA *RUSALKA* FOLCLÓRICA E *A SEREIA*

Close by a lake, begirt with forest,
To save his soul, a Monk intent,
In fasting, prayer and labours sorest
His days and nights, secluded, spent;
A grave already to receive him
He fashion'd, stooping, with his spade
And speedy, speedy death to give him,
Was all that of the Saints he pray'd.

As once in summer's time of beauty,
On bended knee, before his door,
To God he paid his fervent duty,
The woods grew more and more obscure:
Down o'er the lake a fog descended,
And slow the full moon, red as blood,
Midst threat'ning clouds up heaven wended –
Then gazed the Monk upon the flood.

He gaz'd, and, fear his mind surprising,
Himself no more the hermit knows:
He sees with foam the waters rising,
And then subsiding to repose,
And sudden, light as night-ghost wanders,
A female thence her form uprais'd,
Pale as the snow which winter squanders,
And on the bank herself she plac'd.

She gazes on the hermit hoary,
And combs her long hair, tress by tress;
The Monk he quakes, but on the glory
Looks wistful of her loveliness;
Now becks with hand that winsome creat
And now she noddeth with her head,
Then sudden, like a fallen meteor,
She plunges in her watery bed.

No sleep that night the old man cheereth,
No prayer throughout next day he pray'd
Still, still, against his wish, appeareth
Before him that mysterious maid.
Darkness again the wood investeth,
The moon midst clouds is seen to sail,
And once more on the margin resteth
The maiden beautiful and pale.

With head she bow'd, with look she courted,
And kiss'd her hand repeatedly,
Splashed with the water, gaily sported,
And wept and laugh'd like infancy –
She names the monk, with tones heart-urging
Exclaims "O Monk, come, come to me!"
Then sudden midst the waters merging
All, all is in tranquillity.

On the third night the hermit fated
Beside those shores of sorcery,
Sat and the damsel fair awaited,
And dark the woods began to be –
The beams of morn the night mists scatter,
No Monk is seen then, well a day!
And only, only in the water
The lasses view'd his beard of grey.

(The Mermaid, de Alexander Pushkin, 1819)

Figura 18 – Fotogramas de *A Sereia* (1997), Dir. Aleksandr Petrov

Fonte: YouTube (A Sereia, 1997, 9 min 37 s)

4.1 As Sereias de Pushkin

Rusalka, de Alexander Pushkin, não é apenas um poema. São duas obras distintas: um poema e uma peça. Como aponta Catherine O'Neil, em *Introduction to "The Water-Nymph"* (2001), Pushkin inicialmente escreveu um poema sobre o conto do folclore eslavo conhecido como "Rusalka" (*Русалка* no original), que em português é equivalente a *Sereia*. A história com premissa similar, baseada em torno de uma mulher sereia, foi transformada pelo autor em uma peça teatral, que ganhou o título em inglês de *The Water-Nymph*, e significa *A Nifa D'água*, em português.

O poema foi a primeira forma na qual o autor concebeu a história da *Rusalka*, em 1819, com base no seu conhecimento do folclore local, porém a peça *The Water-Nymph* (1829-1832) é a versão mais conhecida da história, tendo ganhado encenações teatrais e uma filme curta-metragem. O poema é completo, já a peça teatral é considerada uma obra inacabada, não tendo sido publicada por Pushkin em vida. De 1829 até 1832, o autor escreveu diferentes cenas para a peça e foi as modificando ao longo dos anos, após sua morte, foi obtido o último manuscrito em que constam as cenas da peça da forma como é encenada até hoje, porém sua versão final é, ainda assim, considerada inacabada (O'Neil, 2001).

É necessário reiterar que *Rusalka*, tanto na forma de poema quanto de peça, não possui tradução publicada em português. Ambos podem ser lidos em suas traduções para o inglês. O poema, intitulado *The Mermaid*, traduzido do russo para o inglês por Charles Edward Turner e George Borrow, encontra-se no livro *The Works of Alexander Pushkin*, publicado pela editora Delphi Classics, em 2014. A peça, intitulada *The Water-Nymph*, publicada pela editora *Progress Publishers*, sem indicação de tradutores, encontra-se na obra *Alexander Pushkin: Selected Works in Two Volumes. Volume One – Poetry* (1922).

O poema *A Sereia*, originalmente escrito em russo e intitulado *Rusalka*, é apresentado na epígrafe deste capítulo em sua tradução direta para o inglês, com o título de *The Mermaid*, sendo essa a versão utilizada para a análise. Ao longo do trabalho utilizamos o título traduzido para o português, *A Sereia*, no entanto, o poema ainda não possui publicação conhecida no Brasil.

Em sua estrutura, o poema é composto por sete estrofes de oito versos cada, com rimas alternadas em cada quadra, sendo ABAB CDCD. Como é característico da lírica de Pushkin, *A Sereia*, em sua curta extensão, é permeado de "epigramas descritivos e elegíacos, cheios de bela

contenção e expressividade plástica" (Mirsky, 1964, p. 87, tradução nossa[48]). Em poucas palavras, estabelece a situação, e expressa o estado e o sentimento do personagem. Essa característica reflete-se na recriação feita por Petrov em suas imagens animadas, fazendo uso dessa expressividade plástica que apela à visualização da imagem da mente do leitor, e estabelecendo detalhes do enredo em breves invocações imagéticas que precisam ser captadas pelo espectador, como vemos na análise adiante.

Quanto ao seu enredo, o poema tem como figura central uma mulher, que vive dentro d'água, e um velho monge, que mora nos arredores do lago. A mulher que dá título ao poema é uma criatura folclórica que faz parte de diferentes culturas ao redor do mundo, na cultura eslava ela tem o nome de *Rusalka*, que em tradução livre significa sereia.

Como uma sereia, essa mulher surge nas águas do lago, encanta o monge e o leva à morte. É uma bela donzela, pálida como a neve do inverno, com cabelos longos, risada e voz encantadoras. No poema não há introdução explicando a origem da criatura, também não sabemos o passado do homem.

Vemos, logo no início, o ambiente em que ambos se encontram: perto de um lago, onde começa a floresta. Ali, um velho monge eremita passa seus dias e noites rezando em busca de salvação para sua alma, sabendo que pecou e morrerá em breve. Em uma noite anterior, quando a lua cheia parece "vermelha como sangue" (estrofe 2, verso 6), ele avista de sua porta uma escuridão tomando conta das árvores e, do lago, em meio a uma neblina, ele vê erguer-se uma mulher. Sentada à beira, penteando seus cabelos, a "criatura encantadora" (estrofe 4, verso 5) avista o monge ao longe e acena para ele, em seguida mergulhando de volta ao lago.

Após aquele encontro, o monge não consegue deixar de pensar na mulher, e nenhuma oração profere. Quando é noite novamente, a donzela reaparece à beira do lago, o velho monge vai então ao seu encontro e trocam cortejos; enquanto volta à água, a mulher convida: "Ó, Monge, venha, venha até mim!" (estrofe 6, verso 6), evidentemente tentando fazê-lo se afogar no lago.

Na terceira noite, o monge chegou à sua condenação. Sentado na beira do lago à espera da donzela, quando a escuridão chega às árvores ao redor mais uma vez, o monge some, na manhã seguinte sendo vista apenas a sua barba grisalha nas águas.

Já a peça traz uma história mais elaborada, apresentando a origem dos personagens e suas motivações. Não envolve um homem monge, mas, sim, um príncipe, e uma jovem donzela que, enganada e morta, transforma-se em uma *rusalka*. Enquanto no poema uma possível razão

[48] "descriptive and elegiac epigrams, full of beautiful restraints and plastic expressiveness" (Mirsky, 1964, p. 87).

para a criatura perseguir o monge é apenas sugerida em analepses, na peça isto é detalhadamente mostrado. Consideramos importante conhecer o enredo da peça para compreender as fontes que Petrov para construir a sua história da sereia na animação de uma forma mais completa, tendo em vista que a adaptação não se baseia apenas em uma obra em específico, mas sim em um conjunto de ideias.

Na peça, uma moça, filha de um moleiro, apaixona-se por um príncipe e vive com ele um romance. No primeiro ato, o moleiro e ela conversam sobre o estranho sumiço do príncipe, que, ao chegar lá, tenta enganá-la não contando por que sumiu, mas acaba confessando que o romance dos dois deve acabar, pois ele irá casar-se com uma pessoa de sua classe social. A moça revela ao príncipe que engravidou dele, mas isso não impede que ele a abandone. Decepcionada, ela joga-se no fundo do rio.

Anos depois de seu casamento, o príncipe passa a sentir-se atraído ao rio e à antiga usina onde frequentemente visitava sua antiga namorada, que morreu afogada. Lá, ele encontra o local destruído, e o moleiro, pai da falecida moça, louco e vagueando por aqueles lugares abandonados; o príncipe questiona quem cuida do velho moleiro, este o informa que a bebê da água, sua neta, cuida dele. De repente, chega ao encontro dos dois um caçador que diz ter sido mandado pela princesa Sereia para proteger o moleiro, deixando o príncipe confuso.

Em outro ato, agora no fundo do rio, a princesa Sereia informa a sua filha, a bebê da água, que seu pai aparecerá na beira do rio à noite, e ela deve contar a ele toda a verdade sobre sua ligação, sobre o que aconteceu com elas e convidá-lo para ir morar com elas no fundo do rio. Nesse momento, a sereia relembra como se transformou em um espírito da água, sete anos antes, após ser rejeitada e abandonada pelo príncipe, e agora deseja vingança.

Por fim, atraído ao rio mais uma vez, o príncipe contempla os erros de seu passado, arrependido por ter deixado a mulher que amava em sua juventude; então, surge a menina sereia, para cumprir as instruções da mãe. Como foi dito, a peça é incompleta, portanto, tem este final aberto, não sabemos o que exatamente acontece no encontro da sereia com o pai, e que fim leva o príncipe. Não intencionalmente, o final da peça deixa margem para elaborarmos nosso próprio final, que pode conter a redenção do homem que abandonou a mulher, ou que o leva a condenação da Sereia vingativa.

Tendo conhecido as duas histórias, vemos na análise em subtópico posterior, como cenas tanto do poema quanto da peça são recriadas por Petrov em sua adaptação. Nos atemos, assim, apenas ao tema e à história que o poema traz.

4.2 A Sereia de Petrov

Lançado em 1997[49], o filme tem roteiro assinado por Petrov e Marina Vishnevetskaya, foi indicado ao prêmio Oscar de melhor curta-metragem de animação em 1998. Diferentemente de *O Velho e o Mar*, que teve grande colaboração e financiamento de produtoras, *A Sereia* é um filme de financiamento próprio, portanto, durante todo o processo de realização, que também durou cerca de três anos, o animador trabalhou em projetos paralelos para sustentar financeiramente o projeto, como ilustração de livros, desenhos individuais feitos para filmes, para publicidade, filmagens publicitárias, entre outros.

Há algumas questões a respeito da concepção desta adaptação que nos chamam a atenção na leitura das entrevistas lidas. Petrov chama esta adaptação de um verdadeiro "vinagrete literário"[50], devido às diversas fontes utilizadas para a adaptação/apropriação dessa história, e confessa que a escrita do roteiro foi algo trabalhoso para ele. Talvez por isso, durante a realização da animação, ele teve problemas para finalizá-la, relata que não sabia como, nem se conseguiria finalizar o filme. Ele confessa:

> Naquela época, havia chegado a um impasse em minha vida. Não posso dizer que eu queria deixar a animação, mas eu tinha um problema interno quase insolúvel com o filme *A Sereia*. Percebi que estava confuso com o enredo, não entendia como conduzir a história até o fim, como montar uma narrativa que tivesse verdade, precisão e lógica. Às vezes, isso acontece em nossa profissão: algo não se conecta, e você não entende se está fadado ao fracasso total ou ao sucesso. Além disso, o tema que abordei era mais do que perigoso: a relação entre nossa realidade e o mundo demoníaco. Era necessário apresentar tudo com muito cuidado, para não tentar o espectador nem lhe causar danos espirituais.[51]

Algumas fontes sobre a cinematografia de Petrov classificam, erroneamente, *A Sereia* como roteiro original, quando em realidade ele traz diversas referências de obras da literatura e histórias do folclore para sua criação. Pode não ser considerada adaptação por alguns pesquisadores porque o realizador não define uma obra específica como a adaptada por ele nesse filme. No entanto, estudiosos da adaptação compreendem que não é necessário haver uma referência anunciada para que se possa discutir questões comparativistas. São aos referenciais

[49] Filme disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ME0vkYNSqiY.
[50] Entrevista disponível em: https://web.archive.org/web/20121110184520/https://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/804/. Acesso em: 11/07/2024.
[51] Entrevista disponível em: https://web.archive.org/web/20080916115535/https://foma.ru/articles/1802/. Acesso em:11/07/2024.

que cada leitor ou espectador possui em seu acervo, e sua capacidade de reconhecer e relacionar aspectos da adaptação em uma obra, para que seja estabelecida uma declaração de referência. Assim como foi argumentado na discussão de *O Velho e o Mar*, uma vez que a obra está em posse dos leitores e espectadores, cabe a eles decidirem o que e como interpretam. A opinião do autor é interessante, especialmente quando estamos lidando com uma análise do processo de criação de alguma obra, no entanto, ela não deve limitar nossa visão como leitores, espectadores, comentadores, críticos.

É fato que há, então, uma diversa combinação de ideias e referências no roteiro de *A Sereia*, isso para o realizador tornou o processo mais difícil, deixou-o confuso quanto à qual final dar à narrativa, ele teve que fazer mais escolhas nesse quesito do que normalmente fazia. Além dos problemas a respeito da escrita do roteiro e finalização da história, algo que o fez questionar suas escolhas, também, foi o tema da história, com um monge como protagonista, que é tentando por um demônio em forma de serei/ninfa d'água. Como um católico ortodoxo, ele diz respeitar bastante a opinião dos padres e colegas de religião, e a ideia de que talvez estivesse fazendo algo que contribuiria para causar danos espirituais a alguém o afligia.

Adentrado ao roteiro em si, vemos a narrativa do filme começar com uma raposa vagando em uma noite escura e nevoada, em cima de um lago que, repentinamente, começa a descongelar e nele abre uma grande fissura. A distância, em uma casa nos arredores, um velho monge e seu pupilo rezam ajoelhados diante de um altar, como rito de preparação para se deitarem e dormirem.

Na manhã seguinte, o menino observa de cima da encosta o degelo do lago, os pedaços de gelo descendo com a correnteza. Depois, quando ele está coletando água no lago, avista uma mulher sendo arrastada pela correnteza junto com os gelos e corre para resgatá-la; após conseguir, volta à casa correndo para buscar um suporte para carregar o corpo debilitado da jovem que resgatou, mas, quando retorna à beira do lago, apenas um colar está no lugar em que estava a mulher.

