

4

A Amazônia na animação brasileira: uma proposta de leitura

O mundo pós-moderno (ou qualquer que seja o nome que se dê à condição do homem deste nosso tempo) é uma amálgama de contradições. Uma delas é constatar, como foi mostrado no capítulo anterior, que o conceito de “Amazônia” é definido muito mais por aquilo que atores externos à região falam, imaginam e inventam a respeito dela (sob uma perspectiva exógena carregada de equívocos, simplismos, exageros e preconceitos) do que por aquilo que é gerado espontaneamente no interior da região pelos próprios indivíduos que vivem a cultura amazônica, que compartilham do espaço amazônico. A inventividade, flexibilidade e resiliência do caboclo amazônico; seu desinteresse pelo passado; suas histórias, criações, hábitos, gostos, sabores, ritmos; seu modo peculiar de estar no tempo e de relacionar-se com o espaço; toda essa complexidade que poderia, adequadamente, representar a região; ou melhor, os lugares, os espaços vividos que formam essa heterogênea região; tudo isso parece se tornar de fato “invisível”, diante da avalanche de imagens contrárias (e contraditórias) que viajam livremente, por todo o globo, nas diversas manifestações da cultura de massa.

Nessa perspectiva, a Amazônia, de fato, nem sequer existe – senão na visão do alóctone – já que o habitante local (autóctone), na realidade, muitas vezes nem se identifica com o termo e muito menos se enxerga como “região”. Só existe socialmente, convencionalmente, imaginariamente, subjetivamente... E não concretamente.

Concretamente, pode-se até falar de um bioma amazônico homogêneo, um espaço delimitado por características naturais e físicas constantes: floresta tropical de árvores altas de folhas grandes, clima equatorial quente e úmido, rica biodiversidade, grande potencial hidrográfico etc. Mas, não é somente o aspecto natural que define, no entanto, uma região (a propósito, é a “natureza” a representação dominante da região [BUENO, 2008]). Nem mesmo os aspectos, políticos, econômicos, isoladamente. Ou étnicos, sociais e históricos. Ou ainda culturais, linguísticos... Uma região é definida pela combinação dessas e outras variáveis.

A Amazônia de que estamos falando é resultado, como vimos, de sucessivas interpretações exógenas subjetivas, descomprometidas de coerência com a realidade sociocultural da

região, que remontam o século XVI, com os relatos de exploradores europeus e suas expectativas de encontrar um fantástico Novo Mundo; passam por momentos capitais da arte brasileira, quando busca autenticidade e identidade nacional, como a primeira fase do Romantismo, o Modernismo e o Tropicalismo; passam pelo longo processo de divisão política do Brasil; até serem reformuladas, na Modernidade, pela comunicação de massa, pela indústria e consumo, e, com grande força, pelo cinema; e serem dissolvidas, multiplicadas e esvaziadas pelas estruturas pós-modernas. Interpretações essas paradoxalmente desconhecidas do natural da Amazônia.

Cada uma dessas representações exógenas, salvo algumas poucas exceções, basearam-se em imagens e conceitos criados por representações anteriores. Estereótipos, imagens e conceitos generalizantes e simplificadoras a respeito da região, que sintetizam de forma simplória e limitada a complexidade e diversidade encontrada na Amazônia. Cada vez que são replicadas, essas imagens tornam mais fortes os preconceitos e estigmas atribuídos à região. Tão fortes que chegam a ser absorvidos por parte dos habitantes urbanos da própria região, em especial, aqueles que são influenciados pela comunicação de massa.

De fato, vivemos num mundo de imagens. Num mundo dominado pela aparência, pela exterioridade, e nem sempre pela essência das coisas.

O design, o cinema, a publicidade e outras modalidades visuais de arte e de comunicação podem ser incluídos aqui como formas de representação social que ganharam uma importância enorme (e crescente) dentro da nova configuração cultural, econômica e social identificada como pós-modernidade.

Gilles Lipovetsky e Jean Serroy (2009) defendem uma expansão do conceito de cinema:

Os ciclos precedentes construíram a modernidade do cinema; o que agora testemunhamos nos faz sair claramente de sua fase moderna. [...]

A mutação hipermoderna se caracteriza por envolver, num movimento sincrônico e global, as tecnologias e os meios de comunicação, a economia e a cultura, o consumo e a estética. O cinema obedece à mesma dinâmica. É no momento que se afirmam o hipercapitalismo, a hiper mídia e o hiperconsumo globalizados que o cinema inicia, precisamente, sua carreira de *tela global*.

A expressão “tela ou ecrã global” deve ser entendida em vários sentidos, que, aliás, se sobrepõe em numerosos aspectos. Em sua significação mais ampla, ela remete ao novo poder planetário da ecranosfera, ao estado generalizado de tela possibilitado pelas novas tecnologias de informação e comunicação (LIPOVETSKY, 2009, p. 23).

O cinema ganha, assim, dentro desse contexto de globalização, uma configuração que extrapola as salas de cinema e invade o campo imaterial, a partir da estética criada pela *tela*, nos mais diferentes espaços da cultura e da sociedade: informação (computador, *tablet*, celular), entretenimento (televisão, *games*), música (videoclip, *music players*), arte (arte digital), as relações sociais (mídias sociais) e ainda “a publicidade, a conversação, a fotografia, o saber, nada escapa completamente às malhas digitais da nova ecranocracia”. O cinema de animação. Tudo é intermediado pelos mais diversos tipos de telas.

David Harvey (1989, p. 277) diz que o cinema é uma “forma de arte que (ao lado da fotografia) surgiu no contexto do primeiro grande impulso do modernismo cultural” e que ele “tem talvez a capacidade mais robusta de tratar de maneira instrutiva de temas entrelaçados do espaço e do tempo”. Ele se refere às possibilidades narrativas do cinema, o qual, por meio dos “cortes no tempo e no espaço em qualquer direção” consolidou-se como linguagem universal. Por isso, o cinema foi elevado como forma de arte “superior”, que passou a influenciar todas as formas de construção de imagens na nossa sociedade, e mais, as próprias relações e comportamentos sociais. Conforme argumenta Harvey, “o cinema é o fabricante e manipulador supremo de imagens para fins comerciais, e o próprio ato de usá-lo bem implica sempre a redução das complexas histórias da vida cotidiana a uma sequência de imagens projetadas numa tela” (Ibid., p. 289).

Eis o que acontece com as “complexas histórias da vida cotidiana” amazônica diante do poder manipulador e ditador do cinema, ou do olhar cinematográfico que cada indivíduo carrega ultimamente. A representação da região na arte cinematográfica já foi abordada no capítulo anterior. Mas, e em relação à arte do cinema de animação?

Chegamos, então, ao cerne de toda a discussão proposta nesse trabalho, quando nos dedicaremos a observar em maior detalhe de que forma a *Amazônia* é representada pela popular e moderníssima linguagem do *cinema de animação*. Porventura repete-se a mesma matriz de representação, limitadora e redutora da compreensão da região? Ou, ao contrário, deixam-se de lado os estereótipos comumente empregados em outras linguagens e parte-se para uma representação que leva em conta a complexidade social e cultural da Amazônia? Por acaso alguma peculiaridade da linguagem do filme animado modifica a forma como se revela a representação da região amazônica?

Este capítulo tem o objetivo de responder a essas questões debruçando-se sobre imagens extraídas de dez filmes de animação brasileiros que em suas estruturas narrativas representam a Amazônia, seja nas definições de design para os cenários e as personagens, seja em trechos verbais narrados ou

em diálogos que compõem o filme, ou ainda na origem da história contada pelo filme, ou em qualquer outro elemento componente do filme animado.

4.1 Estereótipos e Clichês

Cabe aqui, antes de falar mais esmiuçadamente sobre os filmes selecionados, introduzir os conceitos de *estereótipo* e *clichê*, destacados por Amancio (2000, p. 133-45) no seu estudo sobre a imagem do Brasil no cinema estrangeiro. Para o autor, que cita a teórica francesa Ruth Amossy, há um ambiente favorável para circulação de imagens repetidas, mecanicamente reproduzidas, a partir de invenções como a fotografia, por Nicéphore Niépce, em 1826, e o cinematógrafo, pelos irmãos Lumière, em 1895 (Ibid., 135).

Repetição mecânica e ideias feitas, psitacismo⁴¹ e banalidade. Também chavão, lugar-comum, frase feita, clichê: uma profusão de quase sinônimos demarcando, por sua proximidade, um campo de situações de linguagem chamado *estereotipia*. [...]

Simplificação, generalização, esquematização, o campo da estereotipia compreende desde a ideia comum, da opinião corrente e banal, até o qualitativo preconceituoso e desabonador, cristalizado nos diversos discursos por um processo de repetição (AMANCIO, 2000, 135).

Invisível, ou no mínimo imperceptível aos nossos olhos, o estereótipo está presente em praticamente tudo que se vê na televisão, nas revistas, na internet, numa tela de cinema. São imagens conceituais convencionadas, ou seja, “que a nossa cultura definiu previamente por nós” (Ibid., 136) que agem como mediadoras entre nossa mente e a realidade. Conceitos repetidos à exaustão que filtram e dão um sentido “social” às imagens capturadas secamente pelos nossos olhos.

Mencionando a abordagem de Walter Lippman, Amancio define o “pensamento estereotipado” como “uma imagem ou opinião aceita sem reflexão por uma pessoa ou um grupo” que consiste num “juízo simplificado, não verificável e às vezes falso sobre tal grupo ou sobre algum acontecimento” (Ibid., 137).

