

A TEMPESTADE ANIMADA: ANÁLISE DA OBRA DE WILLIAM SHAKESPEARE ADAPTADA PARA O CINEMA DE ANIMAÇÃO STOP MOTION

THE TEMPEST ANIMATED: AN ANALYSIS OF WILLIAM SHAKESPEARE'S WORK ADAPTED TO STOP MOTION ANIMATION

Recebido: 05/10/2023 Aprovado: 23/10/2023 Publicado: 29/12/2023

DOI: 10.18817/rlj.v7i2.3438

Francisca Maria de Figuerêdo Lima¹

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-8850-5924>

Michel Augusto Carvalho da Silva²

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-4706-252X>

Resumo: O objetivo deste artigo é analisar as personagens e a narrativa da adaptação para o cinema de animação de *A Tempestade*, de William Shakespeare (1610), realizada por Stanislav Sokolov (1992). A adaptação cinematográfica trata-se do segundo episódio da série *Shakespeare: the animated tales*, uma animação produzida com o uso da técnica de animação stop motion com bonecos. No desenvolvimento deste artigo foram utilizados, para o estudo teórico da adaptação cinematográfica e animações stop motion, os textos de André Bazin (1991), Robert Stam (2006), Linda Hutcheon (2013), Marina Estela Graça (2006), John Halas & Roger Manvell (1999) e Barry Purves (2010). O resultado das análises aponta que Stanislav Sokolov complementa os sentidos e transpõe novas possibilidades interpretativas para a obra adaptada através de uma imagem polissêmica, criada a partir de uma elaboração artística similar à obra literária, mas que acrescenta novas possibilidades interpretativas que, no entanto, se limitam a manter a representação estereotipada de Caliban e reforçar a figura de Prospero como um homem poderoso.

Palavras-chave: Teoria da adaptação; animação stop motion; A Tempestade.

Abstract: The aim of this article is to analyze the characters and the narrative of the adaptation to animated cinema of William Shakespeare's *The Tempest* (1610), performed by Stanislav Sokolov (1992). The film adaptation is the second episode of the Shakespeare series: the animated tales, an animation that was produced using stop motion animation technique with puppets. In the development of this article, for the theoretical study of film adaptation and stop motion animations, the texts written by André Bazin (1991), Robert Stam (2006), Linda Hutcheon (2013), Marina Estela Graça (2006), John Halas & Roger Manvell (1999) e Barry Purves (2010). The result of the analyzes shows that Stanislav Sokolov complements the senses and transposes new interpretative possibilities to the adapted work through a polysemic image, created from an artistic elaboration similar to the literary work, but that adds new interpretative possibilities which, however, are limited to maintaining the stereotyped representation of Caliban and reinforcing the figure of Prospero as a powerful man.

Keywords: Adaptation theory; stop motion animation; The Tempest.

¹ Doutoranda em Estudos Literários pela Universidade Federal de Goiás, mestra em Letras pela Universidade Estadual do Piauí (2018), com especialização Lato sensu em Ensino de Língua Portuguesa e Língua Inglesa pelo Instituto de Ensino Superior Franciscano (2015), e graduação em Letras Português, Inglês e Respectivas Literaturas pela Universidade Estadual do Maranhão (2014). Linha de pesquisa atual: Literatura Comparada, com ênfase em Literatura e Cinema. E-mail: franmflima@gmail.com

² Mestre em Letras pela Universidade Estadual do Piauí. Especialista em Estudos Literários e Ensino pelo Instituto Federal do Piauí. Graduado em Letras Inglês pela Universidade Estadual do Piauí. Atualmente cursando Doutorado em Letras pela Universidade Federal do Piauí. Atua como Técnico em Assuntos Educacionais no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí desde 2021. E-mail: michel.silva@ifpi.edu.br

Considerações iniciais

O objetivo deste artigo é analisar os personagens e a narrativa da adaptação para o cinema de animação de *A Tempestade*, de William Shakespeare (1610), realizada por Stanislav Sokolov (1992). A adaptação cinematográfica trata-se do segundo episódio da série *Shakespeare: the animated tales*. A série adaptou diversas peças de Shakespeare para o cinema de animação e foi ao ar durante 1992 e 1994, transmitida pelos canais BBC e S4C. Nos Estados Unidos a série foi transmitida pelo canal televisivo HBO.