No dia seguinte, o garoto vai à pesca, no lago agora já totalmente descongelado, e avista a jovem mulher novamente; ela aparece pelada salteando na água, olhando para o menino, ela brinca, ri, nada, pega alguns peixes com a boca e joga-os para o rapaz, atraindo a sua atenção. Enquanto isso, o monge continua sua reza em casa; ao ouvir a risada do menino ao longe, o velho é transportado a uma memória de sua juventude. Em sua lembrança, ele diverte-se na neve com uma mulher, em seguida, estão ambos na cama em momento íntimo.

Em outro dia, o menino vai à beira do rio esperar pela aparição da mulher, que, de fato, surge repentinamente balançando-se de um galho da árvore acima da margem do lago,

desaparecendo logo em seguida. Após isso, quando o menino e o monge estão consertando um barco, o velho mais uma vez divaga em uma lembrança de sua juventude, desta vez, ele se vê casando-se com uma mulher cujo rosto não é mostrado, quando a outra mulher, com quem o homem se relacionara na lembrança anterior, aparece à porta da igreja, vê a cena em horror e sai correndo.

No presente, o monge flagra o menino dentro da água, à beira, de frente para a mulher misteriosa, quando ela o avista, pula de volta às profundezas da água, enquanto o velho recolhe o pupilo e o repreende por estar ali. Em casa, o velho coloca o menino para dormir e reza desesperadamente, supomos, pela salvação do rapaz. Ao contemplar a imagem da santa católica, adentra-se a outra cena onírica, em que o monge, agora em sua idade atual, sobe uma escada em direção ao céu, lá em cima, encontra a mesma santa da imagem, esta entrega ao velho um pequeno cordeiro branco; quando ele acaricia o animal, sua mão sai manchada de sangue.

Ao acordar desse sonho, pela manhã, o monge avista ao longe o jovem adentrando ao lago com o barco, indo em direção à mulher da água. No lago, ela balança o barco para derrubar o menino e o chama para debaixo d'água, o monge então mergulha para tentar salvar seu pupilo. Ao final, o menino é salvo, e às margens, desfalecidos, estão a mulher e o monge. O filme termina com a imagem de duas cruzes, representando a morte do monge e da sereia, enquanto o menino contempla o cenário de cima.

4.3 Apropriação da *Rusalka* folclórica

A animação *The Mermaid* é classificada em nossa análise como uma apropriação, conforme o termo proposto por Sanders (2005). Como argumentado anteriormente, o roteiro não foi inicialmente planejado como uma adaptação de uma obra literária em específico, é uma junção de algumas histórias. Adapta, primeiramente, a figura da *rusalka* do folclore russo, e também sereias presentes em obras literárias russas. Petrov inspirou-se em duas versões da história da *rusalka* escritas por Alexander Pushkin, uma em forma de poema e outra em forma de peça. Nestas narrativas, tanto folclórica quanto literária, existe uma sereia de lagos ou rios que busca atrair um homem para o afogamento, seja por vingança, desejo, ou outros motivos; as circunstâncias mudam conforme a versão da história, porém os personagens e cenários permanecem.

Neste filme, o artista utiliza-se de material riquíssimo, de diferentes fontes, para criar uma um universo em que aborda temas como fé, traição, arrependimento e sacrifício.

Considerando, novamente, o que nos propõe Hutcheon (2013), entendemos que uma obra baseada em um material anterior, mesmo com mais diferenças do que semelhanças entre o produto final e o texto primeiro, ou estabelecendo uma relação com textos ainda mais anteriores, é considerada uma adaptação. Assim, uma adaptação faz um engajamento explícito com a obra que adapta, firmando um compromisso com seu receptor, que deve ser capaz de aceitar aquela diferença.

Destacamos que, embora as versões da história apresentem diferenças, seja no que se refere à origem quanto às motivações da ninfa/sereia em seus atos, nos mais diversos contextos *Rusalka* é sempre uma bela jovem, com bela voz, que seduz homens até a água para que eles morram afogados. No folclore russo, especificamente,

> Ela é descrita como um espírito feminino pálido, ágil e muitas vezes belo que vive na água, nas florestas e nos campos. [...] Ela é conhecida por se balançar em galhos de árvores, esperando para atrair um transeunte desavisado, a quem ela frequentemente ataca [...]. Os atributos físicos característicos da *rusalka* são seus longos cabelos castanhos claros, loiros ou verdes e soltos, seus olhos são brilhantes e seus seios magníficos. Ela é conhecida por sua bela voz e melodiosa risada. Nas raras ocasiões em que a *rusalka* está vestida, ela se veste de branco (Rappoport, 1999, p. 59, tradução nossa[52]).

Esta descrição vai de encontro direto com a sereia que vemos no poema de Pushkin, em versos como: “Pálida como a neve que o inverno derrama” (estrofe 3, verso 7), “E penteia seus longos cabelos, mecha por mecha” (estrofe 4, verso 2), bem como em adjetivos como “bela”, “linda”, “cativante”, a ela atribuídos pelo eu-lírico. Também corresponde à imagem criada por Petrov no filme, como vemos nas Figuras 19 e 20.

[52] “She is described as a pale, lithe, often beautiful female spirit who lives in the water, forests and fields […]. She is known to swing on tree branches, waiting to entice an unsuspecting male passer-by […]. The rusalka's characteristic physical attributes are her long, light-brown, blond, or green, loose hair, her blazing eyes, and her magnificent breasts. She is noted for her beautiful voice and melodious laugh. On the rare occasions when the rusalka is dressed, she wears white” (Rappoport, p. 59, 1999).

Figura 19 – Sereia adormecida

Fonte: YouTube (A Sereia, 1997, 2 min)

Figura 20 – Sereia encarando o monge

Fonte: YouTube (A Sereia, 1997, 6 min 52 s)

O poema não aprofunda a personagem da sereia, descreve sua característica física brevemente, mas reforça a ideia de que a sereia é uma criatura bela e, como tal, potencialmente perigosa. Curiosamente, na versão da peça, não é discorrido sobre a aparência física da donzela que, posteriormente, vira a *rusalka*. Levando em consideração estes aspectos, as decisões criativas são tomadas pelo animador de modo a criar algo que, associado ao imaginário prévio que existe sobre aquela figura, possa engajar o espectador na história.

É importante destacar que a *rusalka* russa é diferente da sereia imaginada na cultura grega, esta, cuja caraterização física é mais conhecida no imaginário ocidental, possui cauda de peixe no lugar das pernas, e ganha uma terminologia distinta na cultura russa, *rusalka-faraon* (Basham, 2017), enquanto a sereia russa pode ou não possuir pernas, não se limitando à habitação nas águas e uma forma com cauda. Neste trabalho, usamos o termo sereia de maneira intercambiável, tendo em vista que é um termo equivalente ao do russo, e que o termo *mermaid* é usado no título do poema traduzido.

A *Rusalka* é uma figura feminina do folclore da região eslávica. Portanto, no contexto do próprio folclore eslávico, existem diferentes versões da origem da criatura; em uma das histórias de origem mais famosas, a *rusalka* foi uma jovem mulher que morreu quando estava noiva, ou quando foi engada por seu amante e abandonada grávida, e tornou-se, então, um espírito maligno com poderes de encantamento, que usa sua beleza, linda voz e risada melódica, para atrair os homens para que morram afogados, como uma forma de vingança (Rappoport, 1999). Esta origem é a que Alexander Pushkin utiliza como base para a construção da sereia em sua peça, em 1829; agregando a ela motivação para suas ações.

Como confirmam as pesquisadoras Olga Iakovlieva e Viktoriia Hryhorash (2018), Pushkin possui textos que são baseados nas crenças e conceitos mitológicos dos povos eslavos. Dessa forma, textos como o poema *A Sereia* (e a peça *A Ninfa D'água*, adjacente dele) representam a visão desse povo sobre essas criaturas. Em estudo que propõe uma interpretação da figura da sereia na escrita de Pushkin, as pesquisadoras identificam diferentes perfis atribuídos à esta criatura, também associados a suas origens.

Segundo as autoras, nas culturas eslávicas, a sereia é ambígua; em alguns grupos, pode ser associada àqueles "que morreram de mortes não naturais (crianças nascidas mortas ou não batizadas, meninas afogadas, ou seja, com mortos "errados" e, portanto, perigosos, que foram associados a forças do mal – 'o maior demônio')" (Iakovlieva; Hryhorash, 2018, p. 57, tradução nossa[53]). É uma criatura mitológica que representa uma ameaça à vida das pessoas com quem entra em contato, fazendo parte do submundo, ela dele emerge em uma espécie de busca por almas. Em contrapartida, especificamente "na mitologia russa, ela era mais frequentemente retratada como uma jovem, linda garota com cabelos longos e cauda de peixe. Sereias são amantes da música e do canto, que atraem homens jovens" (Idem, p. 56, tradução nossa[54]), podendo ser ainda aquele espírito que ajuda às pessoas que moram perto do rio ou do lago onde ela vive a ter uma boa colheita. Percebemos que a sereia russa pode ter cauda de peixe ou pernas humanas, seu corpo varia conforme a versão da história, enquanto a imagem da sereia com cauda é mais difundida mundialmente.

Desde o século XIX, essa figura folclórica da mulher sereia é considerada, em diferentes culturas, como uma deidade, símbolo de fertilidade. Com suas diferentes versões em cada lugar, é respeitada, cultuada com oferendas e rezas por aqueles que acreditam (Rappoport, 1999). Devido a essa relação com religiosidades diversificadas, e ao fato de ela representar uma mulher que se apropria de sensualidade e sexualidade e usa-a contra homens, há uma oposição direta dela com as crenças da religião cristã dominante. Como aponta Rappoport (1999):

> É possível que a rusalka seja um resquício de uma sociedade mais antiga na qual as mulheres eram mais livres para expressar sua sexualidade. Muitas fontes eslavas afirmam que, com a influência de tribos patriarcais nômades e, mais tarde, do cristianismo, as culturas eslavas se tornaram cada vez mais patriarcais e o casamento monogâmico foi instituído. A influência da igreja

[53] "who died unnatural deaths (deadborn or unbaptized children, drowned girls, i.e. with 'wrong' and therefore dangerous dead, who were associated with evil forces – 'the greatest devil')" (Iakovlieva; Hryhorash, 2018, p. 56).

[54] "The mermaid is an ambiguous image. In Russian mythology, she was most often portrayed as a young beautiful girl with long hair and fish tail. Mermaids are lovers of music and singing, who attract young men" (Idem, 2018, p. 56).

> pode ter servido para quebrar a identidade das meninas da aldeia com a rusalka e, em vez disso, torná-las inimigas que competem pelos mesmos homens da aldeia. Também pode ter servido para criticar a sexualidade e a sensualidade desinibidas que a rusalka expressa continuamente (Rappoport, 1999, p. 60, tradução nossa[55]).

A igreja cristã, bem como a tradição patriarcal em geral, condena mulheres que se apresentam de maneira sensualizada diante da sociedade, como a *rusalka* que chama atenção para seus seios, usando vestuário ou direcionando olhares "provocativos" aos homens na intenção de fazê-los cair em sua "tentação" e consequentemente levá-los à morte. A sereia representa, então, um perigo para esses homens, especialmente homens da igreja cristã que, como tal, devem levar uma vida imaculada.

É evidenciado que a construção da personagem da sereia, em suas três versões discutidas aqui, é relacionada a esses ideais supramencionados. Como aponta a pesquisadora Viktoria Basham (2017), em seu estudo aprofundado sobre a figura da *Rusalka* na poética de Pushkin, o poeta possuía apenas 19 anos quando escreveu este primeiro poema, portanto, argumenta ela, a imaturidade do poeta se reflete em sua representação da criatura folclórica, como uma personagem plana e simplista. Mesmo não intencionalmente, o poema corrobora a ideia de que mulheres belas são rasas, irracionais e podem, até mesmo, ser perigosas, pois, dominadas pelos seus belos rostos e corpos tentadores, elas poderiam ser agir a seu benefício próprio. Como conclui a pesquisadora:

> O poema reflete as ideias que Pushkin teve no início de sua vida que estavam associadas à luta pelo poder entre homens e mulheres e seus medos relacionados às mulheres assumindo o controle sobre os homens por meio de sua beleza e sexualidade e usando esse controle para levar os homens à sua queda e morte (Basham, 2017, p. 231, tradução nossa[56]).

A recriação dessa figura folclórica feita por Alexander Pushkin no poema, então, segue essa perspectiva da sereia como um espírito de uma mulher que se tornou maligno devido a

[55] "It is possible that the rusalka is a remnant of an older society in which women were freer to express their sexuality. Many Slavic sources state that, with the influence of nomadic patriarchal tribes and, later, of Christianity, Slavic cultures became increasingly more patriarchal and monogamous marriage was instituted. The influence of the church may have served to break the identity of village girls with the rusalka, and instead, to make them enemies who compete for the same village men. It may also have served to criticize the uninhibited sexuality and sensuality which the rusalka continually expresses" (Rappoport, 1999, p. 60).

[56] "The poem reflects the ideas that Pushkin had early on in his life that were associated with the power struggle between men and women and his fears related to women assuming control over men through their beauty and sexuality and using that control to lead men to their downfall and death" (Basham, 2017, p. 231).

algo traumático que aconteceu em seu passado e a levou à morte. Os homens do poema e da peça são diferentes, mas possuem atitudes e perfis semelhantes, um monge cristão e um príncipe nobre, ambos homens aparentemente irrepreensíveis diante da sociedade, mas que falharam durante a juventude, envolvendo-se com donzelas e em seguida às abandonando bruscamente para realizar casamento de conveniência. No filme, Petrov funde os dois personagens, transformando os acontecimentos da vida do príncipe, narrados na peça, na história de origem do monge do filme, apresentada através das analepses, como lembranças e sonhos.

No que diz respeito à adaptação de textos como esse, que têm raízes folclóricas, Sanders (2006) elabora:

> Existem conjuntos específicos de textos e materiais de origem, como mitos, contos de fadas e folclore, que por sua própria natureza dependem de um conjunto de compreensão. Essas formas e gêneros têm leitores interculturais, muitas vezes inter-históricos; são histórias e contos que ultrapassam as fronteiras das diferenças culturais e que são transmitidos, embora em formas transmutadas e traduzidas, através das gerações. Neste sentido participam de forma muito ativa numa comunidade partilhada de conhecimento, pelo que se revelaram fontes particularmente ricas de adaptação e apropriação (Sanders, 2006, p. 45, tradução nossa[57]).

Isto significa que ler o poema ou a peça de Pushkin não é exatamente necessário para compreender a história do filme de Petrov. Muitas liberdades criativas são tomadas, desde a adaptação que o poeta faz da lenda para o poema, em seguida do poema à peça, e, finalmente, a adaptação que o realizador faz dos três elementos para o filme de animação. Esta obra é, portanto, uma apropriação, em que não há, necessariamente, um distanciamento da fonte, mas cria novas possibilidades, tanto culturais quanto estéticas, enriquecendo o texto original.