Destaca também o que teórico da escola de Frankfurt Theodor Adorno (1954) defende sobre o uso de estereótipos na televisão, justificando que os mesmos ajudam na

⁴¹ Psitacismo consiste num distúrbio psíquico caracterizado pela repetição maquinal de palavras ou frases vazias de sentido para quem as repete.

“organização e antecipação da experiência, nos impedindo de cair na anarquia mental e do caos”, mas atenta para sua mudança de função no seio da indústria cultural de massa, já que eles permanecem reificados e rígidos, apontando para uma manutenção de clichês e ideias pré-concebidas em descompasso com a dinâmica experiência da vida. Ele [Adorno] reivindica então um repertório de mensagens “positivas” dentro de um código moral, para que não sejamos “vítimas cegas e passíveis” (AMANCIO, 2000, p, 138).

Vinculados mais ao estudo da representação social estigmatizada de grupos étnicos e raciais, no início do século XX, a partir dos anos 1980, começam a ser difundidos estereótipos sobre “grupos nacionais e sobre minorias culturais, desvalorizando-os e reforçando uma imagem de diferença e inferioridade” (Ibid., p. 139). O estereótipo cristalizaria em um único elemento, num processo de simplificação extrema, um conjunto de opiniões a respeito de uma nação, por exemplo. É somente nessa altura que o termo passa a carregar uma conotação negativa. Na visão de Daniel-Henri Pageaux, *imagem* e *estereótipo* se distinguem pelo fato de a primeira ser “a representação de uma realidade cultural”, enquanto a segunda não passa de “uma imagem pejorativa, redutora, monossêmica [...], essencialista [...] e discriminatória”.

Amancio apresenta também critérios, propostos por Jean-Louis Dufays, para identificação de estereótipos em um discurso: o critério *quantitativo* leva em conta “a frequência, a dimensão repetitiva” do conceito em questão; o critério *histórico* aponta que o estereótipo não tem uma origem localizável, está “sob domínio de um discurso [anônimo] já existente”; o critério *semântico* indica o “caráter abstrato e esquemático” generalizante e impreciso do estereótipo, por ser um conceito, uma representação mental; o critério *formal* considera a cristalização da forma, a não-variação em sua reprodução, a réplica automática de uma forma pré-definida; e o critério *qualitativo*, que aponta para a banalização e inautenticidade do uso do estereótipo, resultando num conceito “gasto pelo uso, desprovido de efeito estético, fruto de um hábito corriqueiro de linguagem” (Ibid.).

Vejam se esses critérios se aplicam a estereótipos correlatos à Amazônia, como por exemplo, a noção da região amazônica como um espaço exótico, onde habitariam humanos e outros seres incomuns, diferentes, tomando como referência as obras apresentadas no capítulo anterior. No que se refere à *quantidade*, foram citados dezenas de exemplos que valorizam essa imagem; *historicamente*, não se pode precisar a origem dessa imagem, ao se constatar que essa noção vem de um período anterior à vinda dos europeus à América (ou seja, século XV e XVI), os quais já chegaram com uma imagem pré-concebida do “Novo Mundo”; *semanticamente*, pode-se dizer que é sim generalizante, pois, por muito tempo, o

estereótipo foi relacionado a todo o continente americano, sendo limitado, com o passar dos anos, principalmente, à Amazônia, mas também, como o próprio Amancio demonstra, à imagem mais geral do Brasil e do brasileiro; quanto ao seu aspecto *formal*, é comum ser materializado na imagem “diferente” do indígena, e seus hábitos “peculiares” (forma de vestir-se, muitas vezes usando adereços feitos de plumas e penas, alargadores de orelha e lábios, ou tipos de habitação, utensílios domésticos, por exemplo), e dos animais (aves coloridas, onças e outras espécies não encontrados na Europa ou América do Norte); *qualitativamente*, essas imagens repetem-se tanto, banalizaram a tal ponto, que discursos gerados na própria região (como o texto publicitário de empresas turísticas) por vezes utilizam-se desse estereótipo. Ou então, como conclui Amancio, pelo fato de a paisagem “exótica” da Amazônia ser o cenário mais explorado pelo cinema estrangeiro na representação do Brasil, e serem os indígenas da região amazônica a imagem-síntese do brasileiro nesse mesmo contexto.

Por fim, é importante destacar a distinção que o autor estabelece entre o *estereótipo* e o *clichê*. Este, dentro do campo da cinematografia, seria um código visual, portanto, dependente também de convenções sociais e da repetição, o qual, inserido numa cadeia de símbolos, orienta a interpretação do espectador no decorrer das cenas do filme. Por exemplo, uma sequência de imagens que mostra, num momento, uma árvore seca e cheia de neve e, logo em seguida, a mesma árvore verdejante e florida, comunica uma passagem de tempo, uma mudança de estações. O clichê, diferente do estereótipo (que é uma estrutura *conceitual* cristalizada) opera por uma banalização da *unidade discursiva* (GERSTENKORN Apud AMANCIO, 2000, p. 142). É uma ferramenta retórica usada especialmente pelo cinema, que se utiliza de imagens-clichês para definir, por exemplo, seus gêneros (terror, romance, aventura), e inclusive representar os estereótipos (do Brasil, por exemplo, por meio da imagem aérea da floresta amazônica entrecortada de rios; do Rio de Janeiro, pela vista panorâmica do pão-de-açúcar; de Paris, pelo panorama da cidade com a torre Eiffel em destaque; ou de Nova York pela imagem da estátua da liberdade rodeada de embarcações, as famosas “imagens de cartão-postal”, apenas para dar alguns exemplos). O clichê, como estratégia discursiva, produz seu efeito graças ao seu elevado grau de familiaridade. O cinema “de massa, popular, [...] codificado, de fórmula, de repetições” (AMANCIO, 2000, 142) “se revela [...] como uma arte redutível a um certo número de processos-clichês narrativos [...] dentro de uma área de concordância entre a plateia e o realizador” (Ibid.).

Os clichês inventados pelo cinema tradicional são replicados no cinema de animação, que, por sua, vez cria seus

próprios clichês. Na animação, os chamados *gags* (“truques” em inglês), efeitos cômicos recorrentes em filmes diversos (por exemplo, quando os olhos da personagem pulam para fora ao se assustar com algo, ou a nuvem de poeira que se forma quando um personagem sai rapidamente da cena, ou uma cena em que um personagem escorrega numa casca de banana) são ferramentas retóricas e narrativas que, pela repetição, tornam-se clichês.

4.2 Sobre a metodologia

Os meios audiovisuais são um amálgama complexo de sentidos, imagens, técnicas, composição de cenas, sequência de cenas e muito mais. É, portanto, indispensável levar essa complexidade em consideração, quando se empreende uma análise de seu conteúdo e estrutura (ROSE, 2008, p. 343).

Apesar de haver algumas propostas clássicas para analisar filmes cinematográficos, não existe uma metodologia unificada para análise de imagens em movimento. Para análise de filmes de animação, muito menos, não só por ser considerada uma arte menor (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 10) mas por haver menos trabalhos acadêmicos a seu respeito.

Para este trabalho, pretende-se, portanto, adaptar uma metodologia proposta por Diana Rose (2008) para que se faça a leitura dos filmes. A autora considera que não é possível captar por meio de método algum “uma verdade única do texto” audiovisual, “não há um modo de coletar, transcrever e codificar um conjunto de dados que seja ‘verdadeiro’ com referência ao texto original” (ROSE, 2008, p. 344).

As representações audiovisuais são, mais do que discursos, um “complexo de texto, escrito ou falado, imagens visuais, e as várias técnicas para modular e sequenciar a fala, as fotografias e a localização de ambas” (Ibid., 345). A análise pode, por vezes, se aventurar a extrapolar a dimensão textual/visual, tentando controlar ou interpretar aspectos psicológicos intrínsecos ao texto concreto. Para Vanoye & Goliot-lété (1994, p. 10),

a análise fílmica só consegue transpor, transcodificar o que pertence ao visual (descrição dos objetos filmados, cors, movimentos, luz etc.) do fílmico (montagem das imagens), do sonoro (músicas, ruídos, grãos, tons, tonalidades das vozes) e do audiovisual (relações entre imagens e sons) (VANOY; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 10).

Uma análise baseada na descrição exaustiva do filme estaria, segundo esses autores, fadada ao fracasso, pois o tex-

to filmico “não é citável”, tal como o texto literário explica o escrito pelo escrito. “Sua pluralidade de códigos proíbe pensar em qualquer ‘reprodução verbal’” (Ibid., p. 10-1). E concluem que “o analista deverá estabelecer um dispositivo de observação do filme se não quiser se expor a erros os averiguações incessantes”.

Analisar o filme é mais do que assisti-lo, passivamente, contemplá-lo, deixando-se guiar pela narrativa de maneira instintiva, irracional. É, ao contrário, revê-lo, “examiná-lo *tecnicamente*” (Ibid., p. 12), desconstruí-lo e reconstruí-lo, numa atitude ativa e de distanciamento, de forma estruturada, à procura de indícios que relacionam-se aos instrumentos análise do pesquisador, suas hipóteses (Ibid., p. 18).

É importante, portanto, como veremos a seguir, que o pesquisador defina o enquadramento, a perspectiva através da qual ele dirigirá seu olhar sobre a complexidade do seu objeto de estudo, estabelecendo hipóteses que serão o filtro pelo qual o filme passará.