No desenvolvimento deste artigo foram utilizados, para o estudo teórico da adaptação cinematográfica, os textos de: André Bazin (1991), em defesa das adaptações cinematográficas de obras literárias frente aos críticos que entendem as adaptações como “cinema impuro”; Robert Stam (2006), que propõe um entendimento das adaptações como um hipertexto, embasando-se na teoria da intertextualidade proposta por Gérard Genette; e Linda Hutcheon (2013), com sua proposta de teoria que trata as adaptações, antes de mais nada, como uma narrativa produzida a partir de uma (re)leitura de um texto anterior. Com relação ao cinema de animação, foram utilizadas as elaborações críticas e teóricas de Marina Estela Graça (2006), Barry Purves (2010) e John Halas & Roger Manvell (1999).

Antes de se iniciar esta discussão, é importante salientar que a função do estudo comparativo não deve ser avaliar a fidelidade entre a obra literária e a adaptação cinematográfica, mas, sim, entender o processo de adaptação, o diálogo entre literatura e cinema, a partir das características da adaptação.

Teoria da adaptação e cinema de animação: breves discussões

O debate crítico acerca das adaptações de obras literárias para o cinema implica a própria definição do que pode ser considerado uma adaptação. De acordo com Linda Hutcheon (2013), que contribuiu para ampliar as percepções acerca dessa questão, é considerada uma adaptação qualquer narrativa em que possamos identificar um texto anterior, que não necessariamente precisa ser uma obra literária. Para os fins do estudo aqui desenvolvido, a análise será de uma animação cinematográfica, cujo texto anterior é uma obra literária.

A relação direta entre uma adaptação e sua narrativa anterior, quando

identificada, criou um princípio crítico de inferioridade do texto adaptado quando comparado ao texto “original”. De acordo com Stam (2006), a crítica convencional geralmente é moralista, por considerar as adaptações cinematográficas um desserviço à literatura. O teórico argumenta que essa corrente crítica está embasada no princípio de fidelidade, com o qual as adaptações são analisadas. O princípio de fidelidade, que críticos utilizam como base para construção de suas análises, não compreende ou desconsidera a adaptação como uma forma diferente de narrar. Como destaca Hutcheon (2013), enquanto as obras literárias contam uma história, os filmes mostram uma história, portanto, texto escrito e audiovisual são linguagens diferentes; efetivamente, não se pode ignorar este fato em um processo de análise, pois

[...] a adaptação literária cria uma nova situação áudio-visual-verbal, mais do que meramente imitar o velho estado de coisas como representado pelo romance original. A adaptação assim molda novos mundos mais do que simplesmente retrata/trai mundos antigos (STAM, 2006, p. 26).

Essa concepção apresenta uma vertente mais viável para o estudo das adaptações, não buscando a fidelidade entre o filme e a obra, mas um estudo voltado para a relação entre os dois; essa é a base teórica para o estudo das adaptações apresentada por Stam (2006). Partindo da observação das cinco categorias para estudo da intertextualidade propostas por Gérard Genette (1982) em *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*, Stam aponta a hipertextualidade como a categoria mais condizente com o estudo da adaptação: “a ‘hipertextualidade’ se refere à relação entre um texto, que Genette chama de ‘hipertexto’, com um texto anterior ou ‘hipotexto’, que o primeiro transforma, modifica, elabora ou estende” (STAM, 2006, p. 33). Assim, o ato de transformar, modificar, elaborar ou estender o texto anterior sempre será inerente ao processo de adaptação.

Hutcheon (2013) corrobora essa ideia defendendo que a adaptação “envolve tanto (re)interpretação quanto uma (re)criação; dependendo da perspectiva” (HUTCHEON, 2013, p. 29), do que o realizador compreendeu da obra e do que escolheu recriar. Em outras palavras, o processo de adaptação envolve, inicialmente, um trabalho de interpretação do texto anterior (hipotexto) para depois ser feita a recriação (hipertexto). Como a adaptação se apresenta primeiramente como um (re)leitura ou (re)interpretação particular de uma obra, é esperado que não seja igual a seu hipotexto, visto que depende das intenções do realizador do trabalho de

adaptação.

Adaptações cinematográficas, desta forma, são envolvidas nesse vórtice de referências intertextuais e transformações de textos que geram outros textos em um processo infinito de reciclagem, transformação e transmutação, sem nenhum ponto claro de origem (STAM, 2006, p. 34).

