

Adaptando Hamlet com IA: Uma exploração de procedimentos de adaptação complementados por máquinas

Adaptando Hamlet con IA: Una exploración de procedimientos de adaptación complementados por máquinas

Adapting Hamlet with AI: An exploration of machine-augmented adaptation procedures

ROBERTO TIETZMANN¹, PAULA REGINA PUHL²

Resumo: O artigo explora a adaptação de "Hamlet" de William Shakespeare para meios audiovisuais com inteligência artificial (IA). Propõe um percurso metodológico de adaptação aplicado a uma cena-piloto com ferramentas pagas e gratuitas. As etapas incluem a coleta de materiais primários, o processamento de texto e vídeo, a geração de *storyboard* e a discussão dos resultados, validados com a versão fílmica de 1948 de Laurence Olivier. Concluimos que a IA pode acelerar processos e facilitar a exploração de possibilidades, mas não substitui a sensibilidade artística na adaptação. Traz como contribuição o percurso metodológico e as estratégias de validação.

Palavras-chave: adaptação; Inteligência Artificial; Hamlet.

Resumen: el artículo explora la adaptación de "Hamlet" de Shakespeare a medios audiovisuales con inteligencia artificial (IA). Propone un enfoque metodológico aplicado a una escena piloto con herramientas pagas y gratuitas. Las etapas incluyen la recolección de materiales primarios, el procesamiento de texto y video, la generación

¹ Doutor em Comunicação Social pela PUCRS. Professor titular na Escola de Comunicação, Artes e Design – Famecos (PUCRS). Pesquisador no Programa de Pós-Graduação Comunicação Social (PUCRS). Coordenador do grupo de pesquisa ViDiCa – Cultura Digital Audiovisual. Email: rtietz@pucrs.br.

² Doutora em Comunicação Social pela PUCRS. Professora adjunta na Escola de Comunicação, Artes e Design – Famecos (PUCRS). Pesquisadora do grupo de pesquisa ViDiCa – Cultura Audiovisual Digital. E-mail: paula.puhl@pucrs.br.

de storyboard y discusión de los resultados, validados con la versión cinematográfica de 1948 de Laurence Olivier. Concluimos que la IA puede acelerar los procesos y facilitar la exploración de posibilidades, pero no reemplaza la sensibilidad artística en la adaptación. La contribución es la metodología y las estrategias de validación.

Palabras clave: adaptación, inteligencia artificial, Hamlet.

Abstract: this article investigates the adaptation of Shakespeare's "Hamlet" into audiovisual media using artificial intelligence (AI). It proposes a methodological approach to adaptation, applied to a pilot scene with both paid and free tools. The steps involve primary material collection, text and video processing, storyboard generation, and discussion of results, validated against Laurence Olivier's 1948 film version. We conclude that AI can expedite processes and aid in exploring possibilities, but it does not replace artistic sensitivity in adaptation. Our contribution lies in the methodological approach and validation strategies.

Keywords: adaptation, artificial intelligence, Hamlet.

Introdução

Neste artigo, partimos de uma inquietação motivada pela presença crescente de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa (IAG) baseadas em modelos de linguagem desde o segundo semestre de 2022 no cotidiano de pesquisa e criação de conteúdos. O foco deste estudo é pensar se é possível considerar tais recursos como apoio a adaptações de obras audiovisuais. A ideia de adaptação de obras é uma constante na cultura. Cabem à adaptação e à reedição a preservação e atualização de bens culturais ao longo de diferentes circunstâncias e períodos, mantendo a obra viva e relevante para novas plateias.

O artigo propõe aproximações entre o campo da adaptação e as ferramentas contemporâneas. Podemos entender que adaptar significa traduzir criativamente um repertório simbólico, como uma narrativa, entre diferentes contextos: da literatura para o audiovisual, do teatro para uma história em quadrinhos, de uma história em quadrinhos para um jogo digital, e assim por diante. Isto exige um conhecimento das competências e qualidades de ambos os pontos do processo, ou seja, é preciso conhecer a linguagem literária e suas virtudes e a linguagem audiovisual para tirar o melhor proveito de uma adaptação, por exemplo.

A partir desse entendimento, o desafio é pensar o processo de adaptação valendo-se de novos processos que unem a técnica, mas também os avanços em tecnologias de IAG definidos por Uszkoreit (2017) como “[...] uma arquitetura de rede neural inovadora baseada em um mecanismo de autoatenção que acreditamos ser particularmente bem adequado para o entendimento da linguagem”, conhecida como *transformer*.

Em um primeiro momento aplicada a serviços de tradução como o *Google Translate*, em pouco tempo esta abordagem de “autoatenção” permitiu aos modelos capturar informações contextuais em textos de maneira eficiente e atribuir diferentes pesos às palavras em uma sequência, interpretando sua importância contextual e posição na frase (VASWANI *et al.*, 2017), sem que as regras gramaticais precisassem estar completamente pré-programadas. Estes sistemas passaram a ler massivamente fontes textuais e a entender estruturas de linguagem sem necessariamente compreender o conteúdo da mesma maneira que os humanos, sendo designados como *Large Language Models* (LLMs) ou modelos amplos de linguagem. Ato contínuo, os modelos se expandiram rumo a repertórios de imagem, som e vídeo, permitindo que comandos de texto gerassem tais conteúdos. Mas permanece em aberto o quanto tais plataformas conseguem fazer de maneira autônoma e genuinamente original.

Para buscar responder à nossa inquietação, elaboramos uma metodologia exploratória (GIL, 2008) com o propósito de fazer um protótipo de adaptação complementado por IA. Escolhemos como objeto de estudo *Hamlet* de William Shakespeare, originalmente escrita em torno do ano 1600, e uma obra de referência da cultura ocidental. Como recorte, selecionamos a cena na qual o jovem príncipe da Dinamarca vê o fantasma do rei, parte do primeiro ato. Elaboramos uma metodologia em cinco etapas propondo uma série de fluxos de trabalho utilizando ferramentas de IAG, cotejadas por passos de validação como forma de conter possíveis alucinações e imprecisões características das IAGs.

A escolha de *Hamlet* partiu do pressuposto que sua dramaturgia estaria representada dentro dos modelos pré-treinados de IA, uma vez que está em domínio público há séculos e é amplamente conhecida. Além disso, é uma narrativa repleta de personagens tão marcantes quanto mutáveis, característica que Harold Bloom (1995) chama de “psicologia da mutabilidade”, que caracteriza Shakespeare como um cânone que parece ter cativado a

indústria cinematográfica, que o adaptou em mais de 50 obras até os dias atuais.