4.2.1 Seleção da amostra

Rose propõe, então (e a partir daqui começarei a aplicar a metodologia proposta pela autora ao contexto deste trabalho, já fazendo adaptações necessárias), que em primeiro lugar seja selecionada uma *amostra* do material a ser analisado, o que “dependerá do tópico da área a ser pesquisada e da orientação teórica” (2008, p. 346), destacando que essa escolha deve ser feita com a consciência de que os filmes que ficam de fora dessa amostra poderiam mudar o resultado da análise. Para este trabalho foram selecionados dez filmes animados brasileiros (de dez autores diferentes, sendo um longa-metragem, um trecho de longa-metragem e oito curtas-metragens), feitos a partir da década de 1950 até o ano de 2010, considerados mais representativos no que tange à caracterização da Amazônia em suas estruturas narrativas. O número de obras parece ser grande, e é, porque o objetivo do trabalho, como já foi dito, é verificar a manutenção ou não de estereótipos e imagens-clichês na diversidade de representações. Para isso era importante estender a visão sobre um número considerável de filmes, de estilos, técnicas e épocas distintas. O critério utilizado para seleção da amostra foi a importância histórica e social dos filmes, sendo consideradas as participações em festivais de cinema tradicional e de animação e repercussão na imprensa e opinião pública. Os filmes selecionados (Tabela 1) assumem explicitamente terem sido inspirados na região amazônica: ou são interpretações livres de narrativas lendárias tradicionais de comunidades indígenas

Tabela 1 – Relação de filmes selecionados para análise

Ano	Título	Diretor	Produtora	Local de produção	Tempo de duração	Técnica
1953	<i>Sinfonia Amazônica</i>	Anélio Latini Filho	Latini Studio	Rio de Janeiro – RJ	61 min	Desenho animado tradicional
1961	<i>Lenda da Vitória-régia</i>	Ypê Nakashima	(independente)	São Paulo – SP	9 min 46 seg	Desenho animado tradicional / Animação de recortes
2000	<i>A Lenda do Dia e da Noite</i>	Rui de Oliveira	Animação – Oficina de Cinema de Animação da UERJ	Rio de Janeiro – RJ	16 min	Desenho animado tradicional (computador)
2004	<i>O Boto (série Juro que vi)</i>	Humberto Avelar	MultiRio	Rio de Janeiro – RJ	11 min	Desenho animado tradicional (computador)
2005	<i>A Onda – Festa na Pororoca</i>	Cassio Tavernard	(independente)	Belém – PA	12 min	Desenho animado tradicional / 3D
2005	<i>Mitos do Mondo – Como surgiu a Noite</i>	Andrés Lieban	2D Lab	Rio de Janeiro – RJ	6 min	Desenho animado (vetorial)
2010	<i>Tromba Trem – Na boca do Sapo</i>	Zé Brandão	Copa Estúdio	Rio de Janeiro – RJ	11 min	Desenho animado (vetorial)
2010	<i>Vivi Viravento – Episódio piloto</i>	Alê Abreu	Mixer	São Paulo – SP	11 min	Desenho animado (vetorial)
2010	<i>Jajá Arara Rara – Episódio piloto</i>	Chico Zullo	Mol Toons	São Paulo – SP	11 min	Desenho animado (vetorial)
2010	<i>Brasil Animado (trecho Amazônia)</i>	Mariana Caltabiano	Mariana Caltabiano Criações	São Paulo – SP	8 min 26 seg (de 45:50 a 54:16)	Desenho animado (vetorial)

ou caboclas, ou apenas utilizam a “paisagem amazônica” como cenário. Ou seja, nem todos tem a Amazônia como temática principal, mas, todos eles carregam representação visuais da região amazônica e, de certa forma, são representativos para que sejam feitas algumas reflexões mais generalizadas sobre o tema proposto (até porque o número de filmes que atendem aos mesmos critérios e foram deixados de fora da amostra não é grande).

4.2.2

Pesquisa sócio-histórica de apoio

Para subsidiar a apresentação descritiva desses filmes (a ser feita no item 4.3), foram feitas previamente *pesquisas bibliográficas e iconográficas*, além de quatorze *entrevistas*, sendo doze delas com fontes-primárias (os próprios autores de animações) e duas com pessoas ligadas a dois autores falecidos. Essas pesquisas paralelas servem para levantar informações e dados sócio-históricos tocantes à produção dos filmes, que possam auxiliar na interpretação e análise dos mesmos, e por isso serão levados em consideração no momento de apresentá-los.

Justificam essa opinião Vanoye & Goliot-lété:

Um filme é um produto cultural inscrito em um determinado contexto sócio-histórico. Embora o cinema usufrua de relativa autonomia como arte (com relação a outros produtos culturais como a televisão ou a imprensa), os filmes não poderiam ser isolados dos outros setores de atividade da sociedade que os produz (que se trate da economia, quer da política, das ciências e das técnicas, quer, é claro, das outras artes) (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 54).

A opção por associar pesquisa bibliográfica e entrevistas à caracterização dos filmes não consta da proposta de Rose, consistindo numa adaptação para a realidade desta pesquisa.

Na pesquisa bibliográfica procurou-se levantar o que já havia sido escrito a respeito de alguns dos filmes selecionados em livros, revistas, jornais, artigos em meio eletrônico e demais publicações.

A técnica da entrevista, metodologia clássica do campo da pesquisa social na coleta de dados, teve uma importância muito grande no contexto deste trabalho, primeiro, pelo fato de diversificar as fontes de informação, enriquecendo o trabalho com diversos pontos-de-vista; mas, principalmente, pelo fato de registrar a opinião dos próprios criadores dos filmes num nível primário. As entrevistas realizadas podem ser caracterizadas como semiestruturadas (em que há um roteiro de

entrevista básico, mas há flexibilidade para tratar de outros assuntos ocorridos durante a fala do entrevistado), feitas face-a-face (presencialmente) e por telefone (remotamente).

As entrevistas na íntegra constam do apêndice deste trabalho.

4.2.3 Transcrição

Para Rose (2008, p. 348), “a finalidade da transcrição [ou translação⁴²] é gerar um conjunto de dados que se preste a uma análise cuidadosa e uma codificação. Ela translada e simplifica a imagem complexa da tela”.

Considerando a impossibilidade de apreensão da totalidade dos aspectos objetivos (visuais e sonoros) e subjetivos de qualquer material audiovisual que se pretende analisar, a autora destaca que a solução para este impasse é o pesquisador ser o mais explícito possível quanto aos recursos a serem empregados na análise, lançando mão dos vários modelos de *translação* e *simplificação*. A translação, neste caso, consiste na tradução do complexo objeto de estudo (o filme animado, neste caso) em um modelo esquemático inteligível, capaz de ser visualizado, lido e analisado, tal como um relatório, um conjunto de extratos ilustrativos, uma tabela de frequências etc.; um produto menos complexo do que o objeto de estudo, mais simples. A simplificação se dá na decisão de como fazer esse translado, qual o recorte da pesquisa, já que é impossível absorver numa única análise todos os aspectos objetivos e subjetivos do filme. Essa escolha é uma responsabilidade do pesquisador, que deve estar consciente de que, além de existirem outras alternativas metodológicas possíveis para analisar o mesmo objeto, também os aspectos não abordados têm a mesma importância daqueles que foram escolhidos. Por isso, o pesquisador deve ser o máximo explícito possível, para que o leitor dos resultados da pesquisa possa compreender melhor a abordagem da análise empreendida.

É importantíssimo, então, segundo a autora, decidir sobre as *unidades de análise*, ou seja, as formas básicas a que será simplificado o filme. Poderiam ser cenas inteiras, sequências inteiras, sequências em que aparece determinado elemento, cenas com um som ou ruído determinado, entre tantas outras possibilidades.

No contexto desta pesquisa, tomaremos como unidade básica de análise um conjunto misto de informações que consiste em:

⁴² De acordo com o dicionário digital Aulete, *translação* é a ação ou efeito de transladar, de mudar uma coisa de um para outro lugar. Ou ainda, tradução, mudança de sentido.

1- Uma seleção de diferentes *quadros* (imagens paradas) extraídos diretamente do filme que deem conta da variedade de personagens e cenários do filme, ao qual chamaremos de *decupagem*⁴³; junto a essas imagens serão registradas marcações de tempo correspondentes e, eventualmente, anotações que informem, por exemplo, nome das personagens ou algum detalhe da história;

2- Outros materiais visuais relacionados à produção ou divulgação do filme, que auxiliem no entendimento da configuração visual dessas personagens e cenários (relacionados à região amazônica), tais como esboços e rascunhos, *model sheets*⁴⁴, *storyboards*, artes-finais de cenários, cartazes e demais materiais de propaganda etc.;

3- Excertos verbais retirados de diálogos ou narrações dos filmes que façam alusão direta à região amazônica.

A escolha de quadros (*frames*) do filme animado como unidades de análise se deu pelo entendimento de que estas imagens paradas mantêm, de forma geral, as variáveis de análise do filme relacionadas à representação visual: basicamente, a configuração visual dos cenários (estilo ou design, técnica de configuração, composição dos elementos cênicos, composição cromática etc.) e das personagens (estilo ou design, técnica de configuração, composição cromática, proporção em relação ao cenário etc.). Além disso, os quadros permitem uma visualização mesmo que limitada dos aspectos psicológicos das personagens (comportamento e atitude na cena), dos componentes do plano (enquadramento, simulação de ângulo da câmera ou ponto-de-vista, simulação de movimento de câmera) e ainda variáveis mais complexas como perfis sequenciais e ferramentas narrativas. É claro que considerar apenas os quadros parados como unidade de análise implica deixar de lado toda a informação presente no *movimento* das personagens (senão o maior, um dos maiores interesses dos estudiosos do cinema de animação), e no *som* (além dos diálogos e narrações, as entonações e timbres das vozes, os ruídos, músicas etc.). Rose já havia alertado que aquilo de é deixado de lado no enquadramento da análise não deixa de ser importante. Porém, como se pretende analisar uma quantida-

⁴³ No campo do cinema, a *decupagem* consiste, na verdade, numa fase anterior à filmagem: divisão de um roteiro em cenas e planos numerados para facilitar a filmagem ou gravação. Em animação, é o storyboard. Ou seja, etapas de composição do filme. O termo é usado informalmente, no entanto, como decomposição do filme em quadros, que é o nosso caso.