4.4 Processo de criação: uma junção das obras

Como já estabelecemos, a adaptação de Aleksandr Petrov é uma junção das histórias das duas obras, que por sua vez são uma adaptação do folclore eslavo. Com relação à

[57] "There are particular bodies of texts and source material, such as myth, fairy tale, and folklore which by their very nature depend on a communality of understanding. These forms and genres have cross-cultural, often crosshistorical, readerships; they are stories and tales which appear across the boundaries of cultural difference and which are handed on, albeit in transmuted and translated forms, through the generations. In this sense they participate in a very active way in a shared community of knowledge, and they have therefore proved particularly rich sources for adaptation and appropriation" (Sanders, 2006, p. 45)

contextualização da história, poema e filme são semelhantes. A cena de abertura do filme possui certa correspondência com o início do poema: no filme, vemos uma raposa passando pelo lago congelado no momento em que começa a se abrir e a sair águas escuras deste, suscitando a ideia de que há algo ali; no poema, não há raposa, mas a atmosfera suspeita também se estabelece logo no começo, com os seguintes versos: "A floresta tornou-se cada vez mais obscura: / Sobre o lago descia uma névoa" (estrofe 2, versos 5 e 6). Ambas as cenas são preâmbulo para o que vai acontecer, algo surgirá daquelas águas do lago.

Quanto à apropriação dos personagens, começamos com uma identificação da origem do personagem masculino. Tanto no poema, que foi posteriormente escrito por Pushkin, quanto no filme de Petrov, entendemos o velho monge como uma representação do personagem masculino principal da peça, criado previamente pelo escrito russo, o jovem príncipe. É como se o filme fizesse uma junção desses dois personagens dando a ele maior dimensão. Não podemos confirmar que, no filme, o monge e o jovem/príncipe são o mesmo personagem, mas são equivalentes, levando em consideração que têm uma história de origem bastante semelhante; ambos, em sua juventude, traíram a mulher amada, então, em sua velhice, relembram o ocorrido e arrependem-se, pagando por este erro no final de sua vida.

De maneira mais específica, no filme, não é explícita a origem do velho enquanto monge, com algo que justifique exatamente porque ele reza dia e noite suplicando salvação; o mesmo acontece no poema, em que o monge apenas reza pelo fato de saber que sua morte é iminente. No entanto, no filme, temos uma proposição de motivos, introduzidos aos espectadores através das analepses, em que o monge relembra o fato de ter traído a jovem que o amava e ter se casado com outra. Isso será discutido logo adiante. Destacamos esses momentos de analepse para mostrar como o realizador utiliza sua técnica de transição entre cenas para expressar a mente dos personagens, para acrescentar mais camadas significativas à história.

Prefaciamos a discussão acerca da construção dos personagens, do cenário e a análise das transições monológicas de Petrov neste filme salientando que, diferentemente dos outros filmes analisados aqui, nesta animação em específico, o realizador utiliza em sua maioria a técnica de corte seco e *fade-out* e *fade-in* para a alternância entre imagens e ambientes, e especificamente as transições entre cenas. Em *A Sereia*, a construção das transições com sobreposição expressiva e metaforização entre-imagens é restrita apenas às sequências oníricas, com imaginações que ocorrem na mente do personagem, seja uma transição entre presente e passado (lembranças), quando o velho relembra seus erros de juventude, ou entre a realidade e o sonho, quando o monge adormece e seu inconsciente confabula.

A primeira analepse ocorre quando o monge, de casa, ouve o barulho das risadas do noviço às margens do lago, o monge faz uma associação entre aquele som e um momento específico do seu passado, nos levando à seguinte transição entre cenas:

Figura 21 - Monge inciando uma lembrança

Fonte: YouTube (A Sereia, 1997, 4 min 25 s)

No momento presente, imediatamente ao ouvir o barulho das risadas, o personagem eleva seu olhar, curvando a cabeça para cima, como se sua mente começasse a divagar (Figura 21), e a memória que ele vê em sua lembrança é iniciada pela imagem dele, jovem, com a cabeça curvada na mesma posição, mas neste caso devido ao fato de estar descendo uma montanha de neve com sua amada (Figura 22).

Devemos destacar nesse momento o papel da sonoridade na narrativa. A forma que Petrov escolheu para trazer à tona uma lembrança na mente do personagem é um exemplo do uso criativo dos sons em um filme. O som dos risos não é apenas ruído de pano de fundo para a cena, mas sim um acionamento emocional que evoca nele uma memória suprimida, de um relacionamento amoroso. Ele, no passado, ria brincando ao lado de sua amada. Seu jovem pupilo, no presente, ri com as brincadeiras da mulher sereia. O som da risada é o que conecta as duas cenas e viabiliza a transição por meio de sobreposição expressiva.

Figura 22 - Jovem monge em sua lembrança

Fonte: YouTube (A Sereia, 1997, 4 min 26 s)

Como foi apontado em capítulo anterior, em sua técnica, Aleksandr Petrov busca retratar os elementos de maneira realista, mas, quando se trata de transições, ele deliberadamente deixa borrões, imagens sem detalhes de contorno, com um caráter impressionista, sendo uma das intenções destacar a relação *entre* os elementos, associando as suas estruturas, sua composição, para poder transformar uma coisa em outra. Em *O Velho e o Mar*, um exemplo é visto na transição, não entre cenas, mas entre os elementos montanhas e elefantes, que, na mente adormecida do personagem, era como a mesma coisa. Em *A Sereia*, a transição de forma sobreposta ocorre entre as cenas, expressando a saída do presente, com o enquadramento no rosto do monge velho, para o passado, com o enquadramento em seu rosto juvenil. Consideramos essa uma transição monológica, feita por meio de sobreposição expressiva, porque configura-se como uma passagem da camada da realidade para um monólogo interior do personagem, algo que permeia seu pensamento. Essa sequência deixa explícito para os espectadores que o que se vê ali se trata de uma lembrança daquele personagem, não do presente concreto.

Neste filme, especificamente, Petrov faz uso de alguns símbolos cristãos, considerando a atual circunstância do personagem, como um monge católico. Vemos essa questão destacada ao final dessa transição entre tempos, quando somos levados de volta ao presente, agora, com uma metaforização entre-imagens, através da associação da imagem do jovem monge e sua

amada, abraçados desnudos em uma cama (Figura 23), com a imagem de peixes em um cesto na sala de sua casa (Figura 24).

Figura 23 – Jovem monge e sua amada na cama (Lembrança)

Fonte: YouTube (A Sereia, 1997, 4 min 39 s)

Figura 24 - Peixes no cesto (Presente)

Fonte: YouTube (A Sereia, 1997, 4 min 41 s)

No imaginário cristão, peixes podem simbolizar a vida, a abundância, até mesmo a fertilidade, portanto, acreditamos que o realizador escolhe fazer essa associação entre os indivíduos e os peixes, precisamente nesse momento de transição entre o passado – em que o homem e sua amada compartilhavam de um momento de intimidade sexual, felizes – e o presente – em que o homem vive atormentado, em constante estado de oração – como forma de estabelecer essa mudança sofrida na vida do personagem, introduzindo o seu passado, para que possamos compreender melhor o seu presente e, consequentemente, o seu futuro, ao final da história. As transições nessa sequência específica, assim, fazem uso tanto da sobreposição expressiva quanto da metaforização entre-imagens, em uma construção rica em significados.

No que se refere à relação dessa sequência com os textos literários com os quais a animação dialoga, notamos que em *The Mermaid*, poema de Pushkin, esse enredo do passado não é apresentado, sendo este então um acréscimo do adaptador ao roteiro, emprestado do enredo de *The Water-Nymph*, a peça de Pushkin. Na peça, entende-se que o jovem príncipe e a jovem moça, filha de um moleiro, mantém um relacionamento amoroso há um tempo, embora com inconstantes encontros, visto que o jovem vai e volta sem avisar. O pai da moça sugere que ela se case com o príncipe, mas ambos percebem que algo está errado no comportamento dele. Quando o rapaz chega à casa dela após ter sumido por muitos dias, ela o questiona:

> When you are merry, you come running to me
> And cry while still far off: “Where is my sweetheart.
> What is she doing?” Then you kiss me, then
> You ask me questions: “Am I glad to see you?
> And did I think you would be here so early?”
> But now—you listen to me and say nothing.
> You do not hug me, do not kiss my eyes;
> For sure, you have some worry. What is it?
> Is it, perhaps, that you are angry with me? (Pushkin, 1922, p. 164).

Vemos que o romance que mantinham passa a perecer por outros motivos. Antes, desfrutavam da companhia um do outro, felizes, e agora, algo tornava o jovem distante da moça, mesmo quando estão juntos, ele se mostra emocionalmente distante. Nesse momento, o personagem revela que não poderá continuar com o relacionamento, devido a questões de sua classe social, ele deve obedecer aos seus pais, por isso deve se afastar da pobre moça. Ele conclui: “We had much happiness together./I, At least, was happy with you, in your love,/And now, whatever may befall me more./Wherever I may be, I shall remember/You, my dear love; in losing you I lose/A treasure nothing ever will replace.” (Pushkin, 1922, p. 165). Na peça,

então, vemos que o personagem promete lembrar-se sempre daquela que foi sua paixão, mas precisa seguir caminho diferente do dela, em uma relação direta com o que vemos na sequência do filme acima apresentada. Notamos, portanto, que todo o enredo do filme traz essa junção das duas versões da história da sereia (poema e peça) criadas por Pushkin.

Mais adiante, em outro momento de recordação, o realizador traz outro acréscimo, com mais um efeito de transição entre as cenas do presente e do passado. Desta vez, a analepse nos leva ao momento em que o homem está casando-se com outra mulher, tendo abandonado aquela com quem o vimos na lembrança anterior.

Figura 25 – Monge consertando o barco em meio à fumaça

Fonte: YouTube (A Sereia, 1997, 5 min 45 s)

Figura 26 – Lembrança do Casamento do monge jovem

Fonte: YouTube (A Sereia, 1997, 5 min 52 s)

Dessa vez, a memória é trazida à mente do personagem por meio da visão e do olfato, em outra construção sinestésica da animação. O acionamento da lembrança acontece através da fumaça que envolve o personagem no momento em que ele conserta o barco com seu pupilo (Figura 25). A visualização e o cheiro da fumaça advinda da fogueira que usam para derreter os materiais de remendo do barco são, então, relacionados, pelo monge, à fumaça do incensário que envolvera a igreja no momento em que se casara com a outra mulher, como podemos ver na Figura 26, alguém carrega duas alianças matrimoniais em uma almofada, com um incensário, cuja corrente podemos ver no plano de fundo inferior.

Na medida em que o pupilo, dia após dia, é encantado pela sereia que surgiu no lago próximo à casa, o velho tem recordações vívidas daquela situação em seu passado que o atormenta, e, refletindo com o que está acontecendo naquele momento, ele percebe que o erro cometido por ele contra aquela mulher que o amava, a quem ele abandonou para se casar – provavelmente por questões sociais – é o motivo da perseguição que sofre no presente. No poema, quem é perseguido é o próprio monge, mesmo sem explicação do passado, a sereia retorna à beira do lago três vezes para seduzi-lo e convidá-lo a adentrar nas águas, consequentemente o levando à morte por afogamento. Já no filme, o noviço, pupilo do monge, é quem é ludibriado pela criatura das águas.

A próxima sequência que analisamos é a transição entre o real e o sonho, mas nesta não é feita nenhuma sobreposição expressiva entre as imagens ou cenas. A cena se trata agora

de um sonho, não mais uma lembrança, e é também um acréscimo criativo do realizador da animação.

Tendo consciência da situação de seu pupilo correndo perigo devido ao encanto da sereia, o monge se prostra em oração à beira da cama do menino, rezando à imagem da santa, quando adormece, sonha que está subindo aos céus em uma escada, chegando diante da mesma santa da imagem no paraíso.

Figura 30 - Nuvens

Fonte: YouTube (A Sereia, 1997, 7 min 46 s)

Figura 29 – Monge subindo a escada ao céu

Fonte: YouTube (A Sereia, 1997, 7 min 53 s)

Figura 28 – Santa com cordeiro

Fonte: YouTube (A Sereia, 1997, 8 min 6 s)

Figura 27 – Monge com cordeiro

Fonte: YouTube (A Sereia, 1997, 8 min 15 s)

Nesta sequência onírica, adentramos ao mundo do sonho junto com o personagem, enquanto lentamente ele sobre pela escada. As imagens transmitem um sentimento de elevação espiritual, de iluminação, que em nossa interpretação é o que acontece com o personagem nesse momento, pois é dada a ele uma espécie de revelação. Trata-se de um sonho, portanto uma

manifestação de seu inconsciente, é o momento no qual ele compreende que é chegada a hora da sua morte.

A imagem da santa com o cordeiro no colo (Figura 27) é uma manifestação onírica da imagem para a qual ele rezava em casa, representa as figuras cristãs da Virgem Maria, mãe de Jesus Cristo, e de Jesus Cristo menino, que é conhecido também como Cordeiro de Deus. Em seu sonho, o velho monge associa a figura do cordeiro à de seu pupilo, e, quando pega o cordeiro no colo, ele nota que sua mão direta se sujou de sangue, o sangue do cordeiro (Figura 30). Essa cena é interpretada como um aviso de que o menino, ensanguentado como o cordeiro, está prestes a morrer, e o sangue que está na mão do monge denota que ele se sente culpado por isso. Pelos pecados que ele cometeu em sua juventude, o menino agora sofre.

Com esta percepção, o monge acorda e corre em direção ao lago, sabendo que lá encontrará o jovem e a sereia que quer matá-lo. De fato, quando chega, se depara com a cena do menino no meio do lago, lutando para se manter dentro do barco, ao passo em que a sereia tenta derrubá-lo e afogá-lo. Entendendo que o momento de pagar por seus pecados chegou, o monge se joga na água, começando uma luta corporal contra a criatura, ele consegue salvar o menino e, ao final, morre afogado.

Mais tarde, vemos os corpos desfalecidos do monge e da sereia, que também foi morta na luta, às margens do lago. Ao final do filme, avistamos duas cruzes ao longe, em memória do homem e da mulher sereia, enquanto o menino contempla o lago em cima do telhado.

Este final não apresenta correspondência entre as obras. De fato, o desfecho das três histórias é o que mais se difere em relação aos enredos das histórias da *rusalka*. No poema, o monge, que mora sozinho, morre sozinho, afogando-se como a sereia intenta, e apenas suas barbas grisalhas são avistadas flutuando nas águas. Na peça teatral, sequer há desfecho, visto que a obra é inacabada e não possui o último ato.