Portanto, não é papel da crítica definir uma adaptação cinematográfica como “fiel” ou “infiel” à narrativa original, mas sim entender os elementos que o adaptador considerou durante o processo de recriação de uma narrativa em um novo meio. A adaptação não é um texto derivado da obra original, e sim um novo texto, em outro meio e contexto que o crítico também deve buscar entender, e não apenas considerar a adaptação como uma narrativa resultante de outra narrativa.

É absurdo indignar-se com as degradações sofridas pelas obras-primas literárias na tela, pelo menos em nome da literatura. Pois por mais aproximativas que sejam as adaptações, elas não podem causar danos ao original junto à minoria que o conhece e aprecia; quanto aos ignorantes das duas uma: ou se contentarão com o filme, que certamente vale por um outro, ou terão vontade de conhecer o modelo, o que é um ganho para a literatura (BAZIN, 1991, p. 93).

Em outras palavras, quem aprecia uma determinada obra literária não deixará de apreciá-la após assistir uma adaptação que não o agradou, e quem não conhece a obra literária e assiste ao filme, pode contentar-se com o que assistiu ou criar um interesse pela obra anterior, o que Bazin considera um ganho para a literatura.

Em relação à linguagem cinematográfica, é importante ressaltar a diferença entre ler a uma história e assistir a uma história. A diferença no modo como entramos em contato com as narrativas contadas e mostradas demonstram as peculiaridades de cada linguagem e os aspectos característicos da construção de cada forma artística. O cinema, segundo Marcel Martin (2005), devido a sua própria natureza, é considerado uma forma de arte inferior à literatura e demais artes devido à fragilidade do suporte delicado em que essa arte é armazenada; é também futilidade, por ser “a mais jovem de todas as artes, nascida de uma vulgar técnica de reprodução mecânica da realidade” (MARTIN, 2005, p. 18); por último, o cinema é facilidade, “por consagrar, em grande parte da sua produção, o triunfo da imbecilidade” (ibidem) e ser um instrumento de embrutecimento nas mãos das potências econômicas dominantes.

Porém, evitando a discussão do mérito do cinema como obra de arte, é necessário compreender o cinema como algo além da representação da realidade. Afinal, “a câmera cria uma coisa muito diferente de uma cópia da realidade” (MARTIN, 2005, p. 22). Mesmo compreendendo o cinema em sua finalidade puramente utilitária, ainda assim o cinema elabora uma linguagem, ou seja, o cinema é um “processo de conduzir uma narrativa e de veicular ideias (ibidem).

Tornado linguagem graças a uma escrita própria, que se incarna em cada realizador sob a forma de um estilo, o cinema transformou-se, por esse motivo, num meio de comunicação, de informação, de propaganda, o que não constitui, evidentemente, uma contradição da sua qualidade de arte (MARTIN, 2005, p. 22).

Assim, para a realização da análise comparativa da adaptação de *A Tempestade* para o cinema de animação foi considerado o caráter estilístico e narrativo peculiar do cinema de animação, que, além de utilizar os recursos da linguagem cinematográfica para sua construção narrativa, também apresenta recursos próprios que agem diretamente na construção de significados ao longo da narrativa e, por essa razão, necessitam de uma abordagem teórica própria para sua melhor compreensão.

Quanto às animações cinematográficas, podem ser definidas como a arte de criar imagens animadas em que “a profusão complexa de técnicas e modos gráficos de codificação parece ser a característica mais imediata e aquela que aparentemente é comum a toda produção de filmes animados” (GRAÇA, 2006, p. 166). Ou seja, a leitura/interpretação adequada de uma animação não ocorre apenas através da narrativa e da linguagem cinematográfica comum, mas também através das técnicas utilizadas e dos modos de construção gráfica. Em seus estudos sobre a poética da animação, Maria Estela Graça (2006) defende que:

A imagem animada constrói-se como uma verdadeira invenção, por métodos que pretendem reinterpretar dados sensíveis em sua origem, criando-os *ex novo*, partido da observação não do objeto, mas de sua impressão no corpo, partindo do corpo modificado como expressão do objeto, presença da realidade objetiva, trabalhando-a (GRAÇA, 2006, p. 214).