⁴⁴ O *model sheet* é uma folha ou prancha que serve como referencial para o animador repetir corretamente o desenho da personagem, evitando variações de proporção e acabamentos. Constam desse modelo artes-finais das personagens com indicações de proporções, cores, estilo do traço; além de esquemas para construção da personagem, posições variadas (frontal, perfil, perspectiva $\frac{3}{4}$, costas), expressões faciais e corporais (triste, alegre, com medo etc.) e outros detalhes definidos pelo diretor para manter ou não a uniformidade da personagem nos diferentes momentos do filme.

de razoavelmente alta de filmes tão diversos, é justificável limitar a análise ao máximo possível, tomando como unidade básica somente alguns quadros que sintetizem a diversidade visual do filme, outras imagens que contribuam nessa visualização do aspecto visual do filme e pequenos trechos de textos (quando houver) que completem o entendimento dessas representações visuais. Optou-se, portanto, em uma transcrição mais flexível do que a proposta por Rose.

Os filmes selecionados serão transcritos da forma acima descrita ao longo do item 4.3.

4.2.4 Codificação

A simplificação dos filmes em forma de imagens estáticas e texto facilita a identificação da presença ou ausência dos estereótipos e imagens-clichês a respeito da Amazônia já abordados.

No entanto, para que esses conceitos (que são os estereótipos) possam ser observados nessas representações visuais, eles necessitam ser *codificados*. Ou seja, é necessário identificar e organizar (codificar) essas ideias em diferentes níveis ou categorias de significação. Aí, sim, as imagens poderão ser relacionadas a códigos predeterminados (referentes aos estereótipos). Analisar secamente o aspecto visual dos quadros seria um trabalho incompleto, pois se pretende identificar conceitos, formas imateriais, ideias. Por isso, foi necessário incluir por meio dessa codificação os aspectos subjetivos das representações.

Como vimos no capítulo 3, ao longo de séculos foram vinculados à Amazônia diferentes (e complementares) dezenas de conceitos e imagens (que, por sua vez, geraram outros conceitos e outras imagens): A) *exótico* (*diferente, curioso, estranho, estrangeiro, outro, alteridade*); B) *imaginário* (*mitológico, fantástico, sobrenatural, misterioso, desconhecido, maravilhoso, místico, mágico, lendário, monstruoso, ficcional, onírico, surreal*); C) *selvagem* (*bárbaro, primitivo, não-urbano, não-civilizado, atrasado, anacrônico, inferior, inóspito, perigo, aventura*); D) *natural* (*intocado, inexplorado, paraíso, natureza, floresta, rio, água, fauna, flora, paisagem*); E) *bom selvagem* (*ingênuo, apático, indiferente, desambicioso, preguiçoso, subalterno*); F) *distante* (*longe, inacessível, isolado*); G) *grande* (*desproporcional, infinito*); H) *vazio* (*despovoado; deserto; sem dono*); I) *puro* (*imaculado, virgem; autêntico*); J) *ecologia* (*sustentabilidade, preservação, meio-ambiente, responsabilidade, inclusão*); K) *brasileiro* (*nacional, identidade, cultura, diversidade*); L) *sensualidade* (*feminilidade, fertilidade, maternal*).

Cada um desses conceitos associou-se a imagens (algumas também já apresentadas) que tornaram-se estereótipos e clichês da região. Vejamos alguns exemplos, tomando como base as doze ideias gerais que propõem uma sintetização de conjuntos de conceitos mais complexos. Este será o *Referencial de Codificação* a ser usado na análise dos filmes (ao qual se aludirá constantemente a partir do item 4.3).

A) *Exótico*: imagens de rituais, vestimentas, habitações, adereços, utensílios domésticos, dos nativos indígenas; animais mais incomuns ao repertório visual ocidental como aves de plumagem colorida e canto diferente; vegetação incomum, como flores e plantas de folhas grandes, plantas aquáticas;

B) *Imaginário*: imagens de dinossauros, seres fantásticos (monstros, fadas), seres mitológicos das lendas indígenas (curupira, boto, iara etc.); luzes e brilhos na escuridão da floresta; acontecimentos sobrenaturais como curas, metamorfoses;

C) *Selvagem*: a imagem da floresta densa (com a mata caótica, cheia de vegetais grandes e cipós), repleta de animais perigosos (onça, jacaré, cobra, aracnídeos, insetos); a rusticidade das habitações indígenas e caboclas; a imagem de expedições de aventureiros e exploradores, munidos de armas, ferramentas e alimentos; a imagem ameaçadora do indígena, armado, vestido e pintado para guerra;

D) *Natural*: imagem harmoniosa e poética da floresta, evidenciando a biodiversidade vegetal e animal; a imagem do nativo integrada à paisagem; exploração da plasticidade da paisagem, da variedade de cores, mas, principalmente, do verde; ocultamento da ação do homem;

E) *Bom selvagem*: imagem apática do indígena, esvaziada de vigor, melancólica, triste; imagem do índio como subalterno, subserviente; imagem do índio como ingênuo, infantil;

F) *Distante*: mapa do Brasil, indicando a localização da região amazônica; imagens de barcos adentrando os rios e igarapés com dificuldade, aviões sobrevoando a mata densa, exploradores abrindo o caminho com facão;

G) *Grande*: plano aberto aéreo da floresta entrecortada ou não por rios (que, aliás, é para muitos autores a principal imagem da região) ocultando os limites da floresta; mapa da região, mostrando o tamanho da Amazônia em relação a outros espaços; imagem contrastantes como a de pequenas embarcações nos grandes rios; tomadas inferiores e superiores mostrando a altura das árvores e a pequenez do homem;

H) *Vazio*: imagens dominadas pela natureza com rara presença humana; imagens contrastantes onde uma habitação ribeirinha ou uma aldeia indígena aparece em meio a imensidão da floresta;

I) *Puro*: imagem do indígena em sua manifestação cultural “menos híbrida”, onde não se pode notar traços da cultura branca;

J) *Ecologia*: Imagens da floresta intocada, do homem em harmonia com a natureza, dos animais, em contraste com imagens de destruição da floresta (camponeses usando tratores e serras elétricas, queimadas, floresta em cinzas ou com os tocos das árvores à mostra);

K) *Brasileiro*: Imagem do indígena (e mais raramente do caboclo) em meio a outras imagens que comunicam a diversidade étnica e cultural do brasileiro; imagens de peças de artesanato indígena; imagens das festas populares das comunidades caboclas;

L) *Sensualidade*: Imagem da mulher indígena, seminua; imagem da mulher nas águas dos rios da Amazônia; imagens femininas de seres da mitologia amazônica (Iara); imagens maternais da mulher indígena com seus bebês e crianças.

Essas são apenas algumas imagens neste universo da representação da Amazônia. Há ainda outros conceitos menos vinculados, assim como há também certa confusão entre alguns desses conceitos. Cada uma dessas letras corresponde a uma categoria de codificação da imagem (que incorpora diversos conceitos), a qual servirá como parâmetro para posterior análise da presença de tais conceitos nos quadros extraídos dos filmes (e, portanto, nos filmes).

4.2.5 Tabulação dos resultados

Na metodologia utilizada por Rose, a apresentação dos resultados da pesquisa é feita por meio de uma *tabela de frequências*, que é uma ferramenta da *análise de conteúdo*. A autora cita a polêmica dessa metodologia, duramente criticada pelos teóricos da comunicação de massa dos anos 1980 que afirmavam que “números não podem ser significativamente aplicados a significações, e que as simples contagens das vezes que uma palavra, ou tema, aparecem no texto, ignoram a estrutura e o contexto” (ROSE, 2008, p. 358). Defendiam, ao contrário, a análise semiótica à exaustão.

Rose adota uma outra atitude em relação aos números, defendendo que “a tabela deve ser lida como um mapa”, porque “mostra os pontos de ênfase e insistência, e os pontos de carência e ausência nas informações” (Ibid., p. 359). E justifica:

Torna-se mais fácil conferir números reais a dados visuais, devido às convenções discutidas acima. Mesmo aqui, o pressuposto sustenta que números não são indicadores rígidos,

mas tipos de signos. Apesar disso, altos níveis de significância são mostrados (Ibid., p. 360).

A autora conclui a apresentação deste método, relativizando, no sentido de assumir que existem outras formas de analisar o mesmo conteúdo, e estimulando que as técnicas apresentadas sejam adaptadas para outros tipos de conteúdo e linguagens, como é o caso da animação.

No contexto desse trabalho, ao final da análise será apresentada uma tabela de frequência onde será visível de modo comparativo a incidência ou ausência dos estereótipos (codificados em letras) entre os filmes selecionados.