O final do filme acrescenta à história um arco de redenção ao monge, que nem o monge do poema, nem o príncipe da peça têm. Com a inserção do personagem que convive com o velho, é dada ao monge a oportunidade de se redimir do seu erro passado, morrendo no lugar do inocente menino. A escolha da redenção ao monge parece um esforço do realizador em não chocar seus espectadores, como depreendemos de sua fala vista na página 85. Devido à sua própria fé, ele não gostaria de dar ao monge católico uma imagem negativa, e acrescenta à história essa ideia de que ele se redimiu e pagou seu pecado, em um ato heroico, trocando a sua vida pela vida do menino inocente.

Compreendemos que, com a liberdade que é dada a ele como adaptador, Aleksandr Petrov faz supressões e acréscimos às histórias que recria, considerando o que para ele é o mais

importante das obras literárias. No caso de *A Sereia*, identificamos a temática da religião como um dos pontos principais, relembrando que se trata de uma apropriação de um conto folclórico eslavo, cujas origens se relacionam também com questões religiosas próprias à sua cultura. Portanto, a escolha do diretor em focar nesta questão, dando ao protagonista um momento de redenção, até mesmo inserindo figuras cristãs, como a da santa e a do Cordeiro, é uma interpretação pessoal, que acreditamos ser motivada pelo fato de que ele é cristão ortodoxo.

Outra escolha criativa é a inserção das sequências de lembranças e sonho, que se tornam momentos bastante importantes nessa adaptação. Acreditamos que a natureza da história permitia, em realidade necessitava, de uma introspecção maior na mente do personagem monge para compreendê-lo melhor, e o acréscimo das sequências oníricas pôde agregar uma camada de sentido na construção do personagem.

O realizador soma às histórias já conhecidas no imaginário ocidental novos personagens, situações e desfechos que mostram o quão polissêmica a arte pode ser. Retomando o que diz Bendazzi (2016), concluímos que, de fato, *A Sereia* é a adaptação de Petrov mais original, que traz o novo aos espectadores, a partir de algo que já conhecem, e os emociona de maneiras diferentes.

5 ADAPTAÇÃO COMO PROCESSO DE RECEPÇÃO: *O SONHO DE UM HOMEM RIDÍCULO* E SUA PINTURA ANIMADA

> Os sonhos, como se sabe, são uma coisa extraordinariamente estranha: um se apresenta com assombrosa nitidez, com minucioso acabamento de ourivesaria nos pormenores, e em outro, como que sem se dar conta de nada, você salta, por exemplo, por cima do espaço e do tempo. Os sonhos, ao que parece, move-os não a razão, mas o desejo, não a cabeça, mas o coração, e no entanto que coisas ardilosas produzia às vezes a minha razão em sonho! No entanto, em sonho acontecem com ela coisas completamente inconcebíveis. (Doistoiévski, 1877, p. 54)

Figura 31 – Fotogramas de *O Sonho de um Homem Ridículo* (1992), Dir. Aleksandr Petrov

Fonte: Animation Obsessive (2024)

5.1 O Homem Ridículo de Dostoiévski

Fiódor Dostoiévski é um dos maiores escritores russos do século XIX, cujas obras refletem introspecções psicológicas e filosóficas que penetram nas realidades mais profundas da mente do ser humano. Explora tópicos como loucura, autodestruição, culpa, redenção e outros relacionados à sociedade, espelhando sua realidade vivenciada.

Suas narrativas são permeadas por longos solilóquios, em que o foco não está no tempo e espaço da história, mas nas contemplações e evocações psicológicas dos personagens. Como elabora J. Murry (1923), em um estudo crítico sobre a obra de Dostoiévski, o escritor "representava aquilo que via, e registrava seus tormentos em sua escrita. Ele era obcecado pela *visão* da eternidade." (Murry, 1923, p. 37, tradução nossa, grifos do autor[58]), era um artista "[...] cujos olhos viam a vida frequentemente como algo que era frio e inerte [...]." (ibidem, tradução nossa[59]). Isto se reflete em toda a obra, esse espírito de consciência e inquietação a respeito da vida, negando-a e amando-a ao mesmo tempo. Semelhantemente ao personagem da obra aqui analisada, ele era como um cético que buscava crer na vida. Para Murry (1923), a escrita de Dostoiévski é exitosa em:

> Representar a mente da humanidade rebelde contra a vida na qual o sofrimento das criaturas menores era inevitável, e com a coragem consequente da rebelião. Sua obra é o registro de uma grande mente buscando um modo de vida; é mais do que um registro do sofrimento, é o sofrimento em si. (Murry, 1923, p. 52, tradução nossa[60])

Os personagens de Dostoiévski abordam o sofrimento da mente e seu efeito na vida humana. No conto aqui discutido, o homem ridículo sofre, desde a infância, por ser como é e não ser compreendido por seus pares, assim, torna-se uma pessoa isolada. Com o tempo, ele adquire um pensamento niilista, passando a negar a existência de qualquer sentido em qualquer coisa da vida, ou na vida em si. Isto também faz com que, mesmo que indiretamente, ele busque esse sentido em ideais absurdos, resultando no sonho fantástico que ele experiencia e muda sua percepção de vida.

---

[58] "He represented that which he saw, and set down his torments in writing. He was obsessed by the *vision* of eternity" (Murry, 1923, p. 37).

[59] "[...] whose eyes saw life only too often as something which was cold and dead […]" (Ibidem).

[60] "To represent the mind of humanity rebellious against the life in which the suffering of the lesser creatures was inevitable, and with the ultimate courage of rebellion. His work is the record of a great mind's seeking for a way of life; it is more than a record of struggle, it is the struggle itself" (Murry, 1923, p. 52).

O conto *O Sonho de um Homem Ridículo*, de 1877, é dividido em 5 partes[61]. Na primeira parte, conhecemos o narrador, que se autointitula um homem ridículo e é chamado de louco pelos outros; ele afirma conhecer uma verdade desconhecida pela sociedade, "a verdade" que o torna único no mundo. O homem conta que desde os 7 anos de idade tem ciência do fato que ele é ridículo, algo que antes o afetava bastante, pois era constante motivo de zombaria. Por conta disso, desenvolveu em sua juventude uma melancolia e um profundo sentimento de que "no mundo, em qualquer canto, *tudo tanto faz*" (Dostoiévski, 2017, p. 92), como uma forma de se proteger, de não se afetar pelas palavras das outras pessoas ou pela vida em geral.

Esse sentimento de completa indiferença fez com que ele tomasse a decisão de se matar. Cerca de dois meses depois dessa decisão, quando estava contemplando o céu em uma noite escura, fitou uma estrela solitária e interpretou isso como um sinal de que era o momento de consumar o plano. Porém, naquele mesmo momento, sua ideação foi interrompida por uma criança que surgiu no meio da rua e o agarrou pelo cotovelo, implorando por ajuda para sua mãe; irritado, ele a afastou com um grito, pois não tinha interesse em ajudar. Ele foi para casa com a ideia fixa de se matar com seu revólver, preparou-se e sentou-se à mesa diante da arma.

No entanto, o suicídio não ocorreu, não concretamente. O encontro que o homem acabara de ter com a menina desesperada por sua ajuda o deixou bastante intrigado e fez com que ele se questionasse sobre a indiferença que tem em relação a tudo. Ele alegava não se importar com nada, então, por que naquele momento ele estava se importando com aquela criança? Nada deveria importar, visto que logo ele estaria morto e seu mundo acabaria, mas as numerosas questões que surgiram em sua mente devido a esse ocorrido o mantiveram ali, sentado à mesa diante de sua arma de fogo carregada, impedindo-o de seguir com o plano.

Dentre as questões que lhe ocuparam a mente naquele momento, ele formulou uma teoria sobre uma possível origem para a indiferença com relação ao mundo; ele imagina que, se um indivíduo que é originário de outro astro, como a lua, é sentenciado a viver na terra por causa de um crime cometido, por exemplo, este indivíduo estaria, de fato, fadado a não se importar com nada daquele astro alheio. Ele conclui: "Era como se agora eu já não pudesse morrer, sem antes resolver uma coisa qualquer. Numa palavra, essa menina me salvou, porque com as questões eu adiei o tiro." (Dostoiévski, 2017, p. 101) Após isso, o homem adormece.

O narrador faz uma breve divagação sobre sonhos, como é visto na epígrafe deste capítulo, e em seguida ele descreve como adentra no sonho, que começa com ele atirando em seu próprio coração – não na têmpora direita como havia planejado – com a arma que estava

[61] Utilizamos a edição traduzida por Vadim Nikitin, de 2017, da Editora 34.

diante de si. Ele descreve que tudo se tornou escuro, e em seguida, sente que está deitado em um caixão, sendo enterrado, ele imagina que, de fato, está morto. Enquanto jaz no caixão debaixo da terra, sente algo líquido caindo repetidamente em cima de seu olho esquerdo fechado, isso o irrita profundamente, mas ele clama que seu desprezo com relação ao tormento que sofre é maior que a irritação, por isso, o aguenta calado.

De repente, seu caixão se rompe e uma criatura desconhecida o leva ao espaço escuro, longe da terra, de onde ele avista uma estrela em meio à escuridão, a mesma estrela que ele viu entre as nuvens na noite em que decidiu morrer. Ele e a criatura sobrevoam o espaço em direção a algum destino misterioso, e neste momento o homem se sente aterrorizado pela incerteza. Enfim, o homem avista o sol, o que ele acredita ser uma réplica do sol da Terra, ao passo que percebe que estão se aproximando de uma réplica do planeta Terra. Quando a criatura o deixa lá, no entanto, percebe como é um lugar radiante, "encantador como o paraíso" (Dostoiévski, 2017, p. 108). O homem descreve o local como tão belo, tão perfeito, que ele conclui ser a terra prometida aos humanos, "a terra não profanada pelo pecado original" (idem, p. 109), de fato, o paraíso.

Na parte 4 do conto, o homem descreve a percepção que teve do povo que habitava aquele mundo, de como eram belos, inocentes e sábios, de uma maneira diferente de sua terra primeira, pois a vida daqueles era plena, sem anseios por algo a mais. As pessoas viviam em perfeita harmonia com a natureza, convivendo em paz com os animais, em contato com os astros. Elas pareciam incapazes de sentir qualquer tipo de sofrimento, ou sentimentos negativos, como tristeza, ciúme, inveja, ambição. Tinham todas as qualidades possíveis em um ser humano, eram genuinamente irrepreensíveis. Ele descreve como o amor emanava das pessoas, era perceptível em seus olhares, e confessa que os ama, mesmo não sabendo falar as línguas uns dos outros, puderam se entender e se amar. Esse sentimento evocado é tão forte que ele deixa de se importar com as factualidades; "e daí se foi só um sonho?" (Dostoiévski, 2017, p. 111).

A quantidade de pormenores que o homem descreve sobre este sonho, bem como o fato de que ele desenvolveu sentimentos verdadeiros por aqueles habitantes da terra prometida, são motivos de riso para as pessoas a quem ele conta sobre o sonho. Ele confessa que talvez ele tenha, realmente, inventado os tais pormenores, mas isto se justificaria pelo fato de que as imagens de seu sonho eram tão plenas de harmonia, tão envolventes e belas, que as palavras não foram suficientes para descrevê-las e, consequentemente, desvaneceram de sua mente ao acordar. Isso levanta a sua dúvida sobre a veracidade do que experienciou naquele sonho, mas ele se apega ao raciocínio: "como é que eu poderia não acreditar que tudo isso aconteceu? Que

aconteceu, talvez, de um modo mil vezes melhor, mais claro e mais alegre do que estou contando? [...] tudo isso não pode não ter acontecido.” (Dostoiévski, 2017, p. 115). Chegando ao final do conto, o homem faz uma revelação: depois de toda a experiência transformadora que vivenciou com aquelas pessoas, ele as corrompeu e causou a ruína da terra não profanada.

Na última parte do conto, o narrador diz não saber como aquilo pôde acontecer, porém se lembra claramente da forma como perverteu a todos na terra prometida, acabando com a perfeição que nela existia. Ele causou o pecado original. Começou por introduzir a mentira em suas vidas – não descreve como fez isso exatamente, apenas lembra que pode ter sido através de uma brincadeira, ou um jogo de amor inocente, sem saber ao certo. Depois da mentira, por causa do homem, as pessoas da terra desenvolveram a luxúria, o ciúme, a crueldade, começaram a matar uns aos outros e a si mesmos, conheceram a vergonha e a dor, e passaram a ter amor pela dor. No que se refere ao âmbito coletivo, começaram a criar para si as divisões sociais, políticas, ideológicas, desejando separar-se, formaram alianças, viraram inimigos tantos de outros homens quanto dos animais. Desenvolveram a ciência, a justiça, de acordo com seus códigos e parâmetros criados, da mesma forma, a partir de seus próprios desejos, criaram seus templos de adoração, mesmo desacreditando na realização daqueles.

Ao testemunhar tudo isso, o homem ridículo chorava e sentia pena, sabendo que não seria mais possível voltar ao que eram antes. Ele chegou a implorar às pessoas que o pregassem em uma cruz, como forma de sentença pelo erro que cometeu ao levar o pecado à terra deles, ele diz: “estava sedento de suplícios, sedento de que nesses suplícios meu sangue fosse derramado até a última gota” (Dostoiévski, 2017, p. 120), mas eles apenas riam do homem que consideram ridículo, louco, que deveria ser trancafiado em um hospício caso não se calasse. No fim, a vida no sonho passou a espelhar a sua vida real. Enfim, diante de tamanha opressão e dor, ele acordou.

Espantado, vendo que dormiu a noite inteira na poltrona, ele vê o revólver à frente e joga-o para longe, pois, tomado pelo êxtase do sonho – da verdade que a ele fora revelada –, sente vontade de viver, para poder pregar essa verdade a todos. Mesmo sem jeito para tal trabalho, ele sai a pregar a verdade, diz ele: “as pessoas podem ser belas e felizes, sem perder a capacidade de viver na terra. Não quero e não posso acreditar que o mal seja o estado normal dos homens.” (Dostoiévski, 2017, p. 122), não sabe também como seria possível instaurar aquele sonhado paraíso na terra, mas seu espírito está cheio de ânimo para seguir. As pessoas dizem a ele que foi apenas um sonho, um delírio, mas, como ele questiona ao final, não é a nossa vida também um sonho?

5.2 O Homem Ridículo de Petrov

O filme de 1992[62] explora a complexidade da narrativa dostoievskiana, conferindo uma dimensão audiovisual ao texto que agrega ainda mais camadas de interpretação a uma obra já demasiadamente rica em significados. Valendo-se da experiência dos espectadores com o material fonte, o adaptador não busca transpor as cenas tal como são descritas pelo narrador do conto, mas, sim, materializar em cada traço esses significados que sua leitura propõe.