Dessa forma, a construção do sentido de uma animação se dá também através da compreensão de como ela foi elaborada, que técnica foi utilizada, que materiais

foram utilizados e como os materiais foram movimentados durante a produção da imagem animada. Cada um desses fatores implica em um resultado na imagem que, em uma análise atenta, se desdobra em significados importantes para a compreensão da obra.

Considerando isso, a análise da animação *A Tempestade* (1992), dirigida por Stanislav Sokolov, aqui proposta será realizada com base na teoria da adaptação em diálogo com os processos de criação da animação e também da linguagem cinematográfica. Este estudo investiga como Sokolov realiza a adaptação de *A Tempestade* de Shakespeare para uma animação cinematográfica.

Existem diferentes técnicas de produção de uma animação cinematográfica. *A Tempestade* é elaborada a partir da técnica stop motion, uma técnica caracterizada principalmente pela manipulação física de objetos, causando a impressão de que este está movimentando-se por conta própria. Na animação stop motion,

[...] como em toda animação, a criação bem-sucedida de movimento contínuo depende de como um quadro, ou uma posição, se relaciona com os quadros anteriores e subsequentes. Quanto mais um quadro se conecta ao anterior, em termos de composição, movimento, cor e assim por diante, melhor e mais crível será o fluxo da animação. (PURVES, 2010, p. 19, Tradução Nossa)³

É importante ressaltar que a técnica stop motion refere-se ao modelo de animação quadro a quadro, e não apenas aos objetos que são utilizados na criação desses movimentos. Em *A Tempestade*, a técnica utilizada para composição da narrativa é a animação com bonecos. Na animação com bonecos, a construção dos sentidos não está apenas na ordem narrativa, mas também na materialidade dos bonecos e na forma como eles são apresentados visualmente, que podem sugerir suas intencionalidades e também emoções.

De acordo com John Halas e Roger Manvell (1999, p. 276), a animação stop motion com bonecos, ou filme de bonecos, tem o caráter peculiar que o difere do desenho animado, o caráter tridimensional do que será fotografado quadro a quadro. O mundo dos bonecos é um mundo sólido, com personagens que se movimentam no

³ In stop-motion, as with all animation, the successful creation of continuous movement depends on how one frame, or one position, relates to the previous and subsequent frames. The more a frame connects to the previous one, in terms of composition, movement, colour and so on, the better and more credible the flow of the animation.

espaço, portanto, o cenário e os personagens estão sujeitos às limitações de tempo e espaço, o que conseqüentemente torna as ações mais lentas e, ao mesmo tempo, mais realistas no que diz respeito aos movimentos nesse contexto. O *storyboard* – a seqüência de quadros fotografados – deve ser elaborado considerando-se assim o caráter peculiar do desenho de bonecos.

O fato de emoções fortes, drama, tensão e humor poderem ser transmitidos através do que são claramente peças de latão, madeira, tecido, silicone e argila faz parte do encanto dos bonecos e do stop motion. Eles são críveis porque existem como parte de um mundo físico. O efeito não é realista, mas a fisicalidade dos bonecos confere credibilidade às suas ações e uma conexão imediata com o público. Como o espectador pode ver os bonecos existindo em um espaço real, reagindo às luzes, ao foco, à gravidade e uns aos outros, isso torna sua performance mais verossímil. (PURVES, 2010, p. 79, Tradução Nossa)⁴

Assim, percebemos que a materialidade desse tipo de animação é um fator importante para a construção da sua narrativa e os conseqüentes significados das imagens criadas e animadas, e influenciam diretamente na percepção, na recepção dos espectadores. Dessa forma, é necessário se atentar para esses detalhes para que se possa chegar a uma compreensão mais ampla do que os realizadores intentam em seus trabalhos de adaptação, bem como do que a narrativa apresenta de uma forma geral. Considerando, então, as características do processo de adaptação e a peculiaridade da animação stop motion com bonecos, partimos a seguir para a análise da obra.