Não é o objetivo reproduzir passo-a-passo a metodologia sugerida por Rose, e sim (como já foi mostrado no tópico 4.2,2, por exemplo, com o uso de entrevistas e pesquisa bibliográfica), adaptar o método ao contexto particular dessa pesquisa. Portanto, a análise dos filmes selecionados será feita a partir da hibridação de uma leitura semiótica mais “livre” dos filmes (tal como fizeram Amancio e Bueno em seus trabalhos) associada aos resultados tabulados da análise “mais técnica” e a informações levantadas em fontes bibliográficas e entrevistas.

4.3 Filmes animados que retratam a Amazônia

4.3.1 *Sinfonia Amazônica*, Anelio Latini, 1953

Sinfonia Amazônica é a obra-prima de Anelio Latini Filho (Fig. 65) e tem imenso valor histórico por ter sido o primeiro filme animado de longa-metragem feito no Brasil. Sua importância é tamanha que influenciou outros filmes do gênero em diferentes épocas.

O filme é dividido em sete partes. A primeira é um “making of” da animação de aproximadamente 10 minutos que mostra detalhes de todas as fases de produção, da criação das personagens às filmagens. As outras seis partes (essas animadas) somam aproximadamente 50 minutos e correspondem a seis lendas indígenas amazônicas (não é especificado o povo indígena): origem da noite, origem do rio Amazonas (lenda do urutau), fogo (lenda do japu), o jabuti e a onça, iara e arco-íris.

Sinfonia Amazônica foi filmado em preto-e-branco (embora os cenários e celuloides tenham sido pintados em cores). Mas nem por isso, o visual deixa de chamar atenção. A



Figura 65 – Anelio Latini Filho rodeado pelas personagens que sonhava em popularizar, mas nunca conseguiu.



Figura 66 – Cartaz colorido do filme *Sinfonia Amazônica*

riqueza de detalhes dos cenários compensa em parte a falta das cores, afinal, a pintura era a especialidade de Latini.

As longas e numerosas entre cenas que mostram a paisagem natural amazônica (Fig. 67) intercalam-se com as sequências principais alusivas às lendas. Nessas entre cenas, que servem para ambientar o espectador ao espaço ficcional da narrativa (no caso, a Amazônia), a floresta parece não ter fim. Sempre plana, densa e cortada por rios, a floresta amazônica de Anelio (o qual nunca tinha ido à Amazônia e estudava a vegetação em passeios ao Jardim Botânico do Rio de Janeiro) abriga uma biodiversidade muito grande tanto na flora quanto na fauna. A vegetação serve na composição como moldura e como palco da ação principal das personagens. Algumas espécies vegetais da região são repetidas com o objetivo de apresentar mais marcadamente a paisagem tipicamente amazônica: cipós, a orquídea (flor tipicamente selvagem), o tajá (tinhorão) e, principalmente, a vitória-régia; esta última aparece não somente nas paisagens das entre cenas, mas também como “veículo de transporte” da personagem Curumi, como “palco” de um tico-tico dançarino ou como “cama” da iara. No geral, a paisagem natural é harmoniosa, apesar de ser densa e diversificada (característica intensificada pela trilha sonora instrumental erudita). Somente na sequência da lenda da origem na noite (no reino da cobra grande), a floresta é caracterizada de forma medonha, assombrosa, tomando as árvo-



Figura 67 – Cenário reconstituído por meio de montagem de quadros do filme. É reforçada a ideia da *paisagem natural virgem*, sem ação do homem, e de *paraíso natural inacabado*.

Tabela 2 – Decupagem do filme *Sinfonia Amazônica* (Anelio Latini Filho, 1953)



00:52 – Título com tipografia que alude à arte marajoara / ACDGHI



02:35 – Assinatura Anelio Latini Filho / floresta / rio / CDGH



12:54 – Paisagem diurna / floresta / rio / CDH



14:38 – Floresta / rio / ACDH



14:54 – Floresta / rio / vitória-régia / trepadeiras / ACDH



16:49 – Borboleta / animal humanizado / flores / Brilho / ABCDL



17:27 – Orquídea / beija-flor / ACD



18:30 – Flores e folhas / vegetal humanizado / Brilho / ABCD



18:38 – Flores e folhas / Brilho / ABCD



20:05 – Borboleta / Brilho / ABDL



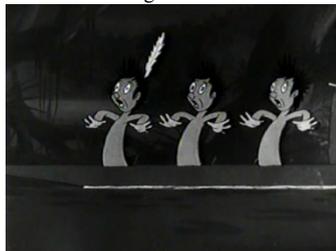
21:18 – Floresta / índios / Filho do sol e filha da cobra grande / ACDEHI



21:54 – Filho do sol / índios guerreiros / embarcação / rio / floresta / ACDEI



22:42 – Igarapé (rio) / floresta / embarcação / ACDEFGHI



22:50 – Índios guerreiros / embarcação / rio / ACDEH



22:59 – Palácio das águas mortas / Almas dos pássaros / floresta / ABCD



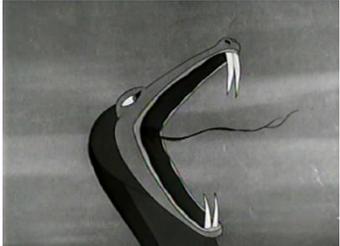
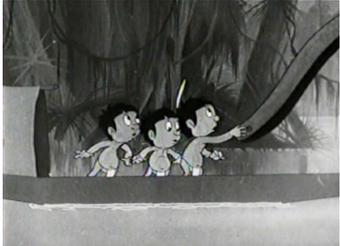
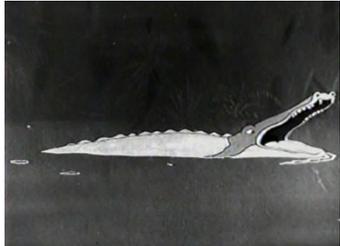
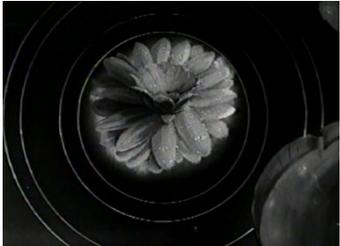
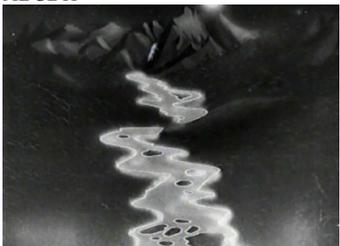
24:55 – Reino da cobra grande / Árvores monstruosas / floresta / ABCD



25:11 – Reino da cobra grande / floresta / ABCD



26:10 – Cobra grande / floresta / rio / ABCDI

		
26:15 – Cobra grande / ABCDI	27:01 – Cobra grande / floresta / rio / embarcação / ABCDEGHI	27:01 – Índios guerreiros / cobra grande / embarcação / rio / ABCDEHI
		
29:46 – Tronco transforma-se em jacaré / rio / ABCDH	30:18 – Folhas transformam-se em tucanos e esquilos / floresta / ABCDH	31:44 – Paisagem noturna / orquídeas / floresta / ACDFGH
		
32:09 – Floresta / rio / animal / CDH	33:34 – Filha da cobra grande e Filho do sol / paisagem noturna / CDEGHIL	33:55 – Flor de vitória-régia / rio / ACD
		
34:00 – Queda-d'água / floresta / CDH	35:56 – Lua chorando / floresta / noite / BCDGH	36:08 – Urutau e lua chorando / floresta / BCDGH
		
36:13 – Urutau chorando / floresta / ABCDH	36:37 – Rio enchendo / BCD	37:00 – Rio (vista aérea) / floresta / montanhas / BCDFGH
		
37:09 – Surgimento do Rio Amazonas / floresta / montanhas / BCDFGH	37:12 – Surgimento do Rio Amazonas / floresta / montanhas / BCDFGH	37:27 – Amazonas guerreiras / lua cheia / montanha / floresta / ADEGHI



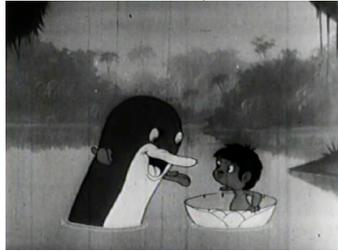
37:48 – Filha cobra grande / filho sol / rio / floresta / embarcação / ADFGHL



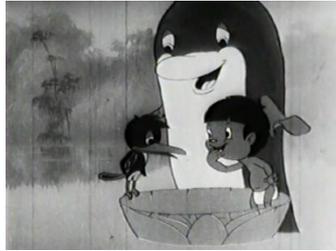
39:07 – Curumi / animal / floresta / ACDEHI



39:51 – Curumi / Onça / animal / floresta / ACDEH



40:29 – Boto / Curumi / vitória-régia / animal humanizado / floresta / rio / ABCDEFGH



40:56 – Japu (pássaro) / anima humanizado / rio / ABCDEGH



41:45 – Índios guerreiros / rio / floresta / ACDFGI



41:50 – Aldeia indígena / habitação / ACDFI



42:06 – Tribo reunida / habitação / índios / ACDFI



42:17 – Pajê / ACI



42:23 – Japu (humano) / habitação / AEI



42:39 – tempestade / floresta / CDH



43:18 – Japu (humano) / ACDE



43:31 – Japu (humano) / BD



45:05 – Festa na tribo / ACEI



47:05 – Japu (humano) / floresta / ACDEHI



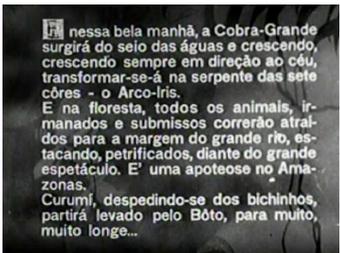
47:08 – Japu (pássaro) / floresta / metamorfose / ABCDH