O cinema de Petrov é notório por incluir sequências que retratam sonhos e lembranças dentro de suas narrativas, estando elas na narrativa original ou não, como vimos nos capítulos anteriores. O animador busca sempre algum aspecto da mente do personagem em estudo em sua adaptação para transformar em uma cena onírica, de divagação da consciência, de lembrança. Considerando essa característica, a realização deste filme, cujo argumento principal é um sonho, foi uma escolha bastante particular para Petrov; ele tem no enredo de Dostoiévski todos os elementos que já costuma inserir em suas histórias, as suas escolhas seriam, portanto, quanto à forma como ele poderia dar à história sua interpretação pessoal, o que se tornou, no fim, um gigantesco desafio para o realizador.

O enredo do filme começa com a imagem focada na luz de uma lamparina que balança com o movimento de um trem, ao passo que o narrador-personagem, que observa as pessoas ao redor dormindo durante a viagem, conta a um passageiro sobre a beleza que viu em um lugar que ele chama de terra não profanada, ao que este o responde: “O sonho, meu velho, é um delírio, uma alucinação”. Sozinho, no canto do trem, vemos o homem refletindo – por meio de narração em *voice-over* – sobre como seria possível estabelecer aquele paraíso que viu em sonho, certo de que um dia, de alguma forma, se estabeleceria.

Na cena de transição, o homem imagina-se atirando em sua própria cabeça, na tentativa de se suicidar. Em seguida, vemos ele contemplando uma singular estrela neste céu, e confirma que havia decidido morrer, e faria isso naquela noite. No entanto, seu plano foi interrompido pela aparição de uma menina, chorando e puxando-o pelo cotovelo; ela grita por ajuda para sua mãe, ele a afasta e ela cai ao chão desolada. O homem sai correndo, passando por entre uma multidão barulhenta nas ruas até chegar a seu apartamento. Ele reafirma que em breve deve estar morto, portanto, o que deveria ele àquela garotinha? “Absolutamente nada”.

[62] Filme disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=MmETzbCVQ1o.

Sentado à mesa em seu quarto, ele segue com seu plano de morte, tendo decidido que com um tiro deixaria de existir. Ali, ele reflete sobre como uma pessoa que tenha vindo da lua ou de Marte, que tenha feito algo de errado, talvez não se importaria com esta terra. Ele narra que, enquanto pensava sobre questões como essa, ele adormeceu em sua mesa; na imagem, vemos ele pegando a arma que está diante de si e apontando-a para seu coração, com o som da batida de um sino, ele atira e cai em um túnel em sua imaginação, e chega a um espaço escuro, permeado por astros que passam rapidamente por ali; avista novamente uma luz, semelhante à que avistou na rua. Nessa jornada, ele conclui: "então existe vida após a morte".

O homem chega a um lugar bastante iluminado, à beira da praia, descalço. Admira o fato de que aquela terra onde se encontra é tão semelhante à de onde ele veio. Mais adiante, avista uma menina pequena brincando na areia e vai em sua direção; quando a menina se aproxima, vê o sangue na camisa do homem, no local em que ele deu o tiro, coloca sua mão sob aquele local como se fosse para curá-lo; logo em seguida, duas pessoas chegam para o levar. Em um *travelling*[63] vertical e horizontal, são apresentados aquele lugar e as pessoas que lá habitam: belas árvores e montanhas, águas cristalinas, mulheres – algumas desnudas – e crianças descansando serenamente, jovens brincando, adultos trabalhando, animais ao redor das pessoas.

Lá, ele observa que aquelas pessoas não apresentam o impulso da luxúria, a fonte de pecado que afeta o mundo de onde ele veio. Vemos uma menina pegar algo em uma fonte de água, coloca uma coisa na palma da mão do homem, um bebê em miniatura, e esse bebê tenta se equilibrar, se transforma em pássaro e sai voando da mão. Em cena seguinte, vemos também uma mulher vestida de azul, com um manto sob a cabeça, evidentemente grávida, em cuja barriga as pessoas encostavam a cabeça para ouvir o bebê. O narrador, em sua recontagem do que viu, defende que não importa se tudo aquilo se tratou de um sonho, pois o revelou a verdade, ele a viu com seus próprios olhos. Naquela observação, fica evidente a comunhão dos homens com os animais, quando se vê, por exemplo, um bebê engatinhando em direção ao peito de uma cadela e nela mamando, ou quando, em outro momento, se vê uma pessoa bastante idosa indo em direção a uma montanha, se aproximando do grande sol, e sendo absorvida por ele, como em um processo da morte. Observando aquelas pessoas em completa harmonia, ele declara que as ama.

---

[63] É o movimento do ponto de vista da câmera, em que ela "viaja", isto é, desloca-se em qualquer direção. No cinema tradicional isso é feito com o auxílio de um carrinho, ou grua, já no cinema de animação esse movimento é simulado pela montagem das imagens. Disponível em: https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/movimentos-no-quadro-da-camera-e-da-objetiva/. Acesso em: 12/11/2024.

Vemos o homem de volta ao presente, dentro do trem, com seu semblante pensativo, consternado pelo fato de que as pessoas a quem conta o sonho o ridicularizam, debocham de sua fé; ele reafirma mais uma vez: “Eu vi a verdade! Eu vi e sei que as pessoas podem ser belas e felizes vivendo na terra.” O homem vai em direção ao assento em frente a uma mulher que dorme no trem, senta-se e revela outra verdade que aconteceu naquele sonho, encarando aos espectadores, ele confessa que corrompeu a todos. O olhar do homem na imagem não denota tristeza ou arrependimento, apenas afirma um fato, ele corrompeu a todos.

De volta às imagens do sonho, detrás de uma árvore encontra-se uma figura com o rosto coberto por uma máscara, com um pano que cobre sua cabeça e roupas; ao longe, esta figura observa uma mulher desnuda deitada em meio ao mato. Aproximando-se da mulher, que é desperta, a figura revela sua identidade, tirando a máscara, a mulher vê que se trata do homem forasteiro. Curiosa, a mulher toma a máscara dele e sai correndo risonhamente. Ao fundo, ouvimos as risadas se espalharem, na medida em que, ao que parece, a mulher mostra aos outros a função da máscara. Ele logo percebe uma mudança no comportamento dos animais, que se tornam ariscos. Em seguida, observa as pessoas que antes estavam em harmonia, começando a se tornar desordeiras, espalhando a dissimulação que a máscara proporciona, se divertem e dançam.

Essa desordem causa a primeira morte intencional, em uma cena que mostra um homem em pé diante de um corpo caído, inferindo que se trata de um assassinato. Após o primeiro ato de violência, começam a surgir divisões entre as pessoas, muros são construídos, brigas e mais assassinatos passam a acontecer. Uma pessoa é condenada à morte por apedrejamento em público, pelo crime de assassinato, ao passo que o homem tenta impedir as pessoas de fazerem aquilo. Consumado o apedrejamento, todos observam o céu, quando o sol é eclipsado e tudo é tomado por uma escuridão. O ambiente é iluminado agora pelo fogo das lutas, da guerra, do culto a entidades. Neste ponto, é notável que o personagem que narrava a história agora nada diz, ele apenas observa a tudo atonitamente. Aquela terra agora se assemelha a uma espécie de inferno, pessoas tomadas por fogo em seus corpos correm, pulam, dançam, em uma imagem completamente oposta à vista no começo.

Reunidos em sessão, homens que afirmam ser detentores da Ciência, julgam-se superiores aos outros. Nesse mesmo momento, vemos essa hierarquia em forma de uma torre, na qual há um ancião ao topo jogando em um tabuleiro de xadrez composto por pessoas de uma suposta realeza. Cria-se uma espécie de torre de pessoas, essa torre se desenvolve em uma gigantesca construção de pessoas, que ao atingir certa altura começa a se desfazer, caindo todas as pessoas que estavam nela empilhadas. Esta é uma referência ao mito cristão da Torre de

Babel, em que devido à ambição de chegar, literalmente, ao céu, os homens constroem uma torre altíssima, repudiada e destruída por Deus, e, como forma de puni-los, com a queda as todos os povos da terra deixam de falar o mesmo idioma e perdem o poder de se comunicar verbalmente uns com os outros.

Chegando já ao final no filme, de longe novamente o homem observa as pessoas em desordem, e visualiza uma criatura em sua mão, desta vez não se trata de um bebê, mas sim de uma miniatura de si mesmo, desnudo, com olhar sinistro, simulando com a mão o tiro que daria em sua própria cabeça. Como construções de areia, tudo começa a se desmanchar ao seu redor, ele afoga-se na areia e retorna à consciência. De volta ao trem, uma criança observa o homem transtornado à sua frente e vai até ele, abraçando-o. O homem volta a narrar seu pensamento com relação àquele sonho, à verdade que lhe foi revelada nele; confessa que aquilo transformou a sua vida, elevando-a para um estado grandioso. Em um contraste direto com a primeira cena, na última cena do filme vê-se um homem segurando a mão de uma menina no meio da rua, naquele mesmo lugar onde a história narrada por ele havia começado, contemplando juntos as estrelas no céu.

5.3 Os significados d*O Sonho*

O Sonho de um Homem Ridículo dispõe de uma série de camadas e temas a serem compreendidos. Como argumentamos no início do trabalho, esta narrativa de Dostoiévski envolve algumas questões diegéticas que necessitam ser conhecidas previamente para que os espectadores possam ter uma experiência mais completa, dessa forma, é uma adaptação como processo de recepção. Há ainda uma série de metáforas que são compreendidas na leitura do conto, e que apenas com a experiência do filme podem não ser tão facilmente identificáveis, o contrário também pode acontecer.

As questões de reflexão presentes na narrativa de *O Sonho de um Homem Ridículo* são muitas, englobam desde a psique humana, a filosofia, a sociedade e a problemática de classes, até a problemática da religiosidade. Neste trabalho, nos interessamos por discutir em especial os aspectos mais figurativos da história, que são os mais determinantes na escolha do realizador, ao tentar transpor os sentimentos dos personagens em forma de imagem pictórica; desta forma, nos atentaremos às questões referentes à psique do homem. São estes os aspectos que permitem a exploração da técnica de Petrov, com suas transições monológicas, expressivas e metafóricas.

Começamos analisando esta questão a partir do próprio elemento do sonho. Sobre a utilização de sonhos em seus filmes, novamente, o realizador discorre:

> Em minha prática, faço uso desses elementos, procurando até estimulá-los para me recordar do que é relevante e adaptá-los à história que se desenrola em uma camada realista. Os sonhos permeiam a realidade, atribuindo um novo significado à vida cotidiana e aprofundando a complexidade das ações das personagens.[64]

Petrov incorpora elementos oníricos à sua narrativa deliberadamente, como uma forma de inserir novos significados às suas adaptações. Para o realizador, o mundo dos sonhos e a imaginação são partes importantes da vida, e através de reflexões acerca dos sonhos podemos desenvolver uma compreensão mais abrangente de nossa realidade particular. O sonho é, então, o plano ideal para o tipo de cinema que ele deseja criar.

No conto e na animação, visualizamos o sonho como uma espécie de espaço liminar, embora não tenha sido um espaço concreto, este sonho foi uma zona de transformação para o homem. Ele sonha com uma realidade utópica, contrária ao mundo desiludido em que ele vive, no que parece ser um esforço de sua mente para encontrar algum sentido na vida. A percepção desse mundo fantástico provoca no protagonista uma transformação, ele sai desse espaço com um novo senso de compreensão da humanidade e iluminação, deixando para trás o seu estado de completa desesperança.

O plano onírico é aquele no qual todas as possibilidades existem, fora dos limites corporais, físicos, lógicos. É nesse local que o personagem consegue sanar suas angústias existenciais – embora negadas por ele – que o assolaram durante toda sua vida. Ele se contradiz quando repete diversas vezes que não se importa e, ao mesmo tempo, é evidentemente afetado por essas mesmas questões exteriores. Assim, distante do julgamento das pessoas reais, ele experiencia algo que possibilita a ele uma nova forma de ver a vida.

É interessante a conjectura que o homem faz a respeito da fonte de sua indiferença, sobre a possibilidade de um indivíduo vindo de outro astro assim ser indiferente a tudo; isso também é diretamente respondido pelo sonho, até mesmo sua transição do mundo concreto para o onírico, que se dá através de um espaço semelhante àquele onde estão os múltiplos mundos, na imensidão do espaço, quando ele é levado em direção ao seu novo mundo, comprovam que ele escolhe se ver como este indivíduo forasteiro.

---

[64] Entrevista disponível em: https://web.archive.org/web/20220303163433/https://vinograd.su/art/detail.php?id=43612.

O sonho é um elemento de ambiguidade na narrativa. Enquanto para as outras pessoas é produto de um delírio ou alucinação, para ele é real. O homem tem a consciência de que o que passou não foi algo concreto, não carrega consigo nenhuma evidência física de sua experiência no sonho, mas isso não o torna menos importante. Para o protagonista, o sonho é uma oportunidade de transformação.

Essa descida do homem ao plano onírico abre margens para conjecturas psicológicas, tendo em vista que o fenômeno do sonho tem relação direta com o inconsciente humano. É evidente a ocorrência de problemas de ordem psicológica no personagem, sobre os quais é possível especular. Primeiramente gostaríamos de levantar o questionamento sobre a loucura: o comportamento do homem ridículo denota insanidade ou instabilidade mental? Pode-se argumentar que a necessidade do homem de contar aos outros o sonho é uma obsessão, e a tentativa de recontar vividamente os detalhes do sonho – e a consequente incapacidade de o fazer – tornam seu pensamento e comportamento erráticos, gerando estranheza e descredibilidade perante os outros, o que aumenta a cisão entre ele e o mundo ao seu redor. No entanto, há uma coerência em seus pensamentos em relação ao sonho, mesmo com uma abordagem errática, se faz compreender na formulação de seus pensamentos. Além disso, ele se mostra um indivíduo extremamente autoconsciente, pois ele mesmo questiona suas atitudes, sua sanidade e a veracidade do que prega. Não desejamos elucidar essa questão, mas o fato de que ela existe, de que explora essa complexidade da mente humana, torna a obra de Dostoiévski ainda mais instigante.

Outro questionamento que surge é sobre o suicídio: a ideação suicida do homem ridículo é reflexo de sua condição mental, de uma decisão causada pelo meio social, um desejo de mudança ou fuga? Concordamos com o argumento de Deborah Martinsen (2016), em sua análise das emoções morais no conto de Dostoiévski, ao dizer que o suicídio significa para o homem o controle de sua vida, é como um mecanismo de defesa contra o mundo. É, sim, um desejo, mas é principalmente um plano – embora em grande parte um secundário – que lhe permite escapar da vida no momento que melhor lhe convier, quando se sentir rejeitado, humilhado, perdido. A noção de que a própria pessoa é aquela que decide o momento em que morrerá traz a ela um grande sentimento de conforto.