Usamos como referência para a versão estrelada e dirigida por Laurence Olivier em 1948. Esta foi considerada uma das adaptações mais bem sucedidas e a única vencedora – até o momento – nas categorias de melhor filme, ator, direção de arte e figurinos, estas duas últimas específicas para filmes em branco-e-preto (AWARDSDATABASE.OSCARS.ORG, 2025). A principal particularidade dessa obra é o estilo da filmagem, que mescla recursos cinematográficos às encenações teatrais, coreografando movimentos de câmera e elenco. De acordo com Tulard (1996), o *Hamlet* de Olivier marcou época nas relações entre teatro e cinema, estabelecendo uma cooperação ausente até aquele momento.

Assim, justificamos a escolha tanto pelo texto escrito quanto pela adaptação de Olivier, já que se tem conhecimento sobre o respeito à fonte que o ator e diretor buscou dedicar a sua versão de *Hamlet*, tentando transpor em imagens a tragédia contada e recontada em diferentes formatos até os dias atuais. Este texto se organizará da seguinte forma: depois desta introdução, fazemos uma recuperação sobre conceitos e reflexões sobre os processos de adaptação, seguida pela aplicação metodológica e concluindo com a discussão dos resultados e as considerações finais.

Reflexões sobre adaptações

A ideia de adaptar fontes literárias para conteúdos audiovisuais, sejam filmes ou séries, precede o meio. Podemos entender esse movimento de releitura como uma forma de buscar prestígio para o novo meio, afastando-o das raízes técnicas imediatas. Também representava uma exploração das potencialidades presentes nos textos, usando incipientes recursos de montagem e efeitos visuais para tornar mais intenso aquilo que era sugerido em palavras. Além de tudo, era um impulsionador de negócios, uma vez que um livro de grande vendagem já teria um interesse presumido nas plateias, o que é confirmado no estudo de Block e Wilson (2010) e levou a adaptações amplamente conhecidas como *O Mágico de Oz* (VICTOR FLEMING, 1939), *E O Vento Levou* (VICTOR FLEMING, 1939) e mesmo *Dona Flor e Seus Dois Maridos* (BRUNO BARRETO, 1976) e *Ainda Estou Aqui* (WALTER SALLES, 2024), uma fórmula que se estende ao contemporâneo.

Bazin (2022 [1958]) comentou que, ao final dos anos 50, adaptações não deveriam se basear apenas na fidelidade aos pontos principais de enredo ou a

frases marcantes do diálogo, criticando a ausência de esforço para criar equivalências cinematográficas ao estilo do escritor. O esforço para evitar um automatismo das adaptações, comum naquele período, destaca a preocupação de Olivier em fazer de seu *Hamlet* mais que uma mera transposição.

A partir da década de 1960, a reflexão sobre adaptação literária foi influenciada pela semiótica e pelo estruturalismo. Barthes (1968), em seu ensaio “A Morte do Autor”, questionou a ideia de que a obra literária é uma expressão da intenção do autor e que esta seria o único valor. Com eloquência, encerrava o texto assim:

O leitor, jamais a crítica clássica se ocupou dele; para ela não há outro homem na literatura a não ser o que escreve. Estamos começando a não mais nos deixar engodar por essas espécies de antífrases com as quais a boa sociedade retruca soberbamente a favor daquilo que ela precisamente afasta, ignora, sufoca ou destrói; sabemos que, para devolver à escritura o seu futuro, é preciso inverter o mito: o nascimento do leitor deve pagar-se com a morte do Autor (BARTHES, 2004 [1968], p.64).

Podemos acrescentar que, tanto leitores por prazer quanto por profissão, deveriam ter seus olhares respeitados como valor, o que abriu espaço para a legitimação de releituras que interpretassem os originais criativamente.

Nas últimas décadas, a reflexão sobre adaptação literária tem se diversificado, incorporando as contribuições do pós-estruturalismo e dos estudos culturais. Dudley Andrew (1984) propõe uma tipologia da adaptação que vai além da fidelidade ao texto original, propondo três modos principais. O primeiro é o empréstimo, ou apropriação, que ocorre quando o criador utiliza, de forma mais ou menos extensa, o material, a ideia ou a forma de um texto anterior, muitas vezes ganhando prestígio e atenção do público por meio da reputação da obra original. O sucesso da adaptação neste modo reside na sua fertilidade criativa e capacidade de ressonância cultural, mais que uma reprodução fiel do original, algo que o autor exemplifica, inclusive, com adaptações de Shakespeare.

A interseção é a segunda categoria em que a especificidade do texto original é preservada a tal ponto que ele permanece não assimilado na adaptação. O foco está na apresentação da alteridade e da distinção do texto original com os códigos cinematográficos, iniciando um diálogo entre as formas estéticas de diferentes períodos. Em nosso estudo, poderíamos entender que esta categoria seria equivalente a registrar *Hamlet* em um palco Elizabetano para o qual foi escrita e onde foi encenada inicialmente.

Por fim, o terceiro modo é a fidelidade de transformação, que assume que a tarefa da adaptação é levar ao cinema algo de essencial sobre o texto original. A discussão costuma girar em torno da fidelidade à “escrita” (personagens, enredo básico, contexto) e ao “espírito” (tom, valores, imagens sugeridas, ritmo) da obra. A fidelidade à escrita é considerada mais fácil de alcançar pelo cinema, uma vez que frases e ações podem ser transpostas para um roteiro se adequadas à expressão audiovisual, enquanto a aproximação ao espírito envolve encontrar equivalentes estilísticos cinematográficos para aspectos mais intangíveis do original, algo complexo e que depende da sensibilidade e repertório dos envolvidos na adaptação.

Para Adami (2001), adaptar é reunir diferentes leituras de um texto e transformá-las em uma imagem próxima à concebida pelo autor. Trata-se de um exercício de interpretação e reconstrução de sentido, sem fórmula fixa para a transposição da obra literária para o cinema ou a TV. Nesse processo, é a sensibilidade do adaptador, que deve transitar entre a palavra e a imagem, captando o subtexto e a metáfora da obra original:

[...] que dada a dinâmica e o constante renascer de obras literárias seja no cinema/ televisão ou rádio, [...] as adaptações acima de tudo respeitam o momento em que estão sendo realizadas, ou seja, às vezes o mais importante é manter a estrutura do texto original, o tempo, o espaço, as personagens, etc. às vezes, já é mais importante romper e colocar questões atuais que o texto original permite, enfim adaptar é uma grande aventura literária construída a partir da imaginação do autor e compartilhada com o adaptador e o público (ADAMI, 2001, p.9).

Com base nessas reflexões, somos instigados a investigar o contexto tecnológico atual, assim como de modelos de IAGs nesse processo, prevendo possibilidades de uso criativo e até práticos para construção de um roteiro preliminar e *storyboard* para releituras, principalmente de obras literárias disponíveis em domínio público.