A *Tempestade* e seu processo de adaptação animada

Em *A Tempestade*, de Shakespeare, Prospero é apresentado com longos cabelos brancos, uma capa azul e segura um cajado que, ao ser erguido, causa a tempestade que naufraga o navio, iniciando assim seu plano de vingança. O irmão de Prospero, Antônio, usurpador do cargo de Duque de Milão, é apresentado

⁴ The fact that big emotions, drama, tension and humour can all be conveyed through what are clearly pieces of brass, wood, fabric, silicon and clay is part of the appeal of puppets and stop-motion. They are credible because they exist as part of a physical world. The effect is not realistic, but the physicality of the puppets gives their actions credibility, and an immediate connection with the audience. Because the viewer can see the puppets existing in a real space, reacting to lights, focus, gravity and to each other, it makes their performance more believable (PURVES, 2010, p. 79).

cochichando no ouvido de Alonso, Rei de Nápoles. O rei, por sua vez, aparece sentado em um trono em meio a um navio em alto mar, usando roupas vermelhas que se destacam em comparação à vestimenta dos demais personagens e tem sob sua cabeça uma coroa. Sebastian, irmão do rei, aparece vestindo roupas nobres e conversando com o rei. O narrador o apresenta como “traíçoeiro”. Gonzalo, conselheiro do rei, tem uma longa barba branca e o olhar atencioso para o mar, distante do que os demais conversam próximos ao rei.

Prospero é um feiticeiro que utiliza poderes sobrenaturais para conseguir se vingar daqueles que o traíram. Através do controle sobre o sentimento dos outros, de manipulação, faz com que Miranda e Ferninando se apaixonem, e consegue recuperar o poder e o prestígio que lhe foram usurpados. Contudo, na animação, Prospero é representado como uma espécie de super-homem, de voz calma, por vezes bondoso e piedoso, que em nenhum momento questiona sua postura e nem perde o controle da situação. Todos estão à mercê de sua vontade e sujeitos a interpretar o que foi previamente planejado por Prospero em seu teatro de vingança.

Na adaptação cinematográfica, realizada por Sokolov, observa-se que as roupas e o modo como as personagens são apresentadas na animação com bonecos sugerem os traços da sua personalidade, intencionalidades e funções desenvolvidas na narrativa. Além disso, os movimentos dos bonecos durante o desenvolvimento da história também constroem sentidos, sugerindo possíveis ações ou mesmo o que as personagens intencionam, ainda que não concluem a ação imaginada.

Sobre essa questão, Elaine Gordeef (2011), em seu estudo sobre as influências estéticas na narrativa com a técnica stop motion, argumenta que essa animação, “por ser resultado da ação direta das mãos do animador, sempre se desenvolveu de forma artesanal, dada ao experimentalismo e sujeita às circunstâncias de cada produção” (GORDEEF, 2011, p. 37). No caso de *A Tempestade*, a animação com bonecos apresenta características e limitações que dependem da ação criativa do diretor para que o sentido não se perca ou que outros modos de significação possam ser construídos a partir da materialidade dos bonecos. Segundo Gordeef (2011), a materialidade presente na animação stop motion oferece ao narrador a possibilidade de criar variações e aplicações de formas, texturas, deturpações de funções que podem auxiliá-lo a contar a história, com informações subjetivas (GORDEEF, 2011, p. 83) e agindo diretamente na construção de sentidos da narrativa cinematográfica.

Trabalhar com personagens figurativos, como bonecos, talvez possa parecer uma vantagem, mas mesmo assim este tem que ser concebido para maximizar o seu potencial de expressão. Alguns bonecos são tão elaborados que o seu movimento constante pode se tornar prejudicial e o que está sendo expresso pode facilmente se perder. Esses bonecos excessivamente complexos às vezes, de modo ousado, se recusam a ganhar vida. Por outro lado, existem bonecos que são pouco mais que um bloco de madeira, mas uma simples inclinação ou atitude adequada propõe um cenário imediatamente reconhecível [pelo espectador]. O segredo está em divertir-se com o boneco, fazer cada detalhe valer e ter apenas o necessário. Esses são alguns dos pontos fortes do stop motion. (PURVES, 2010, p. 80, Tradução Nossa)⁵

Nesta adaptação animada de *A Tempestade*, o movimento dos bonecos é lento, bem como o movimento de suas bocas. As conversas são simples e deixam claras as intenções e ações das personagens, com exceção de Caliban, que, em um momento de embriaguez com vinho, anda desordenadamente pelo cenário, sugerindo sua confusão mental devido à bebida.