Além disso, o ato do suicídio por ele imaginado antecede o exato momento do seu adormecer na história e é o que o leva ao sonho (e consequente mudança de perspectiva). O suicídio é, então, metafórico, significando um desejo de controle de sua vida, de mudança de sua realidade; significa também uma morte não física, um elemento de transição, que culmina no renascimento para uma nova forma de pensar e viver. Inconscientemente, através da (quase)

tentativa de suicídio, ele se permite uma nova chance na vida, com um renovado senso de propósito e respeito pelo mundo. Ele vai de uma vivência isolada e descrente ao completo oposto; no momento em que ele desperta do sonho, desperta consigo um amor profundo pelas pessoas e uma crença em um mundo ideal, utópico, ao qual conheceu em sonho e que deseja instaurar na sua realidade. A transição da realidade para o sonho, e o retorno do sonho para a realidade, portanto, simbolizam um final e um recomeço, uma possibilidade de ver o mundo sob uma nova luz.

Outro elemento importante na narrativa é a figura da estrela. Aquela pequena estrela que ele avista no céu, na noite em que havia decidido se suicidar, é a mesma estrela que vê quando é levado em direção à terra utópica de seu sonho. Em sua primeira aparição, a estrela dá a ideia de que representa a iluminação que o homem busca, como um sinal que para ele serve como confirmação de algo; quando a vemos novamente na sua ida ao mundo do sonho, compreendemos que essa estrela/luz é um símbolo um guia de seus passos até o que almeja, sendo a ligação entre o mundo real e o mundo do sonho. No filme, também, a contemplação dessa estrela é o último destaque no desfecho da narrativa, finalizando a história de uma forma circular.

A seguir desenvolvemos a última análise deste trabalho, observando como o adaptador utiliza estes motes tão abstratos e recria-os com imagens oníricas e transições monológicas, permeadas de metáforas e reflexões não só sobre a história, mas sobre a vida humana.

5.4 Processo de recepção: da realidade ao sonho

Como “uma forma de intertextualidade; nós experienciamos as adaptações (*enquanto adaptações*) como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação” (Hutcheon, 2013, p. 30, grifos da autora). Uma adaptação nesta perspectiva é um trabalho de associação entre a obra e suas referências, requer do espectador um conhecimento prévio da obra fonte para uma melhor compreensão.

Em *O Sonho de um Homem Ridículo*, que categorizamos como uma adaptação como processo de recepção, o realizador tem em mãos um material bastante rico e complexo, com uma narrativa que intercala momentos do presente e do passado, da realidade e do sonho, desse modo, ele se vale da experiência dos espectadores com a obra fonte para que as imagens que ele apresenta façam sentido. Nessa obra adaptada, Petrov se aproveita do fato de que grande parte da história é situada em terreno onírico para explorar ainda mais a sua criatividade na

construção das imagens dos personagens e do cenário, agregando à história, também, um aspecto surrealista mais direto do que o presente no texto literário.

Na obra de Dostoiévski, o homem reconta com detalhes – na medida em que seu vocabulário permite – como ocorreu o sonho. Já no filme de Petrov, embora haja a narração em *voice-over* ao longo da narrativa, no ápice da ação nada é narrado pelo homem, optando o realizador por apenas mostrar, com um jogo dinâmico de imagens e de sons, o que acontece naquele momento da história. Além disso, há diversas digressões que o personagem faz na obra literária que não são expostas no filme, de modo que para que o espectador compreenda aquela reflexão em sua completude é preciso ler o conto.

Partindo para a análise da construção dos personagens e cenários da história em perspectiva comparativa, e as criações imagéticas significativas nos momentos das transições, começamos observando uma pequena divergência narrativa entre as duas obras. No filme não é dada nenhuma explicação para o título "homem ridículo", o termo ridículo somente é usado quando o personagem fala que ele é ridicularizado por falar da verdade que conheceu. Diferentemente do que vemos no conto, no filme o homem não conta sua história prévia de vida, sobre como desde muito novo tem ciência de que é um homem ridículo, e que é isolado socialmente por isso. Igualmente, não é apresentado um pano de fundo para sua ideação/tentativa suicida. Quem apenas assiste ao filme, sem ter lido a obra de Dostoiévski, não dispõe inicialmente dessa visão tendenciosa para a interpretação do sonho do homem.

No conto, o narrador personagem nos conta com detalhes sobre sua condição de ridículo, como isso o afetava pessoal e socialmente, seu sentimento de desesperança no sentido de tudo e como já planejava matar-se há meses. Brevemente menciona que esses sentimentos mudaram após conhecer a verdade, no sonho revelador que experienciou. O filme se inicia com a imagem de uma lamparina, em um trem no qual o protagonista viaja (Figura 35), seguida de a imagem do homem com semblante melancólico, nostálgico (Figura 34). Enquanto ele conta para um ouvinte sobre o mundo perfeito que descobriu em seu sonho, uma terra não profanada pela queda, e questiona como seria possível instaurar aquele mesmo paraíso na Terra, analepses imagéticas se sobrepõem à imagem principal (Figuras 33 e 32). Assim, sem uma introdução prévia à vida do homem, cabe à composição da imagem transmitir ao espectador o não dito.

Figura 35 - Lamparina do trem

Fonte: YouTube (O Sonho..., 1992, 0 min 40 s)

Figura 34 - Homem pensativo no trem

Fonte: YouTube (O Sonho..., 1992, 1 min 32 s)

Figura 33 - Analepse - corpos nus dançando

Fonte: YouTube (O Sonho..., 1992, 1 min 51 s)

Figura 32 - Analepse - fogo

Fonte: YouTube (O Sonho..., 1992, 1 min 5 s)

Nenhum trem ou lamparina são mencionados no conto, portanto, são acréscimos deliberados do realizador da adaptação. Ambos são símbolos que podem se relacionar aos temas da história; o trem como um espaço concreto de transição, não fixo, se relacionando com o estado de espírito do personagem; e a lamparina que representa iluminação, esclarecimento. O homem está presente ali, mas sua mente vagueia no passado de sua experiência no sonho, quando ele descobriu a verdade e ele próprio a corrompeu.

Nas analepses desta sequência, vemos as imagens do homem em seu estado contemplativo e as imagens do que são nitidamente lembranças sobrepostas a ele, no processo que nomeamos metaforização entre-imagens. Não se trata de uma transição contínua, mas sim de um breve momento de associação de sentidos entre as imagens. Da forma em que está

composta essa breve transição de imagens, depreendemos que se trata de uma associação da mente do homem com o inferno no qual aquelas pessoas passaram a viver na terra prometida. E há, ao mesmo tempo, uma divergência entre as imagens e a fala do homem – pois ele fala da perfeição daquela terra edênica e das pessoas que nela habitam, enquanto a imagem mostra o sofrimento delas –, e uma convergência entre o sentimento suscitado pela expressão facial e corporal do homem e o sentimento visualizado em suas lembranças – pois o que é mostrado sobreposto a sua face são cenas de desordem, pessoas desnudas em uma escuridão, outras queimando em desespero. O semblante triste do homem é um reflexo dessas lembranças, pelo fato de que ele causou aquilo àquelas pessoas, ainda que em sonho, ele causou a ruína do que era o paraíso. E o inferno, no qual aquelas pessoas passaram a viver por culpa do homem, agora habita em sua própria mente, em seu eterno sentimento de culpa.

Com a leitura do conto sabemos que essa melancolia do homem é um estado comum a ele, quando ele diz, por exemplo, que em sua alma cresceu uma melancolia terrível, porque ele chegou à conclusão de que, no mundo, para ele tudo tanto faz. Essa conclusão niilista, somada à sua exclusão social que enfrenta por ser "ridículo", faz com que ele chegue ao estado suicida, como o conhecemos no início da narrativa. Mesmo tendo adquirido uma nova visão da vida após o sonho, sua aura melancólica permanece, pois ele, assim como no início, não consegue se fazer ouvir e continua sendo motivo de risada para os outros. Já no filme a sua melancolia não é explorada com as palavras, mas sim com a imagem de sua face, sua postura acabrunhada, também com a cenarização, a sonorização e o uso de cores. Um destaque particular deve ser dado às cores.

O jogo de cores claras e escuras é bastante proeminente nesta adaptação. Como observa Belén Domínguez (2013), em trabalho sobre as influências pictóricas em Petrov, há aqui uma destacada influência de pintores barrocos. O uso de claro-escuro, por exemplo, aparece em todo o filme. Nas sequências que se passam no trem, onde o homem está viajando e recontando sua história, a iluminação é mínima, havendo apenas um foco de luz no homem, todo o resto é escuro (Figura 36).

Figura 36 – Homem no trem

Fonte: YouTube (O Sonho..., 1992, 18 min 51 s)

Esse fotograma mostra pouco do rosto do homem, mas sua composição evoca a sensação de angústia do personagem, através de sua linguagem corporal, o homem relembra seu sonho e sua aflição. Com efeito, com a aplicação dessa técnica de iluminação, "Petrov consegue transmitir muito bem a psicologia do personagem algo que pintores barrocos como Caravaggio pretendiam" (Domínguez, 2013, p. 31, tradução nossa[65]). No filme, essa recorrência da sombra traz à imagem uma aura sinistra, especialmente com a predominância dos tons escuros e amarelados nas cenas iniciais, simbolizando tanto o desespero quanto a apatia do protagonista.

Como se vê também na Figura 37, a sombra ao redor do homem parece estar o consumindo, e, ao mesmo tempo, expressa a solidão e o isolamento em que ele se encontra. Está em um transporte coletivo, em meio ao público, porém está só, com exceção de um ouvinte que responde à história do homem, chamando-a de delírio, ninguém dá a ele atenção.

[65] "Petrov consigue transmitir muy bien la psicología del personaje, algo que pretendían los pintores barrocos como Caravaggio". (Domínguez, 2013, p. 31).

Figura 37 – Homem com revólver

Fonte: YouTube (O Sonho..., 1992, 2 min 5 s)

Em geral, a utilização das cores escuras em todas as cenas que se passam no trem, onde ele está narrando os acontecimentos, transmite a sensação de encarceramento, isolamento, principalmente mental, do personagem. Embora ele tenha conhecido a verdade e a verdade tenha iluminado sua vida, ele permanece ignorado pelas outras pessoas, com seu rótulo de ridículo – e agora também louco. Petrov eximiamente consegue tornar visível toda a angústia existencial do personagem, que é bastante explorada no conto, nestas cenas do trem.

Finalizando a cena da Figura 37, após o homem se imaginar atirando na própria cabeça, o encadeamento mostra os fragmentos de seu cérebro explodido se esvaindo em uma vastidão escura e dando lugar à imagem das estrelas no céu. Percebemos, na animação, uma associação da figura do cérebro (ou a mente) do homem com os astros no céu. Não é uma sobreposição expressiva, aqui é utilizado o corte seco para mostrar os diferentes elementos; no entanto, poderia ser um tipo de associação metafórica, ainda que sem sobreposição. A relação de sentido entre eles é notável, também, porque é a observação de uma estrela singularizada no céu que faz o homem decidir seu destino, o suicídio. Após o último corte dessa breve sequência, chegamos a uma cena situada no passado (lembrança), em que o homem se encontra em pé no meio da rua contemplando essa estrela, a mesma estrela que o guia ao paraíso onírico.

É necessário destacar que essa primeira aparição do homem com o revólver apontado para a própria cabeça não corresponde a um acontecimento concreto, é um acréscimo narrativo que tem como propósito introduzir a história do personagem e o seu estado mental. Vemos uma breve sequência de intercalação entre o presente, em que o homem está no trem contanto a

história a outro passageiro, e o passado, nas circunstâncias que o levaram a sua epifania. Essa intercalação entre tempos ocorre ao longo de todo o conto e filme.

Após isso, há a aparição da menina que pede ajuda ao homem na rua e é bruscamente afugentada por ele, em seguida ele corre para sua casa com o objetivo de consumar seu plano de suicídio. Ele é incapaz de o fazer, no entanto, devido à interferência da criança, passa a noite indagando-se sobre aquela intercorrência com a criança, sobre sua atitude e sentimentos conflitantes.

Enfim, vemos o momento em que o homem adentra ao mundo dos sonhos, com a imaginação de que deu um tiro no próprio peito. Nesse momento intermediário, é descrito (no conto) e mostrado (na animação) como se dá a transição do personagem do plano da realidade ao plano do sonho. A cena ocorre nas duas mídias, mas de maneiras diferentes.

No conto, o narrador descreve que, após o "tiro", ele se encontra enclausurado em um caixão, sendo atormentado por um vazamento de um líquido que cai diretamente sobre seu rosto; em seguida ele cai do caixão e o surge uma criatura desconhecida, não descrita, que o leva em direção a uma grande escuridão, sobrevoando no espaço, longe da Terra. Nessa jornada, ele avista a mesma estrela que vira mais cedo, segue sobrevoando a vastidão acompanhado da criatura, até chegar a um planeta muito semelhante à Terra, com um sol próprio.

Já no filme, após o tiro no peito, o homem cai em um túnel, em uma descida constante, sem cortes ou transições. Neste túnel, ele passa por diversas camadas, desde a primeira ainda próxima à superfície, onde há outras pessoas, indo para uma parte toda concretada, com areia, uma camada em que há várias caveiras, e mais caminhos subterrâneos com elementos indistinguíveis, passando por um buraco de cova com uma pá ao lado; após esta cova, ele adentra à escuridão acima da terra, sobrevoando o espaço em meio às estrelas e aos outros astros; por fim, ele avista um planeta cujo brilho forte o transporta até a nova terra, como se visualiza na figura a seguir:

Figura 38 – Jornada de entrada no sonho

Fonte: YouTube (O Sonho..., 1992, 4 min 58 s)

Os percursos de entrada no sono em ambas as obras são pormenorizados nas duas mídias, por se tratar de uma parte importante do enredo, sabemos que o homem não simplesmente adormece e acorda no outro mundo. A imaginação do tiro, do suicídio como ato que o faz adormecer/morrer é igual nos dois enredos, no entanto, a partir daí as experiências são diferentes. No conto, a princípio, o local onde ele se encontra, um caixão debaixo da terra, é tão real que o homem chega a imaginar que, de fato, está morto.

Conforme discutimos no tópico anterior, a temática do suicídio é essencial para a compreensão do enredo. O homem é, sim, acometido por uma melancolia crônica e convive com ideações de autoextermínio, pelos motivos diversos explorados no conto – e, vale repetir, não expostos no filme –, porém, a forma como se apresenta na história implica um significado que vai além da patologia, é uma metáfora. O suicídio não significaria, portanto, a morte física, mas sim uma morte simbólica, metafórica, e o consequente renascimento para uma nova vida, que neste caso é uma mudança de perspectivas.

Chegando ao segundo ato, na primeira parte do sonho, a atmosfera do lugar traz ao filme uma construção visual completamente oposta à do primeiro ato. Com a entrada do homem ridículo nesta terra idílica, a paleta de cores muda do escuro para o claro, com o predomínio de cores claras e quentes, que permeiam a natureza, em um lugar que irradia beleza e pureza. Petrov habilmente cria verdadeiras pinturas deste paraíso, dando às imagens uma aparência

sublime e uma áurea de calmaria e harmonia (Figura 39). As cores e a luminosidade vibrantes, assim, contrastam de forma direta os tons sombrios da primeira parte do filme, simbolizando a mudança interna do personagem. A angústia agora dá lugar à esperança, esperança na possibilidade de um novo mundo, ou pelo menos um novo começo.