Metodologia aplicada: cinco etapas com (e sem) IA

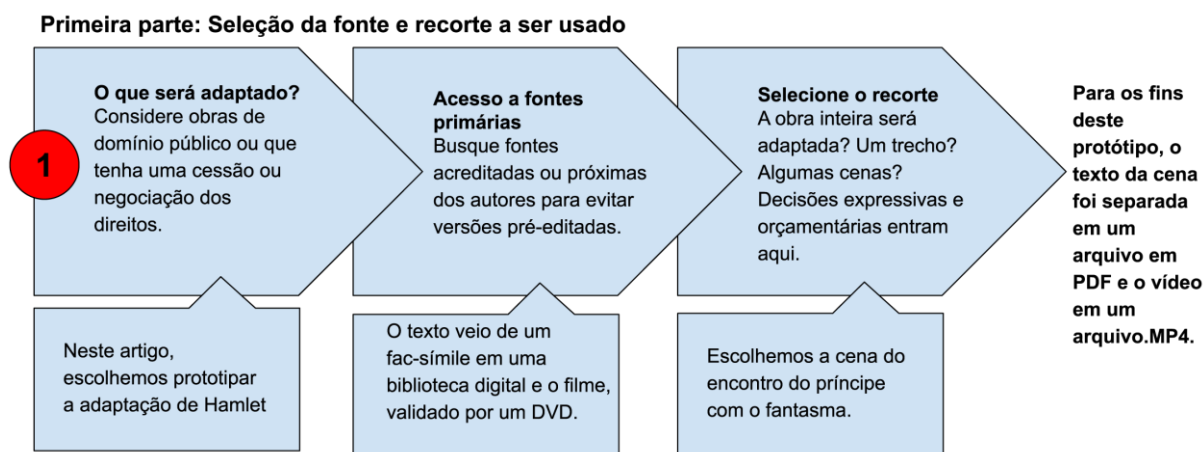
Nossa metodologia é um percurso experimental baseado em ciclos de refinamento da adaptação que está sendo criada e de validação dos resultados. Por ser uma exploração de possibilidades, trazemos e debatemos aspectos que alcançaram os resultados esperados e que ficaram aquém com as ferramentas usadas quando do momento da redação.

As etapas são: a) coleta de materiais, que estão em domínio público, ou amplamente disponíveis, relacionados à obra *Hamlet*, com a preocupação de manter uma aproximação da primariedade das fontes; b) processamento

preliminar do texto original e da adaptação cinematográfica de 1948, dirigida e estrelada por Laurence Olivier; c) conversão do texto em formato de roteiro; d) geração de *storyboard* e testes de animação; e) discussão dos resultados. Identificamos as ferramentas usadas e propomos opções gratuitas e pagas sempre que possível.

O primeiro passo da metodologia envolveu a recuperação do fac-símile digital do Primeiro Fólio das peças de Shakespeare a partir da biblioteca Bodleian de Oxford, Reino Unido. O fólio reúne 36 peças do autor, originalmente publicado em 1623, e a biblioteca permite o *download* individual das obras. Escolhemos partir de uma reprodução fotográfica da obra em PDF, de maneira a nos posicionar o mais próximo possível da fonte literária original, em um processo que pode ser sintetizado na figura 1. Esta primeira parte guarda muito em comum com o início do processo das adaptações em geral, em que o roteirista buscará partir da melhor fonte possível.

Figura 1: Primeira parte da metodologia



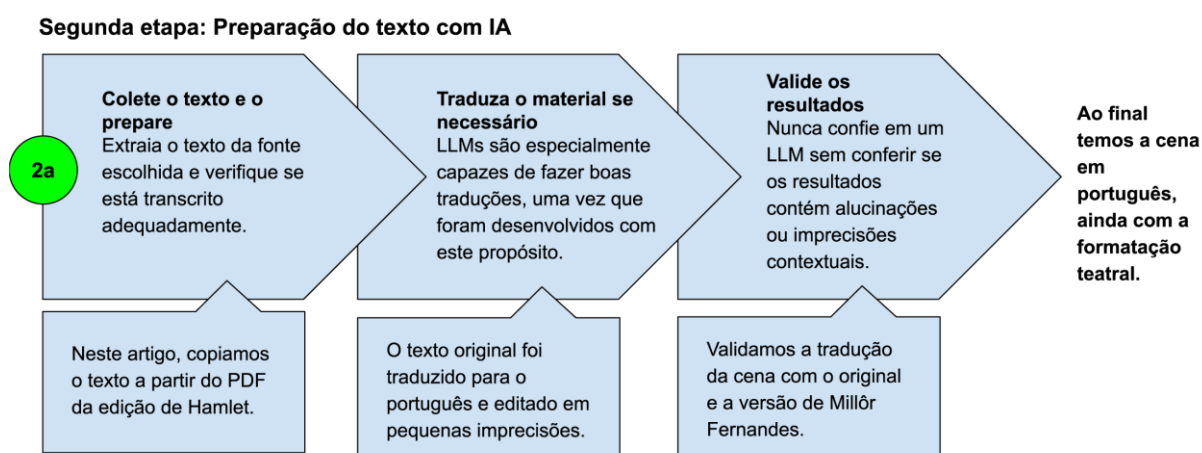
Fonte: autores (2025)

A cena escolhida para o protótipo foi a cena nº 4 do primeiro Ato. Situada na vigia externa do castelo à noite, o príncipe Hamlet depara-se com o espectro de seu pai, o Rei Hamlet, que lhe revelará um crime hediondo: Cláudio, seu próprio irmão e tio do personagem-título, usurpara o trono e a rainha Gertrudes, assassinando-o enquanto dormia. A alma penada clama por vingança. A escolha se justifica pela relevância perante a dramaturgia: é o fantasma que dá a missão a Hamlet e transforma seu mal-estar com a perda do pai em desejo de vingança. Seus colegas, Horácio e Marcelo, também veem o fantasma, o que dá ao acontecimento um prestígio de veracidade na lógica interna da

narrativa, mas apenas o príncipe ouve o relato da traição, o que permite ao espectador permanecer em dúvida a respeito da sanidade dele.

Na segunda etapa da metodologia dedicada ao texto, a cena selecionada teve seu texto transcrito do arquivo em PDF do fôlio por um recurso de reconhecimento de caracteres³ e traduzido para o português com o auxílio do *Google Gemini*⁴, que foi capaz de ajustar adequadamente o texto multicientenário para o português contemporâneo a partir de um comando simples. Uma síntese pode ser vista na figura 2.