Além da concepção da figura de Prospero na animação, com os longos cabelos brancos, a capa e o cajado que sugerem seus poderes mágicos, um efeito especial sonoro é acrescentado aos momentos em que o personagem usa tais poderes, é um som que segue o movimento das mãos de Prospero ou de seu cajado. Da mesma forma, o espírito mágico que auxilia Prospero na concretização do seu plano de vingança em troca de sua liberdade, Ariel, é apresentado em diferentes tons de branco, e é sempre seguido por uma sonoridade de magia. Ariel, ainda, ao utilizar seus poderes para ficar invisível, é cercado por um efeito especial que aos poucos o deixa transparente, até sumir completamente da cena; esses recursos têm o papel de sugerir que Ariel continua presente e participando diretamente das ações desenvolvidas, mesmo não estando visivelmente presente.

Em especial Caliban, escravo de Prospero que é apresentado como um monstro, na animação apresenta o corpo espinhoso, orelhas grandes e, apesar de ter mãos e pés bem definidos, por vezes os movimentos corporais de Caliban são similares aos movimentos de um sapo, sugerindo sua animalização. Além disso,

⁵ Working with figurative characters such as puppets may perhaps seem an advantage, but even so the puppet has to be designed to maximise its potential for expression. Some puppets are so elaborate that their constant movement can become counter-productive, and what is being expressed can easily be lost. These overly complex puppets sometimes resolutely refuse to spring into life. Conversely there are puppets that are little more than a block of wood, but a well-timed tilt or attitude suggests an immediately recognisable scenario. The secret is in enjoying the puppet, making everything count, and only having what is necessary. These are some of the strengths of stop-motion (PURVES, 2010, p. 80).

Caliban mora em uma caverna e está submetido aos comandos de Prospero, e, durante suas tentativas de resistência, Prospero o ameaça erguendo o cajado, mas não concretizando nenhuma ação mágica contra o prisioneiro. Caliban reclama para si o direito à ilha, que outrora pertenceu a sua mãe, causando as retaliações e ameaças de Prospero a Caliban.

É importante ressaltar que a representação de Caliban na produção de Stanislav Sokolov mantém a visão ocidental do colonizado como um sujeito silenciado, incapaz de se representar e, como resultado, Caliban é animalizado e exotizado por ser construído a partir da visão do outro. Assim, a representação de Caliban realizada na animação não o constitui em acordo com as críticas propostas pela teoria pós-colonial, que propõe um novo olhar sobre as personagens e uma nova leitura sobre *A Tempestade*, compreendendo Caliban não como um ser animalizado e desprovido de sapiência, mas como um sujeito silenciado e representado pelo colonizador.

No trabalho figurativo com bonecos, os movimentos e roupas que são utilizadas devem especificar também o estado de espírito e personalidade dos personagens. Por exemplo, Stefano, ao encontrar Trinculo e Caliban, é apresentado com movimentos cambaleantes e com o rosto em tons de vermelho, indicando a sua embriaguez. Stefano também tem em sua mão uma garrafa de vinho que oferece aos demais, embriagando também, assim, Caliban, que começa a se mover desordenadamente e mais rápido. Trinculo, o bufão do rei, usa fantasia a caráter da sua função, além de ter em sua personalidade um jeito cômico de se comportar. Nesse momento, a imagem da cena também é movimentada em sentido confuso, reforçando a embriaguez dos personagens.

Segundo Barry Purves (2010), a música pode por vezes soar com mais naturalidade que um diálogo, sugerindo a tranquilidade ou apreensão dos momentos narrativos, além de que “animação tem a ver com movimento, e a música tem movimento dentro dela” (PURVES, 2010, p. 147, Tradução Nossa)⁶. A música reforça a ideia de movimentação da animação stop motion, além de sugerir emoções e participar diretamente da narrativa, compondo o ritmo e velocidade das ações. Novamente, destaca-se a musicalidade como fator fundamental da construção narrativa em *A tempestade*, considerando que ela está intrinsecamente presente nas cenas e nos acontecimentos que se sucedem na narrativa. Conforme Purves (2010):

⁶ “animation is about movement, and music has movement within it” (PURVES, 2010, p. 147).