48:05 – Boto / Curumi / rio / floresta / ABCDEGHI



48:15 – Caapora / animais / floresta / ABCDI

		
49:26 – Floresta / macaco e Jabuti / animais humanizados / ABCD	49:57 – Casal de tico-ticos / Animais humanizados / ABCD	50:32 – Floresta / formigas e pica-pau / animais humanizados / ABCD
		
50:45 – Flauta feita da canela da onça / floresta / objeto humanizado / ABCD	50:52 – Curupira / ABCD	51:04 – Anta / animal humanizado / ABCD
		
51:10 – Pássaros / animais humanizados / ABCD	51:16 – Passarinho / vitória-régia / animal humanizado / ABCD	51:21 – Onça / animal humanizado / ABCD
		
53:44 – Iara / vitória-régia / Brilho / rio / floresta / orquídea / ABCDGHIL	54:03 – Iara / lua cheia / orquídea / ABCDHL	54:20 – Iara / ABDL
		
54:21 – Iara / lua cheia / ABCDHL	55:23 – Boto e Curumi / ABDEI	55:27 – Iara / rio / floresta / lua cheia / brilho / ABCDHL
		
56:02 – Única cena com a narração em forma de texto / BD	57:09 – Curumi / vitória-régia / animal / ACDEI	58:01 – Curumi / floresta / ACDEGH

		
59:31 – Vitória-régia / rio / ACDH	59:59 – Cobra grande / rio / floresta (vista aérea) / ABCDFGH	01:00:01 – Cobra-grande / arco-íris / ABD
		
01:00:16 – Curumi / floresta / animais / CDEH	01:00:30 – Curumi / animais / CDEH	01:00:34 – Bichos / arco-íris / floresta / rio / BCD
		
01:00:38 – Arco-íris / rio / floresta (vista aérea) / animais / BCDFGH	01:00:48 – Animais / CD	01:00:51 – Animais / CD
		
01:00:56 – Animais / ACD	01:00:59 – Rio / floresta (vista aérea) / animais / arco-íris / ABCDFGH	01:01:06 – Rio / floresta (vista aérea) / animais / arco-íris / ABCDFGH
		
01:01:26 – Curumi / animais humanizados / floresta / ABCDEI	01:01:31 – Curumi / animais humanizados / floresta / ABCDEI	01:01:34 – Curumi / boto / vitória-régia / floresta / rio / ABCDEI
		
01:01:43 – Animais / rio / floresta / arco-íris / ACDFGH	01:01:45 – Letreiro final / rio / floresta (vista aérea) / arco-íris / ACDFGH	01:01:49 – Letreiro final / mapa Brasil / ACDFGHK

res uma aparência monstruosa (que, por sinal, em muito lembra a floresta assombrada de *Branca de Neve e os sete anões* dos estúdios Disney, de 1937).

A imagem do rio é constante. Integrado à vegetação e aos animais, o rio completa a paisagem amazônica mais comum no filme. Ele é o caminho por onde circulam as personagens. Nele habitam também personagens encantadas como a Cobra Grande, a Iara e o Boto. Por isso, assume, como a floresta, um caráter sobrenatural. Na sequência da origem do rio Amazonas, pode-se dizer que o rio torna-se personagem ao realizar ativamente a ação de descer os Andes e “invadir” a floresta.

O texto falado pelo narrador logo no início do filme, enquanto são exibidas as primeiras cenas das paisagens florestais, ajuda a criar o clima para ambientação das personagens e histórias:

Era uma vez a mais bela floresta, sob o mais belo céu e sobre a mais linda planície do mundo. A natureza esperava ainda as aves e os outros animais. A Amazônia acabava de ser criada. As lendas e os mitos povoam seu passado distante. Um mistério envolve todos os recantos da paisagem amazônica. E em cada árvore majestosa que se ergue silenciosa para o céu há uma esperança de ninhos. A terra está úmida ainda, pois surgiu no fundo das águas como um milagre. A paisagem da Amazônia é um poema lendário escrito pela própria natureza. E há, na sua grandeza, uma ressonância sinfônica de ritmos jamais ouvidos.

Sinfonia Amazônica. Sinfonia das lendas, dos mitos, dos mistérios indecifráveis e encantamentos inesquecíveis. Este é o mundo amazônico. Um mundo desconhecido, mas cheio de belezas e de fascínios quase intangíveis.

A Amazônia é a Bela Adormecida do lendário brasileiro. Adormecida à beira do mais majestoso rio do universo.

A própria paisagem já nos escraviza à lenda e ao temor das angústias primitivas. A beleza, no entanto, acompanha-nos a esse vale privilegiado, onde a mais densa floresta da América vicejo floresce. Há chuvas de flores sobre os igarapés e as folhas dançam. E o perfume das plantas desconhecidas leva a todos os cantos a mensagem da magia verde da floresta.

E há som. E há ritmo. E há cadência. E há harmonia estranha e grandiosa nessa paisagem.

Ficam claras as imagens da Amazônia como um resquício do Jardim do Éden, uma criação inacabada. Um espaço que existe em outro tempo (anacronismo), num tempo passado, distante, primitivo. Uma natureza harmoniosa, sinfônica, poética, lírica. Mais do que simplesmente *natural*, a paisagem é revelada *sobrenatural*, encantada, mágica, surreal, onírica. Mitológica, imaginária, misteriosa. A floresta abriga os seres do imaginário. Aquilo que é natural pode ser sobrenatural. Flores, folhas e borboletas transformam-se em bailarinas e

acompanham a melodia e a cadência da floresta. As borboletas, representadas com corpo feminino e asas transparentes, assemelham-se às fadas (dos mitos célticos e nórdicos). Seria esse um conto-de-fadas amazônico?

Aliás, a *metamorfose* é um recurso visual comum em *Sinfonia Amazônica*, em diversos momentos do filme: após ser aberta a noz de tucumã que continha a noite, um índio guerreiro transforma-se em macaco, uma canoa em pássaro, um tronco em jacaré; em outro momento, o índio Japu se metamorfoseia no pássaro japu. A metamorfose é um indício da magia e do encanto encontrados na floresta amazônica (que só é possível de ser representada por meio da animação quadro a quadro). Além desse recurso, constantemente, observam-se brilhos, cintilações, reflexos, quer seja nas águas dos rios, na luz da lua, ou no atmosfera que contorna as personagens imaginárias. Esses brilhos representam a magia que envolve as personagens fantásticas.

As seis cenas principais revelam as personagens do filme, que podem ser humanas, animais e, claro, fantásticas/imaginárias. As personagens *humanas* são todas indígenas, algumas vezes representadas com características de índios norte-americanos (cocar com pena única na parte posterior da cabeça). As personagens humanas masculinas geralmente são caricaturizadas, cômicas (os três guerreiros) ou infantis (Curumi), enquanto as femininas conservam proporções humanas e uma atitude permanente de sensualidade, porém sem vulgaridade e sim com a naturalidade da nudez dos índios. Quanto aos *animais*, quando relacionados às narrativas lendárias, como o urutau, o japu e o boto, são representados como seres humanos: falam, choram, riem, dançam, tocam instrumentos. Quando não, são apenas a parte do cenário que “se mexe”, quebrando a monotonia da paisagem.

Porém, são as personagens *fantásticas* que “roubam a cena” do filme, afinal, nem mesmo no cinema tradicional de ficção haviam sido representadas. Era a primeira vez que aqueles seres do imaginário, originados na oralidade das comunidades tradicionais amazônicas e, à essa altura, já explorados pela literatura e pela ilustração, ganhavam movimento diante dos olhos do espectador. Pela animação deixavam de ser sobrenaturais e tornavam-se naturais. Cobra grande, boto, caapora⁴⁵, curupira, iara ganharam forma e mobilidade em *Sinfonia Amazônica*.

Quanto ao design das personagens Anelio Latini é diversas vezes criticado por aproximar-se do estilo visual das produções dos estúdios Disney. Para Moreno (1978, p. 76), por exemplo, o filme tem “grande relevância pelo bom teor artístico, embora de notada influência do estilo Disney”. Em

⁴⁵ A lenda da caapora (ou caipora, caiçara e anhangá) parece não ter origem amazônica e sim do sudeste brasileiro.

entrevista ao Lux Jornal na década de 1950 (ano incerto), o próprio Latini explica:

Quando comecei o filme, preocupado com a reação do público, fiz cenas e personagens propositalmente “disneyanos”. Pouco a pouco, à vista do trabalho já feito, fui ganhando confiança em mim, passando a concretizar minhas ideias, sem receio. Um exemplo dessa influência “disneyana” é o bailado das borboletas, no início (PROFESSOR).

Ou seja, Anelio assume o “estilo Disney” na configuração visual de suas personagens, no objetivo de procurar uma linguagem visual familiar com que o público se identificasse. Aliás, ele parece imitar também a assinatura de Walt Disney nos créditos de abertura do filme. Os estúdios Disney de fato influenciaram toda uma geração de animadores, tanto no estilo, como na forma de fazer o desenho animado, que se tornou o principal modelo de animação por todo o século XX.

Tomando como base nosso referencial de codificação, podemos concluir, após essas observações, que *Sinfonia Amazônica* é caracterizado principalmente pelos conceitos de *natural* (categoria D) e *imaginário* (B) (sendo encontradas também num segundo nível as categorias A, C, F, G, H e L).