Figura 2: Segunda parte da metodologia, sobre texto



Fonte: autores (2025)

O reconhecimento de caracteres evita a necessidade de digitar textos que tenham sido fotografados e está embutido em sistemas operacionais como Mac OS e iOS, podendo também ser realizado por serviços como o *ChatGPT* e o *Google Gemini* em suas versões gratuitas e pagas se o usuário carregar uma imagem e solicitar para transcrevê-la. A tradução de textos foi a primeira competência que os modelos de IAG baseados em *transformers* aprenderam, e a maioria dos serviços costuma entregar bons resultados.

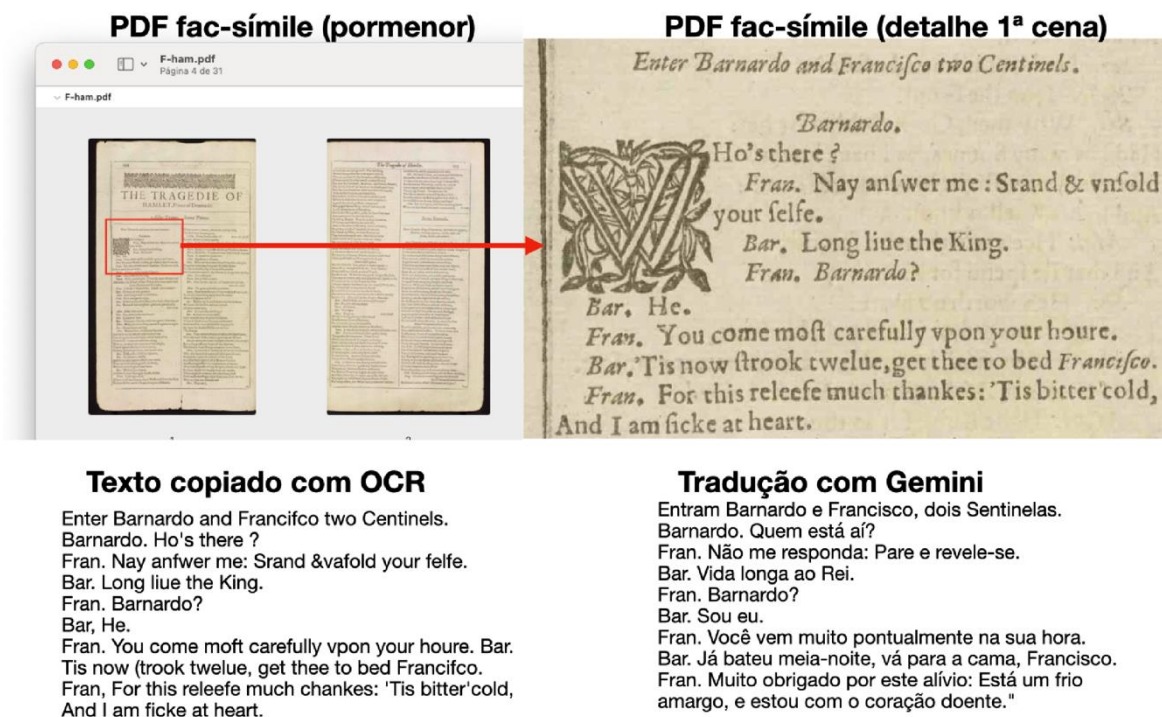
Uma amostra da primeira cena da obra, sintetizando os resultados do processo de coleta e processamento textual, está na figura 3. Destacamos que a transcrição foi bastante precisa, apenas ignorando a iluminura presente na letra “W” que inicia o diálogo, o que foi corrigido automaticamente na tradução, bem como outras distinções tipográficas típicas do período presentes no fôlio.

³ O processamento foi feito usando o navegador *Safari* versão 18.1.1 em um *MacBook Pro* modelo M1 com 8GB de RAM e sistema operacional *MacOS Sonoma* 14.7.1 entre os dias 05 a 15 de março de 2025.

⁴ Usamos o modelo *Gemini Advanced 2.0 Flash*, disponível apenas para assinantes quando da redação do texto. A escolha por este modelo foi motivada por ser o de lançamento mais recente.

A habilidade em traduzir o significado de expressões arcaicas do inglês, como “*And I am ficke at heart*” para “e estou com o coração doente” indica que o treinamento do modelo conheceu fontes literárias de longa data.

Figura 3: Amostra dos resultados da segunda etapa



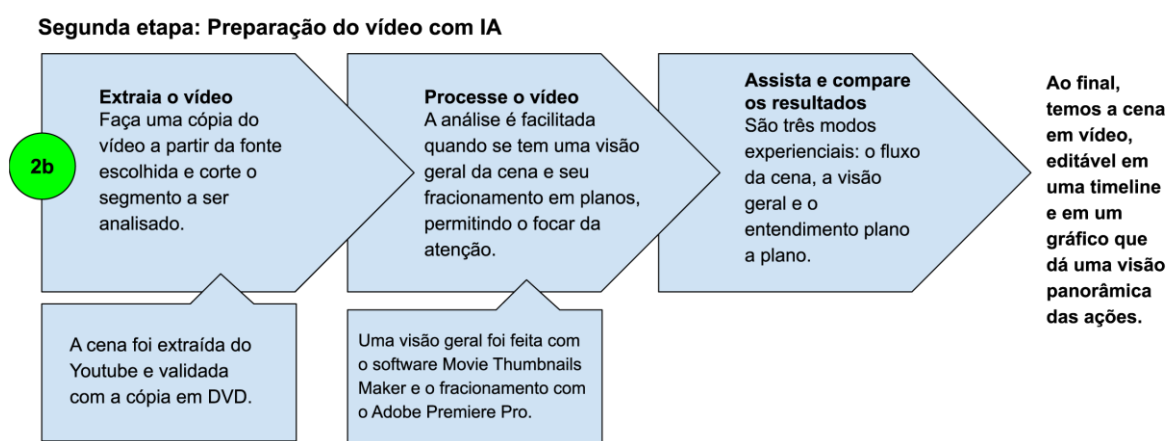
Fonte: autores (2025)

Validamos a tradução de máquina comparando-a com a feita por Millôr Fernandes em 1988 e em contínua publicação pela L&PM Editores quando da redação deste artigo (FERNANDES, 2025). A observação apontou que são substancialmente diferentes entre si, o que descartou um temor que o texto em português tivesse sido previamente absorvido pelo modelo de linguagem e o resultado fosse uma reprodução não creditada. Entre ambas, podemos afirmar que a tradução de Millôr agrega uma fluência à leitura que traz marcas do português brasileiro, enquanto a feita pelo *Gemini* está mais próxima do original.