Neste momento, a sonoridade se torna um dos elementos principais do filme, fazendo com que espectadores possam imergir na experiência junto com o personagem. Os sons do vento, dos pássaros, da água, da risada dos jovens, em conjunto com as imagens desenhadas a dedo, criam uma harmonia audiovisual que é característica marcante do cinema de animação experimental de Petrov. O realizador intenta, e é bem-sucedido, em evocar nos espectadores, através das construções da animação, as mesmas emoções que a literatura evoca nos leitores através das palavras.

Figura 39 – Pessoas em harmonia com a natureza

Fonte: YouTube (O Sonho..., 1992, 10 min 20 s)

Quando o homem ridículo chega a esta nova terra, ele admira a natureza por toda parte e as pessoas que ali habitam. É surpreendido pela recepção daquela comunidade, quando se aproximam dele, o beijam e o acolhem de uma forma nunca antes vista. No filme, um idoso chega a fazer nele o que parece ser um lava-pés, como forma de boas-vindas. Além de notar sua pureza e bondade, ele analisa a beleza e os detalhes das feições das pessoas, e como elas são reflexo da vida harmoniosa naquele lugar. Assim os define:

> Filhos do sol, filhos do seu próprio sol—ah, como eles eram belos! Eu nunca tinha visto na nossa terra tanta beleza no homem. Só nas nossas crianças, nos seus mais tenros anos de vida, é que talvez se pudesse achar um reflexo, embora distante e pálido, de tal beleza. Os olhos dessa gente feliz reluziam com um brilho límpido. Os seus rostos irradiavam uma razão e uma certa consciência que já atingiu a plena serenidade, mas esses rostos eram alegres; nas palavras e nas vozes dessa gente soava uma alegria de criança. (Dostoiévski, 2017, p. 117).

Ele fala que as pessoas o afagavam, sem fazer nenhuma pergunta a ele, como se quisessem ajudá-lo a extinguir seu sofrimento. O amor que demonstraram a ele, e tudo que observou ali, fez com que ele chegasse à conclusão de que se tratava da "terra não profanada pelo pecado original" (ibidem). Ele entendeu que tinha sido dado a ele, através desse sonho revelador, o acesso à "verdade"[66], e isso transforma sua percepção de vida. Há explícitas referências a temáticas e símbolos do Cristianismo na obra, como a existência de uma verdade suprema, o jardim edênico, o pecado original, entre muitos outros; no entanto, não trataremos dessa questão.

As características e qualidades daquele lugar e povo, que são descritas por ele no conto, são mostradas no filme com uma montagem em forma de um *travelling*, primeiramente vertical, de baixo para cima, e em seguida horizontal, conseguindo mostrar a grandiosidade do ambiente.

Neste ponto surge outra divergência entre as narrativas. Na narrativa literária não são dadas a estas pessoas qualidades sobre-humanas, tudo o que é exposto sobre elas e sobre sua vida naquela comunidade é naturalmente humano, a diferença deles em relação aos outros seres humanos da Terra está nas suas qualidades irretocáveis, são pessoas extraordinariamente perfeitas. Na obra fonte, depreende-se uma associação dessas pessoas àquelas que viveram antes da queda da humanidade ao pecado original, e desse local com o Jardim do Éden, o paraíso das religiões cristãs. Já no filme algumas características dadas às pessoas, e até mesmo ao ambiente, ultrapassam os limites do real, havendo uma predominância de imagens surrealistas, típicas de um sonho.

Este é um exemplo da liberdade que Petrov, como adaptador de obras literárias, tem diante da fonte. Como leitor primeiro, ele sabe que esse ambiente criado por Dostoiévski não é concreto, mas sim uma manifestação do inconsciente do indivíduo, um plano onírico, e, desta forma, as modificações que ele faz funcionam como um acréscimo criativo à história. O

[66] "Porque eu vi a verdade, eu a vi e sei que as pessoas podem ser belas e felizes, sem perder a capacidade de viver na terra. Não quero e não posso acreditar que o mal seja o estado normal dos homens. E eles, ora, continuam rindo justamente dessa minha fé. Mas como vou deixar de acreditar: eu vi a verdade—não é que a tenha inventado com a mente, eu vi, vi, e a sua imagem viva me encheu a alma para sempre. Eu a vi numa plenitude tão perfeita que não posso acreditar que ela não possa existir entre os homens" (Dostoiévski, 2017, p. 120).

animador russo consegue construir algo novo, com características diferentes, mas que não deixa de ser correspondente.

Em todo o filme vemos exemplos deste acréscimo. Em um dos primeiros encontros do homem com as pessoas da nova terra, quando ainda está nesse processo de descobrimento do lugar, é mostrada uma pequena menina capturando algo em uma fonte de água e indo em direção ao homem forasteiro; na medida em que ela avança ela vai se tornando mais velha, chegando até ele já como uma pessoa crescida; ela então coloca um bebê minúsculo na palma da mão do homem e esse bebê se transforma em um pássaro. A criança envelhece em questão de segundos, e o bebê surreal (Figura 40) logo se transforma em um pássaro e alça voo, ambas ocorrências permitem inferir que a passagem do tempo, o ciclo de vida das pessoas naquela terra é diferente; própria concepção da vida pode ocorrer por meio de uma simples fonte de água.

Figura 40 – Bebê em miniatura na palma de uma mão

Fonte: YouTube (O Sonho..., 1992, 8 min 58 s)

Já no começo do sonho havia prenúncios que de se tratava de uma terra fantástica, quando uma menina acolhe o homem que tinha acabado de chegar na ilha e, pondo a mão sobre o coração dele, cura-o do ferimento do tiro que o "matou". Portanto, destacar a imagem da menina envelhecendo a cada passo que dá e a do minúsculo bebê-pássaro é uma forma enfática de confirmar visualmente que nada naquele lugar é ordinário. No conto, o narrador tenta enfatizar isso com suas descrições das características sublimes das pessoas, características essas que, embora realísticas, não se encontram mais nas pessoas da Terra, pois estas são corrompidas pelos mais diversos pecados e tormentos.

Enquanto Dostoiévski distingue aquele povo das pessoas comuns sem o uso de características fantásticas, Petrov faz essa distinção com a composição de imagens surrealistas. É evidente que isso se dá, também, devido às necessidades do próprio meio utilizado pelo animador, que é predominantemente visual, porém não deixa de ser uma escolha estilística de sua parte. Quanto à utilização do estilo estético, como aponta Anelia Gouteva (2016), a técnica de Petrov é fortemente influenciada pelas tradições das belas-artes, como o movimento surrealista, este que tem como uma de suas caraterísticas mais comuns a representação de objetos em escala muito maior ou menor do que a real, seja para evocar uma sensação de estranheza, seja para refletir o inconsciente, geralmente dentro do contexto de um sonho ou pensamentos, como é o caso da cena em questão, em realidade, do filme como um todo.

Ainda nessa questão do ciclo da vida das pessoas no sonho, outra cena se destaca. Logo após sermos apresentados às formas como a vida pode ser iniciada naquela terra, somos apresentados ao processo de morte das pessoas. Na terra não profanada não havia sofrimento durante a velhice e a morte; os mortos não eram enterrados, ao contrário, na hora da morte, eles subiam a um local elevado e de lá eram absorvidos em direção ao grande sol (Figura 41), e em seu lugar nascia uma árvore. A referência a essa cena na obra literária pode ser identificada quando o homem ridículo chama aquele povo de “filhos do sol”, sendo o sol um símbolo de vida, de divindade. Petrov então transforma essa sugestão narrativa em algo concreto, estabelecendo através das imagens uma relação direta entre os personagens e a natureza.

Figura 41 - processo de morte na terra onírica

Fonte: YouTube (imagem utilizada para fins ilustrativos)

Finalizando a primeira parte do sonho, o filme retorna ao tempo presente, com o homem ainda no trem, com um olhar e postura que insinuam remorso, tristeza, ao passo que ele testemunha a verdade que presenciou, que é possível as pessoas serem felizes, viverem em paz e harmonia plena. No entanto, essa verdade foi destruída por ele próprio, pois ele revela que corrompeu as pessoas e fez ruir a perfeição que havia na terra. No conto, o narrador tenta amenizar a sua culpa argumentando que não se lembra do que fez para causar essa corrupção, que não foi algo intencional. mas assume-a:

> Só sei que a causa do pecado original fui eu. Como uma triquina nojenta, como um átomo de peste infestando um Estado inteiro, assim também eu infestei com a minha presença essa terra que antes de mim era feliz e não conhecia o pecado. Eles aprenderam a mentir e tomaram amor pela mentira e conheceram a beleza da mentira. Ah, isso talvez tenha começado inocentemente, por brincadeira, por coquetismo, por um jogo de amor, na verdade, talvez, por um átomo, mas esse átomo de mentira penetrou no seu coração e lhes agradou (Dostoiévski, 2017, p. 117).

Em sua explicação do ocorrido, o homem ridículo menciona “brincadeira”, “jogo de amor”, sem mais detalhes. No filme, ele surge escondido atrás de uma árvore, utilizando uma máscara que modifica todo o seu rosto, enquanto observa uma das mulheres que se encontra deitada a grama desnuda (Figura 42). A mulher inocentemente desfruta de um momento de relaxamento em conexão com a terra, em seu estado natural. As pessoas da terra prometida não sabiam o que era uma máscara, um objeto cuja função é esconder a verdade, dissimular, atuar, e, com essa atitude, elas são apresentadas, então, ao pecado da mentira.

Figura 42 – Homem com a máscara

Fonte: YouTube (O Sonho..., 1992, 11 min 53 s)

Figura 43 – Introdução da mentira

Fonte: YouTube (O Sonho..., 1992, 12 min 23 s)

Quando ele revela à moça a sua identidade (Figura 43), ela fica deslumbrada, toma a máscara da mão do homem e sai correndo para espalhar aquela novidade a todos. De um modo engenhoso, Petrov acrescenta à história a causa da corrupção, com a escolha da máscara como o objeto de dissimulação. O conto tem um narrador não confiável, e especialmente nesse momento da história, é possível duvidar das palavras dele, pois, ele elaborou um discurso profético sobre o paraíso e a verdade que conheceu ali, e não deseja comprometer sua credibilidade explicitando o que fez para corromper as pessoas. Considerando isso, o "jogo de amor" ao qual ele se refere é interpretado aqui como uma atitude luxuriosa, quando ele "joga" se escondendo atrás de uma máscara para espiar ou admirar a mulher desnuda.

A máscara é escolhida como o objeto que corrompe as pessoas, pois é um reconhecido símbolo de atuação e mentira. Talvez, inocentemente, o homem entende a máscara apenas como um símbolo de divertimento, mas para aquelas pessoas que não conhecem tal objeto, é fascinante descobrir as possibilidades que ele pode trazer a suas vidas. O homem ridículo não é igual às pessoas da terra não profanada, ele é um ser humano real, que conhece as mazelas da vida, e é falho e corrupto. Inevitavelmente, ele carrega isso consigo e, por um motivo supostamente desconhecido até por ele, ele comete esse ato que contamina a todos outros.

A partir desse ocorrido, inicia-se a queda da humanidade representada no sonho. No terceiro e último ato do filme, a paleta de cores muda novamente, o ambiente antes límpido e permeado de iluminação deteriora-se e torna-se escurecido, com tons avermelhados e alaranjados, devido ao eclipse do sol (Figura 44) e ao reflexo do fogo que domina toda a ilha (Figura 45). O paraíso transforma-se em um inferno.

Figura 45 – Eclipse

Fonte: YouTube (O Sonho..., 1992, 15 min 47 s)

Figura 44 – Círculo de fogo

Fonte: YouTube (O Sonho..., 1992, 16 min 10 s)

Este é o ápice da história, no filme, é o momento em que Petrov pode melhor expressar sua criatividade, construindo a sua própria interpretação do que seria o inferno. Na obra literária, o narrador muito fala sobre o paraíso que aquele lugar um dia foi, como seu desejo é que consiga trazer aquele mundo perfeito para o seu mundo, no entanto, ele não fala sobre inferno. Esta é outra escolha criativa de Petro aclamada por espectadores e críticos, como expõe Gouteva (2016, p. 40, tradução nossa[67]), "os críticos argumentam que a representação de Petrov dos horrores do inferno ardente é mais convincente, com base nas percepções comuns do inferno, do que a sua interpretação do paraíso" no segundo ato do filme.

Identificamos uma similaridade entre os dois planos diegéticos – o da realidade, no presente, e o do sonho, no passado –, quando a mentira se espalha pela terra, tudo se transforma, a escuridão toma conta do plano onírico, como é plano da realidade. Ambos espaços são agora igualmente corrompidos. Assistimos, assim, ao declínio gradual das paisagens, antes pacíficas, iluminadas e vibrantes, para um ambiente completamente caótico, sombrio e arruinado.

Os habitantes, que inicialmente viviam em harmonia, começam um por um a exibir falhas humanas e a ter comportamentos destrutivos. Tanto no conto quanto no filme, há uma sequência de acontecimentos decorrentes da disseminação da mentira: surgem as disputas e divisões sociais; estabelece-se a propriedade privada, com a construção de muros; assassinatos e condenações; formação de laços políticos e religiosos; criação de legislações para benefício

[67] "critics argue that Petrov's portrayal of the horrors of burning hell is more convincing based on the common perceptions of hell, than his interpretation of paradise" (Gouteva, 2016, p. 40).

próprio; adoração a deuses, entre outros. De maneira muito rápida, os habitantes perdem cada uma das qualidades que possuíam no princípio.

Associado ao uso das cores está o trabalho da sonoridade, que ganha destaque nesse ato final. A trilha sonora e a sonoplastia, compostas por Aleksandr Raskatov e Victor Gherrat, oferecem uma ampliação da experiência emocional e sensorial dos espectadores, e adicionam sentidos ao cenário e à ação. Como defendem Jullier e Marie (2012), assim como a imagem o faz, o som também constrói significados de ordem simbólica na narrativa. No momento mais alto de tensão da história, a música torna-se talvez o elemento mais essencial, pois é ela que faz o espectador sentir, até mesmo fisicamente, com as vibrações das ondas sonoras, aquilo que está vendo.

Esta é evidentemente uma sonoridade oposta à anterior, é capaz de estimular nos espectadores uma sensação de angústia, ansiedade, buscando fazê-los sentir o que os personagens estão experienciando. Quando a moça corre com a máscara, espalhando o conceito da mentira a todos, primeiro surgem os sons das risadas alucinadas das pessoas, em seguida, uma música com percussão latente domina a cena por alguns segundos, simulando a aceleração da batida de um coração, como em uma ansiedade crescente; depois as batidas dão lugar aos ruídos das brigas, da destruição, do choro, e, por fim, da completa desolação daquele povo.