Pode-se usar a música simplesmente como pano de fundo, para definir o cenário ou ajudar a sugerir a emoção. No entanto, pode ser muito mais satisfatório quando ela é usada como parte da própria narrativa, com a música sendo evidentemente destacada, como em um balé. Dessa forma, a música pode ajudar a afastar a animação de uma realidade confortável para algo mais interessante e emocionante. (PURVES, 2010, p. 147, Tradução Nossa)⁷

Vemos isso na animação do início ao fim. Logo no começo da narrativa, há um narrador em *voice-over* que apresenta Prospero e Miranda em uma ilha observando o navio que se aproxima, nesse momento, uma melodia calma acompanha o desenrolar das cenas do mar tranquilo, enquanto o navio com os tripulantes é apresentado pela voz narrativa. Em seguida, Prospero ergue seu cajado e a sonoridade de raios com luzes e escuridão aparecem. Nesse momento, a musicalidade que acompanha as cenas tem um ritmo agitado, seguida de sons de ventania e trovões. O navio movimenta-se de um lado para o outro, enquanto os tripulantes são jogados para a esquerda e direita, seguindo o ritmo do navio. Em outro momento, quando Sebastian e Antônio planejam usurpar a coroa de Alonso, rei de Nápoles, uma música de suspense acompanha o diálogo entre os dois, enquanto planejam matar o rei e Gonzalo, enquanto estes dormem graças à magia de Ariel. Em geral, também as sonoridades ambientes, como o som da água do mar, o canto dos pássaros e de insetos, acompanham toda a narrativa e auxiliam na imersão do espectador na cena, instigando a emoção e o interesse do espectador.

Considerando outro ponto de análise, como é próprio da animação stop motion, a construção de sentidos através de objetos que existem no mundo físico depende da perspectiva filmada e de como são movimentados pelo realizador, assim, questiona-se, como sugerir/mostrar poderes ou sentidos invisíveis e que, portanto, não podem ser constituídos como objetos? No caso de Ariel, o efeito de transparência do boneco até sumir do plano filmado apresenta adequadamente o poder de invisibilidade do espírito, que escolhe quando aparecer ou desaparecer. Mas, no caso em que Caliban, Stefano e Trinculo planejam uma conspiração para tomar o controle da ilha das mãos de Prospero e este, na narrativa de Shakespeare, tem consciência do plano devido

⁷ [...] can use music simply as a background, to set the scene or help suggest the emotion. However, it can be so much more satisfying when it is used as part of the storytelling itself, with the music being conspicuously upfront as with a ballet. In this way, music can help push the animation away from a comfortable reality into something more interesting and exciting. (PURVES, 2010, p. 147)

ao seu poder de onisciência e onipresença, como transpor para a animação stop motion habilidades desse tipo? Na animação tais poderes são apresentados através de uma rocha com a forma da cabeça de Prospero; enquanto os conspiradores elaboram um plano para tirar de Prospero o controle da ilha, tal cabeça se move e olha em direção aos conspiradores, construindo adequadamente o sentido de que Prospero tem consciência do que estão tramando contra ele.

Apesar de Ariel observá-los de longe e tentar colocá-los uns contra os outros, ao simular a voz de Trinculo chamando Stefano e Caliban de mentirosos, o espírito não intervém em nome de seu mestre. É prospero quem toma consciência da conspiração através das rochas em formato de cabeça que se movimentam na direção dos conspiradores e até mesmo abre os olhos. Nesse momento, a cena muda para Prospero, sentado em uma cadeira lendo um livro e olhando para cima, enquanto Caliban conta o plano aos demais.

A adaptação de *A Tempestade* para o cinema de animação em stop motion com bonecos possui singularidades, por se tratar de uma linguagem diferente – a linguagem cinematográfica, com o diferencial da animação produzida através de fotografamas. Por se tratar de um trabalho com objetos existentes no mundo real, que são fotografados momento a momento, criando assim a continuidade do filme, *A Tempestade* é recriada em concordância com a linguagem de seu signo e as intenções de Stanislav Sokolov aqui analisadas.

Enquanto a narrativa escrita de Shakespeare inicia apresentando os tripulantes do navio preparando-se para enfrentar a tempestade e discutindo entre si o destino, a animação inicia aproximando-se da ilha em que Próspero e Miranda observam o navio, na espera por seus tripulantes, para que Próspero possa dar continuidade ao seu plano de retomar o poder. A câmera aproxima-se da ilha enquanto o narrador observador contextualiza o espectador acerca do plano de Prospero, bem como apresenta os personagens da ilha e do navio. Assim que a câmera faz um *close-in* dos dois personagens, Prospero assume a culpa pela tempestade lançada ao navio com o intuito de trazer todos os tripulantes para a ilha, sem machucá-los. Com o auxílio de Ariel seu plano é executado perfeitamente.