Prosseguimos com a extração da cena do contato com o fantasma, no filme de 1948. Utilizamos dois pontos de coleta e validação. O ponto de partida foi uma versão em DVD lançada no mercado brasileiro pela Versátil Home Video em 2005. Esta foi comparada com uma publicação restaurada e remasterizada em alta definição, postada no *YouTube* pelo canal *Shakespeare Network* (2022), cuja autenticidade seria validada pela comunidade de fãs. A

comparação das duas fontes indicou que eram idênticas em seu conteúdo narrativo. A cena tem cerca de 4 min 30 s de duração e se inicia aos 29 min 38 s do filme, contando com treze planos individuais. A cena foi extraída a partir da fonte disponível online e armazenada em formato MPEG-4. Uma síntese desta etapa está na figura 4.

Figura 4: Segunda parte da metodologia, sobre vídeo



Fonte: autores (2025)

A análise de uma cena audiovisual exige ir além da experiência imediata da assistência a um filme. O modelo clássico de análise de Aumont e Marie (1993) indica a decomposição do filme em planos, permitindo observar suas características e os significados sugeridos pela edição. Argumentamos que a compreensão plena de uma cena requer também a consideração de sua ambiência, construída pelo conjunto da direção de arte, fotografia e figurinos.

Assim, buscamos uma visão detalhada dos planos complementada por uma visualização de sua duração. A sobreposição permite evidenciar a sensibilidade da linguagem audiovisual, na qual diferentes planos demandam durações variadas para transmitir suas mensagens, construir um discurso cinematográfico e envolver o espectador. Assim como nem todas as frases em um livro ou em *Hamlet* possuem a mesma extensão, a duração dos planos em uma adaptação cinematográfica também varia conforme a ênfase pretendida.

A figura 5 apresenta na parte de cima um mosaico de fotogramas da cena, coletados em intervalos regulares, em que o príncipe e seus colegas de vigília são vistos interagindo com o fantasma, fazendo perceber o tom geral da cena em termos de iluminação e caracterização. Na parte de baixo está uma captura de tela da linha do tempo de edição, indicando os cortes com os números dos fotogramas correspondentes sobrepostos. A duração dos planos, equivalente

ao comprimento de cada segmento, varia bastante, o que sugere uma adaptação da linguagem teatral, pensada para ocorrer em cena aberta, para a cinematográfica, convencionalmente baseada em ênfases de enquadramento e duração dos planos. O número do plano correspondente na sequência é exibido no canto superior direito em vermelho.

Figura 5: Síntese da cena sobreposta à linha do tempo dos planos



Fonte: autores (2025)

Esta figura reuniu duas ferramentas em sua execução. O mosaico da parte superior foi feito com o *Movie Thumbnails Maker* no *Mac OS*, com opção do *Media Player Classic* no *Windows*, ou a montagem manual. A *timeline* com os cortes foi produzida usando o recurso de detecção de edição de cena no *Adobe Premiere Pro* para confirmar a contagem dos planos e cortes, parte do conjunto de ferramentas de inteligência artificial *Adobe Sensei* (ADOBE, 2025). Um resultado semelhante seria alcançado fazendo os cortes manualmente em qualquer programa de edição de vídeo.

Na terceira etapa, a tradução da cena contida no fólio foi formatada como um roteiro cinematográfico. Para isso, primeiro o *Google Gemini* foi questionado se conhecia a formatação-padrão de roteiros e foi solicitada uma amostra comentada. Uma vez que a resposta foi satisfatória, a versão traduzida do texto do fólio foi inserida acompanhada de um *prompt* simples no *Gemini*, gerando um arquivo que seguia as convenções básicas de formatação de roteiro, e este texto foi armazenado.

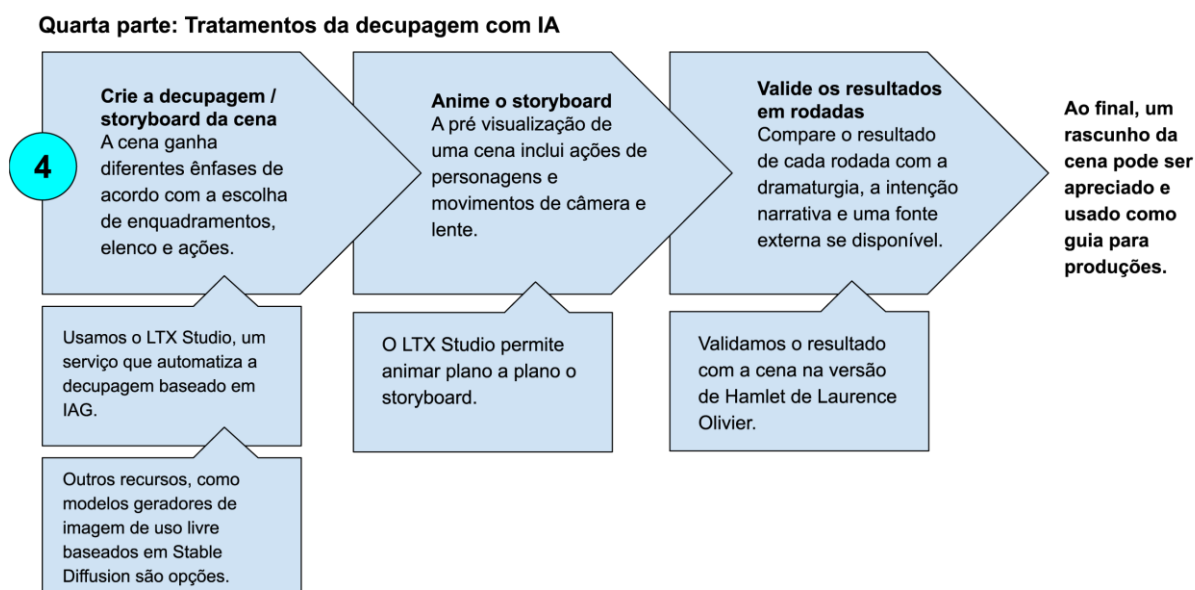
Até esta terceira etapa, pode-se argumentar que o uso da IA manteve as máquinas operando como um suporte às iniciativas humanas, sem introduzir elementos inesperados ou um grau significativo de originalidade, ou imprevisibilidade. A leitura dos caracteres a partir do PDF foi precisa, a tradução manteve-se adequada e a identificação dos cortes ocorreu de forma exata. Isso exemplifica como tais ferramentas podem funcionar como

instrumentos amplificados de trabalho. Ainda que a tradução represente uma reescrita integral do original, o domínio dos códigos e das línguas envolvidas pelos autores permitiram verificar a correção do processo.