Uma curiosidade em relação à música do filme é que Anelio tentou conseguir os direitos da ópera *O Guarani* de Carlos Gomes para usar como trilha sonora e, não conseguindo, pois ainda não havia cinquenta anos que o maestro havia morrido, decidiu usar os clássicos internacionais como Mendelson, Rossini, Schubert e Wagner. Mas o filme contou com duas canções compostas por seu irmão Élio Latini: “chorinho do jabuti” e a “dança da iara” (PROFESSOR).

Sinfonia Amazônica causou grande repercussão pública e levou o Brasil ao destaque internacional, mas teve fraco desempenho de bilheteria. Segundo Moreno (MORENO, 1978, p. 78), Latini se queixou de desvios nos lucros das exibições fora do Rio de Janeiro, o que provavelmente não originou recursos para que continuasse produzindo. Latini dedicou-se a animação por mais alguns anos, fazendo filmes publicitários.

A Amazônia sempre foi sua grande fonte de criação para Anelio Latini Filho. Uma evidência é que, ao final dos anos 1960, Latini buscava patrocinadores para seu segundo filme animado de longa-metragem, dessa vez em cores, chamado *Kitan da Amazônia* (Fig. 65), que ficou inacabado por falta de recursos. De acordo



Figura 65 – Influenciado pelos quadrinhos e animações de super-heróis, em alta na década de 1960 nos Estados Unidos, Latini cria o inédito *Kitan da Amazônia*, um herói brasileiro.

com Miranda (1971), *Kitan da Amazônia* viria a ser

um típico filme de mocinho, combinando a técnica do *science fiction* com a das histórias em quadrinhos, tudo num cenário marcadamente tropicalista, e num estilo semelhante ao do Hanna & Barbera e dos quadrinhos de Johnny Quest. Kitan é uma espécie de super-homem das nossas selvas.

Para Carvalhaes, *Sinfonia Amazônica* seria não apenas o primeiro longa-metragem animado a ser feito no Brasil, como faria “escola” em outros filmes de animação, posteriormente:

O curta premiado de Stil *Batuque* é uma fantasia criada a partir da música de Lorenzo Fernandez, com monstros da mitologia amazônica; *Presente de Natal*, [primeiro longa-metragem animado em cores,] de Álvaro Henrique Gonçalves, tem uma boa parte ambientada na selva amazônica e amplia a experiência do autor com o curta *estória de um Índio Alado*, tirado de uma lenda de nossas selvas⁴⁶. (CARVALHAES, 1970, p. 46)

Decepcionado com o campo do cinema de animação, suas políticas de exibição e distribuição, Latini desistiu de levar *Kitan da Amazônia* à frente e deu um fim em todo o material que havia produzido. A partir da década de 1970, voltou-se exclusivamente à pintura, até sua morte em 1986. Continuou, porém, pintando as belas e misteriosas paisagens amazônicas que tanto lhe inspiraram ao longo de sua carreira de artista.

4.3.2

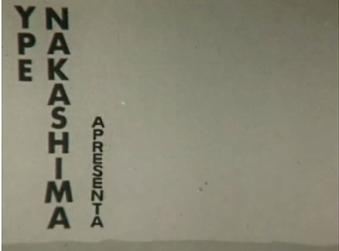
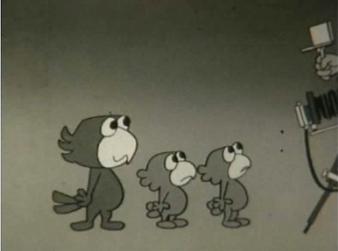
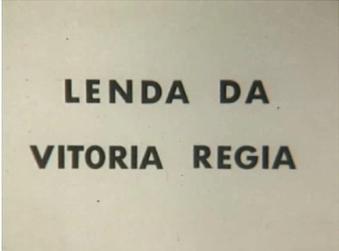
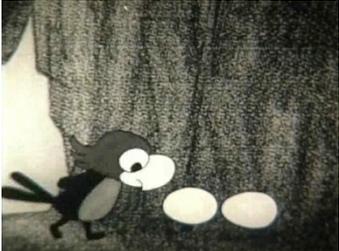
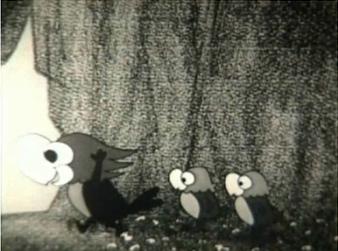
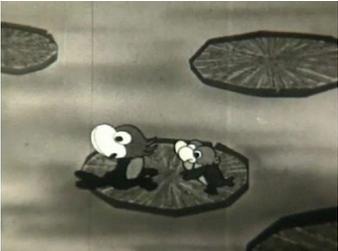
Lenda da Vitória-régia, Ypê Nakashima, 1961

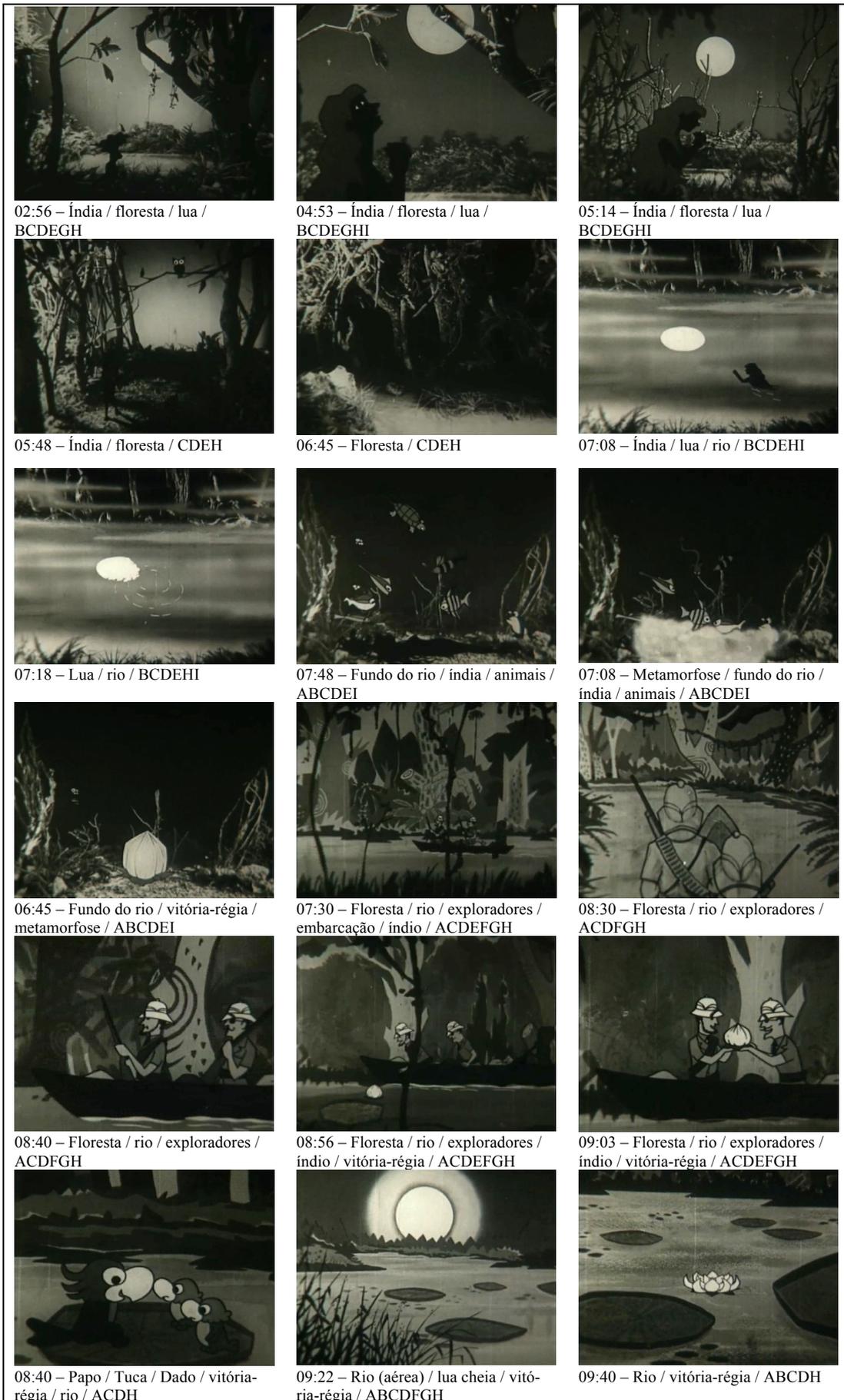
Entre os anos de 1961 e 1963, o japonês radicado no Brasil Ypê Nakashima cria uma série de 16 curtas-metragens, provavelmente para serem exibidos em televisão (mas que nunca foram exibidos, a não ser em festivais), cujo protagonista era um papagaio chamado *Papa-Papo*. Desses 16, 12 ficaram prontos (apenas 3 sonorizados) e quatro foram apenas roteirizados e planificados em storyboard. Entre os 12 que foram totalmente animados, dois filmes abordam a temática amazônica: em *Lenda da Vitória-régia* (1961), o primeiro da série, Papo conta a seus filhos recém-saídos do ovo, Tuca e Dado, a história da índia que se transformou em vitória-régia (falaremos em detalhes sobre esse filme mais à frente); o nono filme chama-se *No reino do Boto*⁴⁷. Entre os roteiros que não che-

⁴⁶ Não se teve acesso nessa pesquisa aos filmes mencionados

⁴⁷ Não se teve acesso nessa pesquisa ao filme mencionado.