Na narrativa literária, Prospero esclarece para a filha sobre como Alonso, Rei de Nápoles, ouve o pedido de Antônio, irmão de Prospero e extirpam-no do ducado e o exilam na ilha em que agora estão e planejam sua vingança. No filme animado, a narração em *voice-over* contextualiza o espectador sobre as motivações de Prospero

para buscar a vingança e retomar o poder que lhe foi usurpado.

É observado que a adaptação animada, por escolha estética do realizador, e também para tornar a narrativa mais direta, excluiu alguns personagens da narrativa, como Francisco e Adriano, bem como parte dos marinheiros. Os espíritos Íris, Ceres e Juno juntamente com um ceifeiro foram mantidos, mas tiveram suas ações limitadas. O Ceifeiro é representado na animação como um espírito de cor preta, com uma caveira com chifres no rosto.

O fim da animação vai além da narrativa de Shakespeare ao apresentar Prospero já no navio voltando para Nápoles e quebrando seu cajado, em referência à perda de seus poderes. Após essa cena, a animação é concluída com Caliban feliz, cambalhotando de um lado para o outro na ilha que agora volta a ser sua.

Considerações finais

A análise dos processos de construção da animação demonstra que Stanislav Sokolov elaborou um trabalho artístico recíproco à dramaturgia de Shakespeare, acrescentando sentidos e possibilidades interpretativas que vão além do que é encontrado na obra literária. Além disso, o caráter material próprio da animação stop motion com bonecos produz uma possibilidade de criações, notadamente exploradas pelo realizador, no movimento dos bonecos, nas roupas por eles utilizadas e também na forma como são representados. A musicalidade acrescenta a ideia de calma e tensão ao longo da narrativa fílmica, que também explora os efeitos sonoros de trovões, canto de pássaros e som do mar.

As novas possibilidades interpretativas, no entanto, se limitam a reforçar o caráter estereotipado de Caliban, como um sujeito animalizado e desprovido de conhecimento, que vive em uma caverna cercado por animais, de fala por vezes incoerente e dependente de Prospero (pois mesmo a habilidade de falar foi ensinada por Prospero) e, portanto, “incapaz” de falar por si mesmo. Com relação a Prospero, apesar de suas intenções egoístas e de sua tirania sobre os outros, é representado como um super-homem, bondoso, piedoso, calmo e que em nenhum momento ousaria fazer mal a alguém (mesmo com suas ameaças constantes a Caliban).

As observações aqui realizadas são apenas algumas dentre as muitas que podem ser feitas em um estudo sobre as mesmas obras, e sobre o seu processo de adaptação em geral. Consideramos suficientes, no entanto, para confirmar a

multiplicidade de possibilidades de análise e interpretação de material artístico tão rico como é a animação cinematográfica, e confirmamos também o que defendem os estudiosos das adaptações, a respeito das mudanças inevitáveis que são decorridas da diferença entre as duas artes, literatura e cinema, e do fato de que cada realizador de um filme, assim como cada leitor de uma obra, faz, a partir de sua compreensão da narrativa, a sua própria (re)criação cheia de significados e desdobramentos particulares.

Referências

BAZIN, André. *Por um cinema impuro: defesa da adaptação*. In: BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. Trad. Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1991.

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

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

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

HALAS, John; MANVELL, Roger. O processo de produção do filme de bonecos. In: HALAS, John; MANVELL, Roger. *A técnica da animação cinematográfica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

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

LIMA, Francisca Maria de F. *The old man and the sea, de Hemingway a Petrov: processos da adaptação do romance para a animação cinematográfica*. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual do Piauí. Teresina, 93 p. 2018.

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

PURVES, Barry. *Basics Animation 04: Stop-motion*. Switzerland: AVA publishing, 2010.

SHAKESPEARE, William. *A Tempestade (The Tempest)*. Tradução de Rafael Raffaelli. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2014.

STAM, Robert. *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade*. Revista Ilha do Desterro, Florianópolis, nº 51, p. 19-53, 2006.



The Tempest (Temporada 1, ep. 2). *Shakespeare: the animated tales*. Direção: Stanislav Sokolov. Produção: Soyuzmultfilme; S4C Channel 4 Walles; BBC Walles; HIT Entertainment plc; Home Box Office; Fujisankei; The Dave Edwards Studios Cardiff. Moscou: 1992.