Uma crítica relevante, alinhada às reflexões de Andrew (1984) sobre adaptações interseccionais e às considerações de Bazin, diz respeito à forma como o *Gemini* estruturou o roteiro audiovisual. O sistema limitou-se, essencialmente, a transpor os diálogos na íntegra para o formato solicitado, sem promover ajustes ou sínteses. Embora essa abordagem fosse previsível, dado que nenhuma modificação foi solicitada, ela ressalta o caráter acrítico de tais ferramentas. Um ponto marcante de diferença foi o cabeçalho da cena que estabelece o contexto de espaço, tempo e a rubrica da ação, ao que o *Gemini* acrescentou de maneira pertinente “EXT. PLATAFORMA DO CASTELO - NOITE [...] A noite está fria e escura. Hamlet, Horácio e Marcelo caminham pela plataforma do castelo, a brisa cortante agitando suas vestes”, interpretando contextualmente a cena, uma rubrica ausente no fólio original.

A quarta etapa envolve a transposição do roteiro para a decupagem visual, na forma de um *storyboard*, com a possibilidade de evoluir para um *animatic*, uma versão animada que mostra ações e movimentos de câmera. Nesse estágio, novas ferramentas promovem a transição da palavra para a imagem e da imagem estática para a imagem em movimento. Uma síntese destes passos está na figura 6.

Figura 6: Quarta etapa, decupagem e *storyboard* a partir do roteiro



Fonte: autores (2025)

Identificamos dois fluxos de produção distintos: um baseado no *LTX Studio*⁵, uma ferramenta paga que realiza a adaptação semiautomática de roteiros para a pré-visualização de cenas, e outra que envolve mais trabalho manual, gerando as imagens com IAGs de uso gratuito. A escolha desses dois caminhos se justifica pelo fato de que, embora o *LTX Studio* proporcione uma experiência integrada de pré-visualização, seu acesso gratuito é limitado, pois rapidamente exige uma assinatura. Em contrapartida, as mesmas funcionalidades podem ser reproduzidas manualmente por meio de plataformas de geração de imagens, delegando mais decisões aos criadores humanos em vez de automatizá-las por completo. Esta etapa explora ambos os fluxos de produção, comparando suas abordagens e implicações no processo de criação.

Neste processo, utilizamos a versão gratuita para testes do *LTX Studio*, que se apresenta da seguinte forma: após o *login* e a criação de um projeto, o usuário é convidado a inserir um roteiro na opção mais automatizada de criação. O texto é então processado por um modelo de imagem interno ao LTX, que identifica os personagens, interpreta certos aspectos de seu perfil e ações, e sugere uma decupagem como ponto de partida, customizável pelo usuário.

Para garantir maior fidelidade e validação em relação ao filme de Laurence Olivier, congelamos e salvamos fotogramas da obra, identificando os personagens citados no fôlio — Hamlet, Marcelo e Horácio⁶. A partir desses fotogramas, solicitamos ao *ChatGPT4* que gerasse descrições em inglês para cada um dos personagens. Essas descrições foram inseridas no LTX, juntamente com um grande plano geral da esplanada do castelo, capturado como referência de ambientação e estilo fotográfico. As descrições também foram inseridas no *software* gratuito *Diffusion Bee* (GUPTA, 2025), que executa os modelos geradores de imagem de acesso gratuito, neste caso o modelo *FLUX.1-schnell*. A comparação entre a geração de elenco e suas contrapartes fílmicas podem ser observadas na figura 7.

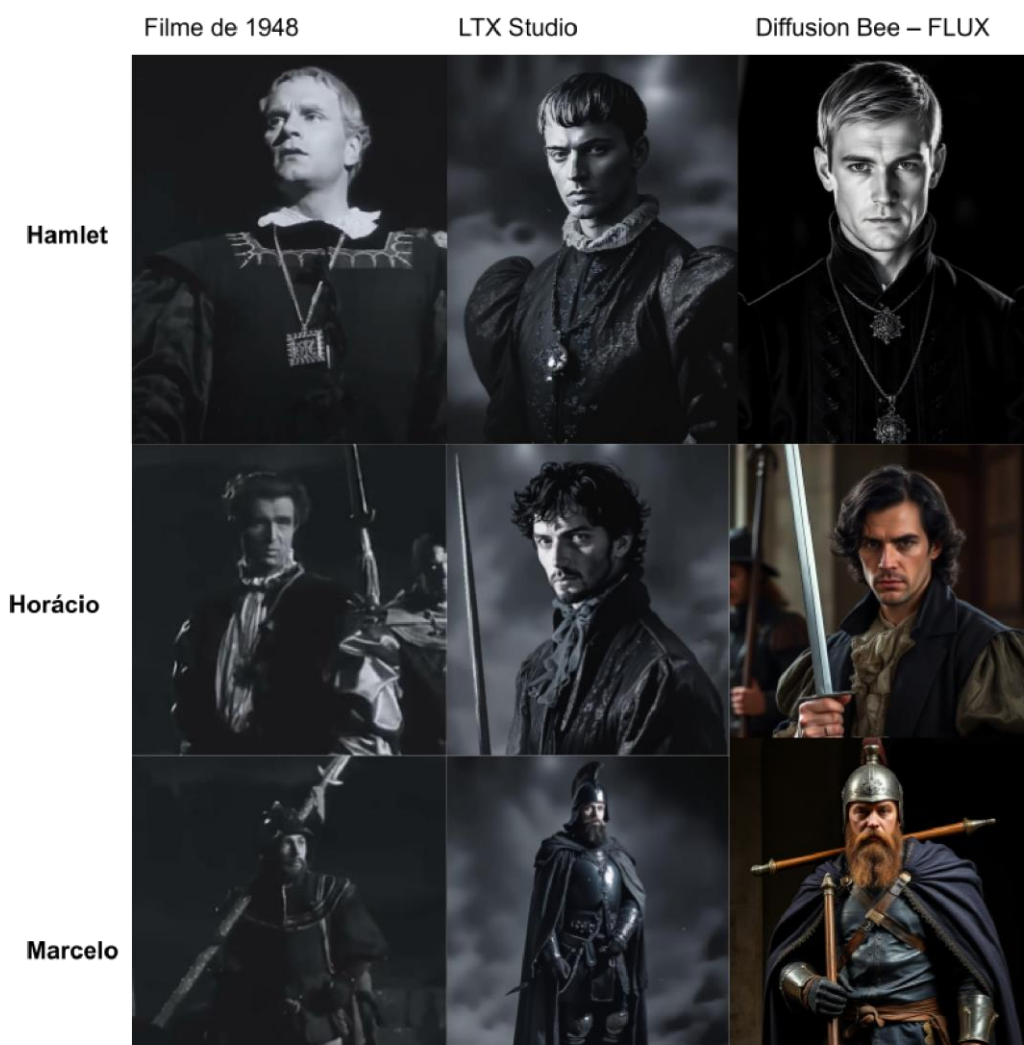
As três versões de cada personagem oferecem *insights* sobre como os diferentes modelos traduzem os elementos da narrativa e as sugestões de caracterização de elenco. Partindo do filme de 1948, além da intenção declarada de autenticidade por parte do ator e realizador, havia uma tradição

⁵ Agradecemos a indicação desta ferramenta ao mestrando Márcio Toson (PUCRS).