Em uma discussão sobre como se dá seu trabalho com as obras literárias que adapta, Petrov destaca que tenta sempre corresponder ao autor primeiro, aos sentidos que ele sugere em seu texto, não necessariamente imitando, mas interpretando, como o leitor que também é, e a partir disso construindo seu mundo de significação particular. Falando sobre o filme *O Sonho de um Homem Ridículo* em específico, ele elabora:

> Como disse meu professor Yu. B. Norshteyn: "Temos de corresponder ao grau de tormento do autor com o qual estamos nos envolvendo." Quando estava fazendo *O Sonho de um Homem Ridículo* baseado em Dostoiévski, estas palavras me encorajaram muito. É claro que é impossível chegar ao nível de Dostoiévski, embora se deva tentar. Refletir sobre o que ele escreveu e tentar interpretá-lo por si próprio, improvisar sobre o tema que o autor sugere.[68]

O animador fala de sua função como adaptador literário com bastante modéstia, alegando que seu trabalho é tentar alcançar o nível de habilidade daquele autor primeiro, de modo que faça justiça à obra. Ele destaca o seu papel como leitor nesse processo, compreende

[68] Entrevista disponível em: https://web.archive.org/web/20220303163433/https://vinograd.su/art/detail.php?id=43612 Acesso em: 12/10/2024.

que escolher uma obra literária complexa como *O Sonho de um Homem Ridículo* requer um trabalho minucioso de reflexão e interpretação. Este foi para o cineasta um filme muito difícil de realizar, pois, segundo ele, o nível de Dostoiévski é inalcançável.

A natureza filosófica do conto de Dostoiévski traz um grande desafio para qualquer um que deseje produzir uma adaptação, considerando que animar os pensamentos e os sentimentos de um personagem como o homem ridículo é algo muito mais complexo do que animar ações concretas. "Embora não seja o próprio Petrov o autor que levanta a questão através da história, [ele] complementa o texto existente com a sua imaginação visual" (Gouteva, 2016, p. 39, tradução nossa[69]).

Concluímos essa análise destacando que a técnica de animação realizada por Petrov é tão acurada quanto a escrita de Dostoiévski e a sua adaptação não apenas respeita a complexidade e os simbolismos do texto original, mas também amplia as suas possibilidades interpretativas, ecoando as reflexões do conto e oferecendo a sua interpretação pessoal de tais reflexões.

[69] "Although Petrov himself is not the author who raises the question through the story, [he] supplements the existing text with his own visual imagination" (Gouteva, 2016, p. 39)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, através da discussão sobre a criação do cinema de Petrov, da exposição sobre o cinema e o cinema de animação, em conjunto com a teoria da adaptação, almejamos uma reflexão sobre as possibilidades de análise que este tipo de mídia nos apresenta, bem como perceber que essa relação entre pintura, animação e literatura pode trazer à tona instigantes debates dentro do campo de estudos tanto da adaptação quanto dos estudos comparativos de uma forma geral.

Percebemos que as particularidades das três obras literárias, escolhidas individualmente por Petrov, mostram como o seu papel de leitor é fundamental para o seu trabalho de animador. Todas essas narrativas são dotadas de um grande poder de sugestão imagética e a atmosfera das obras é ora realista, ora onírica, refletindo de maneira expressiva a linguagem dos autores das obras. O poema, o conto e o romance escolhidos são, como vimos, os objetos perfeitos para um artista como Petrov, que tem um trabalho artístico único, com sua técnica experimental. Os processos que ele desenvolveu, aos quais nomeamos transação monológica, sobreposição expressiva e metaforização entre-imagens, exigem do artista liberdade e sensibilidade, fatores essenciais para produzir o efeito intentado pelos escritores.

Nas análises desenvolvidas, evidenciou-se que Petrov constrói imagens que revelam tanto o percurso físico quanto emocional dos três personagens, pescador, monge e homem ridículo. A esses percursos, ele acrescenta ainda mais detalhes de enredo, que foram capazes de expandir nossa compreensão dos personagens, levando-nos a um nível ainda mais profundo de análise, especialmente com suas transições monológicas.

Na análise de *O Velho e o Mar*, destacamos como Petrov se vale da linguagem com alto poder de sugestão imagética, que é característica de Hemingway na obra, para recriar esse universo de maneira primorosa, com imagens tão grandiosas que chegam a fazer os espectadores imergirem na história à medida em que observam o personagem na tela. Já em *A Sereia*, vimos como Petrov, dessa vez, se vale da abundância de material fonte, fundindo três obras, para fazer na história diversas mudanças, com inserção de partes de enredos que proporcionam uma maior reflexão da mentalidade do personagem, permitindo aos espectadores uma compreensão mais profunda dele. E em *O Sonho de um Homem Ridículo*, a natureza onírica da maior parte do enredo, permitiu ao realizador um trabalho ainda mais aprofundado de estudo da psique do personagem. Assim como nos filmes anteriores, ele acrescenta detalhes que dão novos sentidos às ações dos personagens, podendo preencher lacunas para aqueles

espectadores que, possivelmente, têm dificuldade ao ter contato com uma obra literária mais densa, como é a de Dostoiévski.

Através da montagem das animações com o que chamamos de transições monológicas, Petrov trouxe uma nova forma de fazer sobreimpressão imagética no cinema. Sua técnica permite a ele desenvolver uma sequência de figuração, abstração e figuração, ou de criação, destruição e recriação de imagens. Não mais de maneira quebrada, dividida, a passagem entre cenas também viabiliza uma passagem de sentidos, entre o real e o pensamento, com imagens que se diluem e se estruturam em uma exímia composição sequencial. As metaforizações entre-imagens, da mesma forma, oferecem ao espectador um olhar a mais para a psique dos personagens. Os tipos de associações que eles fazem, cada um em sua história, entre o real e o pensamento, rendem nas animações jogos de imagens instigantes, como visto especialmente em *O Velho e o Mar*.

Petrov criou, com suas próprias mãos, com suas pinturas, verdadeiros quadros literários, transformando em imagens as metáforas que as palavras são capazes apenas de dizer. Além disso, sua arte, por ser audiovisual, ganha novo poder sinestésico, com o acréscimo também de sonoridades especiais para cada uma das obras, ele eleva a experiência do leitor – tornado espectador – a uma sensorial, ouvindo e vendo ao mesmo tempo que sente o que as obras transmitem em suas histórias. Como defende Maria Estela Graça (2006):

> 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)

É este o trabalho do animador, do adaptador de histórias que já possuem um acervo de interpretações, de sentimentos atrelados a elas. Petrov almeja trazer em cada um de seus filmes 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 cinema de animação, e animação experimental, requerem acréscimos, que em experiência sensível, geram um objeto completamente novo. O animador leva para o filme aquilo que ele absorve como sendo de maior importância na história, e faz isso refletir na imagem pintada, através tanto dos traços quando da composição das imagens e, mais que isso, da transição entre as imagens.

Acreditamos que com a análise dos processos de criação dos personagens, dos cenários e, especialmente, das sequências de transições monológicas, obtivemos os resultados almejados

nesta tese. Com o texto, comprovamos que, de fato, os filmes de Aleksandr Petrov são grande material de discussão no campo da literatura comparada, especialmente da adaptação, visto que suas obras são correspondentes às obras literárias, e são ainda complementares a elas, agregando mais sentidos e possibilidades interpretativas.

Esta tese não tem a intenção de esgotar as análises dessas três obras na perspectiva comparada com as adaptações, mas sim busca inspirar novas pesquisas sobre estas. Com a luz que projetamos aqui sobre o cinema de Aleksandr Petrov, esperamos que as obras do realizador sejam mais conhecidas por pesquisadores e apreciadores da literatura e do cinema em geral. Desejamos, ainda, continuar a desenvolver este trabalho em outras pesquisas, com construção de artigos, apresentações em eventos que debatam literatura e outras artes, entre outras empreitadas que envolvam a animação e sua relação com a literatura. Sabemos que são muitas as possibilidades de abordagem dos objetos aqui estudados.

Por fim, consideramos ter atendido à proposta deste trabalho, expondo as particularidades do cinema de Aleksandr Petrv e como as adaptações realizadas por ele conseguem agregar muitas perspectivas de significado às obras literárias nas quais se baseiam. Os resultados das análises puderam mostrar que um trabalho minucioso de adaptação como o de Petrov é capaz dialogar de maneira equiparada com as literaturas de grandes escritores, como Ernest Hemingway, Alexander Pushkin e Fiódor Dostoiévski.

REFERÊNCIAS

Animation Obsessive. 'The Old Man and the Sea' Is a Tremendous Spectacle Plus: international animation news. 2023. Disponível em: https://animationobsessive.substack.com/p/the-old-man-and-the-sea-is-a-tremendous. Acesso em 21/02/2024.

Aumont, Jacques; et al. *A estética do cinema*. Campinas: Papirus, 2012.

Basham, Viktoria V. The Rusalka and the Quest for Romantic Love in the Poetic Works of Aleksandr Pushkin,. Mikhail Lermontov, and Vasily Zhukovsky. 2017. 245 f. Tese (Doutorado em Slavic Languages and Literature). University of Virginia, 2017.

Bendazzi, Giannalberto. *Animation*: A World History. Volume I: Foundations - The Golden Age. New York: Routledge, 2016.

Benjamin, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Magia e técnica, arte e política*: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

Bluestone, George. *Novels into Films*: the metamorphosis of fiction into cinema. California: University of California Press, 1973.

Campos, Haroldo de. *Metalinguagem*. Petrópolis: Vozes, 1967.

Carone Netto, Modesto. *Metáfora e Montagem*. São Paulo: Perspectivas, 1972.

Domínguez, Belén S. *Las influencias pictóricas en la obra de Aleksandr Petrov*. 2013. 130 f. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Patrimonio Cultural: Investigación y Gestión) – Universitat de Les Illes Balears.

Dostoiévski, Fiódor. *Duas narrativas fantásticas*: A dócil e O sonho de um homem ridículo. São Paulo: Editora 34, 2011.

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

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

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.

Gordeeff, Elaine M. O Velho e o Mar: a animação stop motion como corpo de uma imagem. *C-Legenda*. 40-56. N. 37, 2019.

Gouteva, Anelia. Eastern European experimental animation, fine art aesthetics and the digital age. 2016. Dissertação (Mestrado em Artes – Fine Arts) – University of KwaZulu-Natal.

Harris, Miriam et al. *Experimental animation:* from analogue to digital. New York: Routledge, 2019.

Hemingway, Ernest. *O velho e o mar*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2022.

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

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

Iakovlieva, Olga; Hryhorash, Viktoriia. The interpretation of mythologemes in A. Pushkin's works: psycholinguistic aspect. *Odessa linguistic journal*. pp. 55-60. N. 12, 2018.

Jullier, Laurent; Marie, Michel. Lendo as imagens do cinema. São Paulo: Editora Senac, 2012.

Lima, Francisca M. F. The Old Man and the Sea, de Hemingway a Petrov: processos da adaptação do romance para a animação cinematográfica. 2018. 94 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual do Piauí, Teresina, 2018.

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

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

Martinsen, Deborah A. Moral Emotions in Dostoevsky's "The Dream of a Ridiculous Man". In: Evdokimova, Svetlana; Golstein, Vladimir. *Dostoevsky beyond Dostoevsky*: science, religion, philosophy. Boston: Academic Studies Press, 2016.

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.

Mirsky, D. S. *A History of Russian Literature*. London: Routledge & Kegan Paul, 1964.

Murry, J. M. *Fyodor Dostoevsky*: a critical study. London: Martin Secker, 1923.

O'Neill, Catherine. Introduction to 'The Water-Nymph.' Pushkin Review/Пушкинский Вестник, vol. 4, 2001, pp. 103-08. *JSTOR*. Disponível em: http://www.jstor.org/stable/43783162. Acessado em: 15/03/2024.

Paz, Octavio. *Traducción*: literatura y literalidad. Barcelona: Tusquets, 1971.

Parks, Corrie F. *Fluid Frames*: Experimental Animation with Sand, Clay, Paint, and Pixels. Taylor & Francis, 2016.

Powers, John P. Darkness of the Edge of Town: Film Meets Digital in PhilSolomon's In Memoriam (Mark LaPore). *October*, v. 137, p. 84–106, 2011.

Pushkin, Alexander. *The works of Alexander Petrov* (Delphi Collected Works of Alexander Pushkin). Hastings: Delphi Classics, 2014.

Pushkin, Alexander. *Selected Works in Two Volumes*. Volume One – Poetry. Moscow: Progress Publishers, 1922.

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

Rappoport, Phillippa. If it dries out, it's no good: women, hair and rusalki beliefs. In: *SEEFA Journal*, Vol. IV, Nº. 1, p. 55-64. 1999.

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

Russett, Robert; Starr, Cecile. *Experimental Animation*: Origins of a New Art. New York: Da Capo, 1988.

Sanders, Julie. *Adaptation and Appropriation*. New York: Routledge, 2006.

Sifianos, Georges. The definition of Animation: a letter from Norman McLaren. *Animation Journal*, v. 3, n. 2, 1995.

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

Stam, Robert. *A literatura através do cinema*: realismo, magia e a arte da adaptação. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

Stam, Robert. *Introdução à Teoria do Cinema*. Campinas: Papirus, 2013.

Suleymanova, Kamola A. Innovations in Modern Animation: Author and Experimental Perspectives. *European Journal of Arts*. 2024. No 2. P. 161-163. 2024.

Taberham, Paul. It is alive if you are: defining experimental animation. In: HARRIS, Miriam et al. *Experimental animation:* from analogue to digital. New York: Routledge, 2019.

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

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

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

Wilhelmsen, 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.

Filmes

A Sereia (Rusalka). Direção: Aleksandr Petrov. Russia: Dago Productions; Shar Studio, 1997. 10 min. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ME0vkYNSqiY. Acesso em: 14/12/2024.

A Vaca. Direção: Aleksandr Petrov. Russia: Sverdlovsk Film Studio, 1989. 10 min. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=AWGPK5Apv5A. Acesso em: 14/12/2024.

Meu Amor. Direção: Aleksandr Petrov. Russia: Dago Productions; Channel One; Dentsu Tec, 2006. 26 min. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=RJd9yVxbtXE&t=22s. Acesso em: 14/12/2024.

O Sonho de Um Homem Ridículo. Direção: Aleksandr Petrov. Russia: Panorama Studio; Sverdlovsk Film Studio, 1992. 20 min. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=MmETzbCVQ1o. Acesso em: 14/12/2024.

O Velho e o Mar. Direção: Aleksandr Petrov. Russia; Canadá: IMAX; Panorama Studio; Ogden Entertainment Company; Dentsu Tec; NHK; IMAGICA; Les productions Pascal Blais, 1999. 20 min. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fKfAv6-IwmQ. Acesso em: 14/12/2024.