⁶ Não incluímos o fantasma na geração comparada pela sua aparição ser visualmente pouco definida no filme de 1948, embora o *LTX Studio* tenha gerado uma sugestão.

teatral consolidada que embasava a produção dos figurinos. Esse aspecto se mantém, em maior ou menor grau, nas três versões do traje do príncipe Hamlet. Observa-se que, embora cada um dos personagens gerados apresente detalhes distintos, a vestimenta permanece predominantemente escura, com colares e uma gola destacada. O *LTX Studio* capturou um estilo mais próximo do figurino elisabetano, enquanto o *Diffusion Bee* aproximou a indumentária de características associadas à vestimenta de um sacerdote. Em todas as versões, o olhar intrigante, o rosto magro e a pele pálida, descritos na referência original, foram preservados.

Figura 7: Elenco do filme, gerado pelo *LTX Studio* e pelo *Diffusion Bee*



Fonte: autores (2025)

Para Horácio, os modelos geraram uma versão mais jovem do personagem, mas mantiveram elementos essenciais, como a espada, o olhar determinado e a postura firme. Além disso, o cabelo escuro e bem penteado contribui para

diferenciá-lo da caracterização do príncipe. No entanto, é possível observar limitações na capacidade das IAGs em manter a consistência visual. Apesar de a descrição sugerir imagens em preto e branco, o *Diffusion Bee* gerou algumas versões coloridas. Embora esse desvio pudesse ser corrigido na pós-produção, representa um afastamento da estética original.









Em relação a Marcelo, as três versões apresentam uma vestimenta de caráter militar, mas seu capacete torna-se progressivamente mais ornamentado, e, na versão do *Diffusion Bee*, há uma distorção significativa na representação da lança. Esse fenômeno evidencia que tais traduções são sempre reinterpretações parciais e, em alguns casos, inesperadas por parte dos modelos. Metaforicamente, o que solicitamos a esses modelos depende do que está e não está disponível em seu “acervo” simbólico. Esse fator poderia ser mitigado por meio do treinamento de modelos específicos para caracterização de elenco e objetos, o que, por sua vez, levanta debates sobre propriedade intelectual e a utilização de imagens como referência.

Após a definição do elenco, o *LTX Studio* permite que o usuário faça ajustes em uma versão simplificada do roteiro, que enfatiza as ações das cenas e, em seguida, gera uma decupagem automática. A primeira versão gerada pelo sistema apresentou 27 planos, aproximadamente o dobro da versão original do filme de Olivier, que tem 13. Esse resultado é produzido por um modelo interno da empresa, que demonstra ter aprendido a selecionar posições de câmera e enquadramentos com base em um repertório consolidado da linguagem audiovisual. A decupagem gerada segue os princípios da narrativa clássica hollywoodiana, com cortes em continuidade e uma unidade espaço-temporal bem definida dentro da cena. Um pormenor do início da cena está na figura 8.

A figura apresenta três colunas. A primeira exhibe os quatro planos iniciais da cena, decupada pelo *LTX Studio*. A coluna central mostra o roteiro reprocessado pela plataforma, em que o texto foi traduzido para inglês e separado em ações plano a plano, com a atribuição de personagens precedidos por “@” para definir o elenco de cada cena. A tentativa de gerar movimentos de câmera resultou em sugestões pouco relevantes para a narrativa. A terceira coluna apresenta os resultados dos quatro primeiros planos gerados pelo *Diffusion Bee*, utilizando o modelo FLUX. O roteiro da coluna central serviu de *prompt* para a criação desses planos, buscando aproximar os enquadramentos. Embora haja similaridade, a referência de elenco e ambientação cromática do filme original, informada no LTX, não foi

mantida. Assim, apesar de alguns planos apresentarem cores em destaque, o modelo busca seguir os enquadramentos sugeridos pelo roteiro.

Figura 8: Primeiros quatro planos da cena, gerados pelo *LTX Studio* e *Diffusion Bee*

LTX Studio	Roteiro processado pelo LTX	Diffusion Bee – FLUX
	1 A wide view of the stone castle platform overlooking a dark, moonlit landscape. Flickering torches cast dim light, and the uneven cobblestones are visible. Sparse vegetation grows in crevices, and the night sky is a deep indigo with a silvery moon glow.	
	2 @Hamlet, @Horácio, and @Marcelo walk across the uneven cobblestones of the castle platform, their garments fluttering in the cold breeze. The flickering torchlight highlights their figures against the dark landscape.	
	3 @Hamlet's face, illuminated by moonlight and torchlight. His expression is tense, and his breath is visible in the cold air.	
	4 @Horácio stands beside @Hamlet, his dark, wavy hair and high-collared shirt catching the dim torchlight. He looks toward @Hamlet with a cautious and serious expression.	

Fonte: autores (2025)

Um aspecto notável da decupagem gerada automaticamente pelo *LTX Studio* é que, embora a plataforma tenha sido alimentada com um roteiro baseado majoritariamente em diálogos e com poucas rubricas de ação, a interpretação cortou todas as falas e assim se aproximou mais do cinema dos primeiros anos do século XX. Tempo de uma narrativa conduzida por ações não verbais e pantomima intercaladas por cartelas, em vez de seguir a abordagem híbrida entre teatro e cinema adotada por Olivier. A plataforma também permite marcar e atribuir falas aos personagens, oferecendo uma variedade de vozes, mas não usamos este recurso com o propósito de verificar o que o sistema nos ofereceria de imediato.

Ao longo dos 27 planos gerados, observam-se inconsistências espaciais e variações na forma dos personagens, sugerindo problemas do modelo para manter a regularidade visual. De fato, a ambientação noturna é preservada, mas o comportamento probabilístico inerente aos modelos de inteligência

artificial faz com que cada novo plano seja uma nova solicitação ao sistema que resulta em pequenas variações, gerando resultados ligeiramente distintos a cada iteração. Embora essa característica possa ser útil para a exploração de ideias, não substitui os métodos tradicionais de produção audiovisual, que priorizam precisão e controle sobre a imagem, resultado do trabalho coordenado de diversas equipes. Assim, o processo de escrita automatizada oferecido pela plataforma atende parcialmente às expectativas, ao mesmo tempo, em que introduz elementos inesperados.

Um aspecto particularmente explorado por Olivier em sua encenação é o uso dos movimentos de câmera para complementar a movimentação do elenco, proporcionando ao espectador uma experiência essencialmente cinematográfica. Isso se evidencia, especialmente, no plano nº 5, em que a câmera acompanha Hamlet e seus companheiros enquanto se deslocam no quadro, aguardando a aparição do fantasma.

Na decupagem gerada automaticamente, a presença do dobro de planos em relação ao filme original indica que cada ação dos personagens foi isolada em um plano específico. Se um personagem olha, o que ele vê aparece no plano seguinte; se o fantasma se aproxima, a reação a essa chegada surge no próximo plano, e assim sucessivamente. Embora essa segmentação não seja incorreta — visto que não há uma única forma correta de estruturar a narrativa audiovisual —, ela evidencia uma abordagem em que cada plano funciona como uma unidade narrativa independente. Em contraste, a movimentação da câmera no cinema tradicional não apenas acompanha a ação, mas também direciona a atenção do espectador, estruturando a revelação e ocultação de elementos narrativos de maneira deliberada.

Considerações finais

Adaptações cumprem o papel de aproximar um repertório pré-existente de novos públicos, que podem não ter o hábito de ler peças clássicas ou frequentar teatros. Ao transpor uma obra clássica para diferentes mídias, como o cinema, o teatro, a música ou quadrinhos, a adaptação a reveste de uma nova roupagem, aproximando-a da sensibilidade do público de cada momento. A atualização da linguagem, a inserção de elementos contemporâneos e a exploração de diferentes perspectivas narrativas contribuem para revitalizar a obra.

Ao longo deste percurso experimental, observamos que a relação entre inteligência artificial e a sensibilidade humana manifestou-se de diversas

formas, oscilando entre a complementação e potencialização, em que a IA acelera processos laboriosos para humanos, otimizando fluxos de trabalho, e a delegação parcial da escrita, quando um crescente envolvimento da IA implica uma possível perda da noção de unidade, controle e autoria, elementos frequentemente associados à experiência da criação e apreciação artística. Por exemplo, a variação na representação de Hamlet em cada plano nos afasta da noção de um elenco fixo enquanto nos aproxima da ideia de um rascunho, uma etapa da realização em que estas ferramentas se destacam, pelo menos por enquanto.

Consta que Olivier não ficou satisfeito com seu resultado final (OLIVIER, 1987), e possivelmente não ficaria satisfeito tampouco com a adaptação feita por IA. Ele atribuiu ao seu papel de diretor profissional e à ansiedade de ficar dentro do orçamento e prazo o motivo dos cortes de alguns belos versos de Shakespeare; no entanto, segundo Olivier (1987, p.194), somente dessa maneira foi possível “transpor o gênio criativo de Shakespeare para a tela”, o que nos lembra que as três categorias de Andrew (1984) têm de se viabilizar para a obra vir a público.

Ainda assim, Adami (2001, p.3) nos lembra que “Contar histórias é sempre mágico. Quando entramos neste universo é para viver o mundo dos sonhos dos autores e nossos anjos e demônios”. E, com o uso das IAGs atuais, ainda nos encontramos nesse limiar, porém como sinaliza o autor ainda em 2001, “adaptar é como reconstruir uma casa nova em um novo local” (2001, p .3), essa afirmação ainda continua válida mais de vinte anos depois, só que hoje a “nova casa” é gerada por modelos em constante transformação regulados por plataformas.

Bibliografia

ACADEMY OF MOTION PICTURES ARTS AND SCIENCES. **The Official Academy Awards® Database**. Disponível em: <https://awardsdatabase.oscars.org/>. Acesso em 12 de março de 2025.

ADAMI, Antonio. **A adaptação literária no rádio e na televisão**. 2001. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/9542027500049521450100345369377337266.pdf>. Acesso em: 18 mar. 2025.

ADOBE. Visão Geral da IA. Disponível em: <<https://www.adobe.com/pt/ai/overview.html>>. Acesso em 10 de março de 2025.

ANDREW, James Dudley. *Concepts in Film Theory*. Nova Iorque : Oxford University Press, 1984.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Análisis Del Film*. 2.ed. Barcelona: Paidós, 1993.

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: BARTHES, R. *O Rumor da Língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004. P. 57-64.

BAZIN, André. Critical Stance: Defense of Adaptation. In: ANDREW, James Dudley. André Bazin on Adaptation: Cinema's Literary Imagination. Berkeley : University of California Press, 2022. P. 81-82.

BLACK FOREST LABS. FLUX.1-schnell. Disponível em: <<https://huggingface.co/black-forest-labs/FLUX.1-schnell>>. Acesso em 30/04/2025.

BLOCK, Alexis Ben.; WILSON, Lucy Autrey. George Lucas's Blockbusting: A Decade-by-Decade Survey of Timeless Movies Including Untold Secrets of Their Financial and Cultural Success. New York: It Books, 2010.

BLOOM, Harold. O cânone ocidental. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GUPTA, Divam. DiffusionBee - Stable Diffusion App for AI Art. Disponível em: <<https://diffusionbee.com>>. Acesso em: 10 de março de 2025.

LIGHTRICKS. LTX Studio. Disponível em: < <https://ltx.studio>>. Acesso em 05 de março de 2025.

OLIVIER, Laurence. Ser Ator. Rio de Janeiro: Editora Globo, 1987.

SHAKESPEARE, William. Hamlet. Trad. de Millôr Fernandes. Porto Alegre: L&PM, 2025

SHAKESPEARE NETWORK. Hamlet - Laurence Olivier - Shakespeare - 1948 - Multiple Subtitles - HD Restored - 4K. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tsPPI_7x1dk>. Acesso em 05 de março 2025.

TULARD, Jean. Dicionário de cinema – Os diretores. Porto Alegre: L&PM, 1996.

UNIVERSITY OF OXFORD. The Bodleian First Folio: digital facsimile of the First Folio of Shakespeare's plays. Disponível em <<http://firstfolio.bodleian.ox.ac.uk/>>. Acesso em 05 de março de 2025.

USZKOREIT, Jakob. Transformer: A Novel Neural Network Architecture for Language Understanding. 31 de agosto de 2017. Google Research Blog. Disponível em: <<https://blog.research.google/2017/08/transformer-novel-neural-network.html?m=1>>. Acesso em 05 set. 2024.

VASWANI, Ashish; SHAZEER, Noam; PARMAR, Niki. et al. Attention is all you need. 2017. Google Research. Disponível em: <<https://research.google/pubs/pub46201/>>. Acesso em 05 set. 2024.

Recebido em: 31/03/2025

Aceito em: 30/06/2025