Tabela 3 – Decupagem do filme *Lenda da Vitória-régia* (Ypê Nakashima, 1957)

		
<p>00:04</p>	<p>02:35 – Animais humanizados / Papagaios: Papo, Tuca e Dado</p>	<p>00:16</p>
		
<p>00:22 – Título</p>	<p>00:25 – Floresta / ACD</p>	<p>00:35 – Floresta / ACD</p>
		
<p>00:43 – Papo (Papa-Papo) / ACD</p>	<p>00:56 – Papo / Tuca / Dado / ACD</p>	<p>01:21 – Papo / Tuca / Dado / animais humanizados / ACD</p>
		
<p>01:38 – Papo / Tuca / Dado / animais humanizados / ACD</p>	<p>01:55 – Papo / Tuca / Dado / vitória-régia / rio / ACD</p>	<p>02:32 – Lua / noite / floresta / índios / ABCDEHI</p>
		
<p>02:56 – Floresta / índia / ABCDEFGHL</p>	<p>03:19 – Índia / lua / estrelas / brilho / ABDEGHIL</p>	<p>03:32 – Metamorfose / brilho / lua / estrelas / ABDEHI</p>
		
<p>02:56 – Tempestade / CDH</p>	<p>03:55 – Índia / habitação (interior) / ACDL</p>	<p>04:15 – Índia / habitação (exterior) / floresta / ACDGHL</p>



garam a ser filmados, há ainda dois (*Guaraná* e *Pajé Mau*, que seriam o décimo quarto e décimo quinto filmes da série) que abordariam a temática amazônica.

Ypê Nakashima, que trabalhou com animação para filmes por publicitários por muitos anos, ficou conhecido, no entanto, por realizar o segundo filme de longa-metragem animado colorido feito no Brasil, chamado *Piconzé* (1972), o qual animou praticamente sozinho em seis anos de trabalho. Somente dois anos depois de ter lançado esse que foi seu mais bem-sucedido filme, Ypê Nakashima faleceu em 1974, deixando inacabado (tal qual Anelio Latini, por uma curiosa coincidência) um projeto de longa-metragem que aludia à região amazônica: o filme *Irmão Amazonas*.

Irmãos Amazonas contaria a história de um garoto chamado Anito que parte para uma aventura em plena selva amazônica na esperança de encontrar seu irmão gêmeo Bontic, de quem foi separado no nascimento. Na jornada, depara-se com personagens lendários do folclore brasileiro, como o Jurupari (espírito mal da cultura Guarani) e Caapora (ser semelhante ao Curupira, guardião da floresta). Depara-se também, num processo de hibridação cultural interessante (ainda mais pelo animador ser japonês), com uma civilização antiga chamada Mainca, uma mistura das civilizações da América pré-colombiana. Nos esboços de Nakashima (Fig. 66 e 67), é possível observar uma construção semelhante à pirâmide de Kukulcán, em Chichén Itzá (México). Já as personagens passeiam da idade da pedra à Europa medieval, numa mistura não só de culturas mas também de épocas. As personagens criadas para o filme, que chegou a ser todo animado, mas nunca foi filmado, lembram o estilo dos desenhos animados de sucesso na década de 1960, como *Os Flintstones* e *Zé Col-*



Figura 66 – Personagens desenhadas por Ypê Nakashima para o inédito *Irmãos Amazonas* assemelham-se ao estilo visual de Hanna-Barbera.

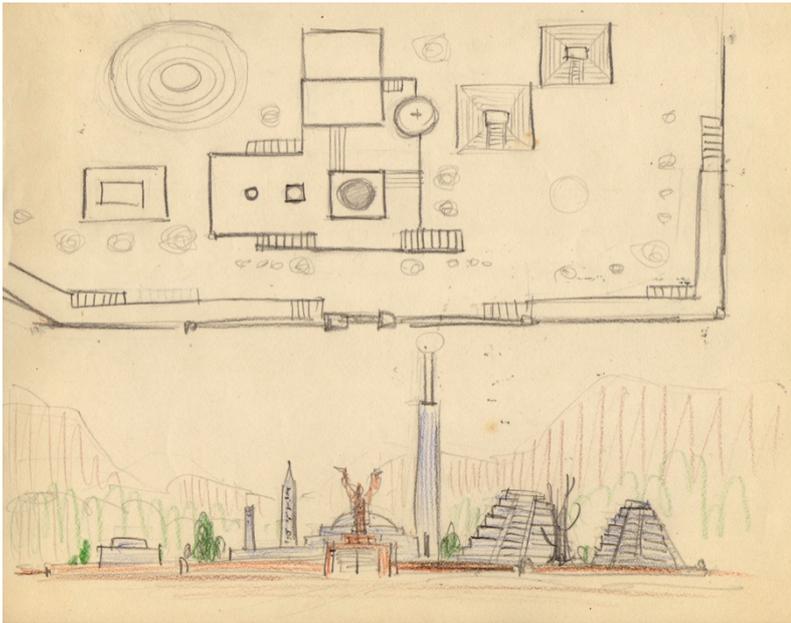


Figura 67 – Croquis dos cenários da civilização Mainca, onde ocorreria boa parte da história de *Irmãos Amazonas*, mostram uma Amazônia ficcional ocupada por seres lendários e civilizações antigas em guerra.

meia, do estúdio norte-americano Hanna-Barbera Productions.

Voltemos, então, para o filme *Lenda da Vitória-régia*. O filme começa com o nascimento dos filhos do papagaio Papa-Papo, Tuca e Dado. Logo em seguida, sentados sobre uma folha de vitória-régia, um deles avista a flor da planta aquática e pergunta do que se trata. Papo vai, então, contar a história da origem da planta: uma jovem índia, que desejava ser transformada em estrela pela lua, vê o reflexo da lua cheia no rio e afoga-se ao tentar alcançá-la. É transformada, então, pelos animais na mais linda flor dos rios amazônicos.

Assim como Latini, Ypê Nakashima filmou os desenhos em preto-e-branco. Enquanto Latini elaborou pinturas e desenhos detalhadíssimos para seu longa-metragem, o que de certa forma compensava a ausência da cor, Ypê destacou-se de outra forma: misturando as técnicas do desenho animado com animação de recortes (quando o movimento se dá por meio da manipulação de figuras de papel recortadas em várias partes) e usando texturas na composição dos cenários para criar um efeito de profundidade.

Os cenários, principalmente os das cenas que se passam na floresta, foram concebidos de uma forma muito particular: Ypê criou maquetes da floresta com plantas reais, galhos, areia etc. (Fig. 68 e 69). Depois, fotografou essas maquetes e, tendo revelado as fotografias, criou colagens que serviriam como pano de fundo para sua história. As personagens, simplificou, utilizando apenas silhuetas recortadas em preto (semelhante ao que havia feito Anelio Latini alguns anos



Figura 68 – Fotografias das maquetes são recortadas e sobrepostas para formar os cenários para o filme.

antes⁴⁸). Não precisaria desenhar milhares de vezes aquelas mesmas personagens. Apesar dessa medida econômica (pois reduziria absurdamente o tempo de produção se comparado ao método tradicional de *full animation* popularizado pelos estúdios Disney, em que eram feitos no mínimo doze desenhos extremamente bem-acabados e elaborados para cada minuto de imagem animada), o animador japonês não fez um trabalho nem um pouco medíocre, e sim, com um estilo visual muito arrojado, caracterizado pelas imagens recortadas, pela exploração do contraste do preto sobre o branco, e pela simplicidade no modo de fazer, ao mesmo tempo que era complexo na imagem resultante; técnica que, anos mais tarde, foi aperfeiçoada e perpetuada na produção de *Piconzé*.

O filme mostra uma Amazônia essencialmente natural e selvagem (C e D), pelas consecutivas cenas em florestas inóspitas e vazias (H), rios, e presença de animais. Mas também misteriosa, talvez por todas as cenas serem representadas de noite, sob a luz da lua. Exótica (A) também por mostrar uma comunidade indígena incivilizada que crê no poder dessa mesma lua de transformar as índias virgens em estrelas e uma linda flor que só existe na região. O caráter de primitivismo é acentuado pelo uso de texturas toscas como da palha, madeira e terra. A figura indígena feminina é sensual (L), não esconde-se sua nudez. A figura masculina é, num momento, líder na aldeia (no início da sequência da floresta), noutro, subalterna à autoridade dos exploradores brancos (na penúltima sequência). A metamorfose é um recurso usado em dois momentos do filme: quando uma índia é convertida em estrela pela lua e quando outra índia é transformada em vitória-régia pelos animais encantados do rio. No primeiro, a personagem é tomada pelo brilho das estrelas, no segundo, por uma espécie de fumaça ou poeira, antes de ser transformada. Evidencia-se, portanto, o caráter fantástico e imaginário (B) atribuído também à região, onde, por inferência, cogita-se acontecer outras histórias sobrenaturais semelhantes.



Figura 69 – Maquetes montadas por Ypê Nakashima para a criação dos cenários de *Lenda da Vitória-régia*.

⁴⁸ Ypê Nakashima assistiu *Sinfonia Amazônica*, por volta do ano de 1958, alguns anos antes da produção de *Lenda da Vitória-régia*.

Talvez o fato de tanto Anelio Latini quanto Ypê Nakashima terem de ascendência estrangeira (um, neto de italiano, o outro nascido mesmo no Japão) tenha dado origem a um interesse pelas características culturais do Brasil. Em entrevista para essa pesquisa (constante dos apêndices), o também animador Itsuo Nakashima, filho de Ypê, conjectura:

Eu acho que Ypê Nakashima tinha uma avidez muito grande em querer saber muitas coisas a respeito do Brasil.

[...]

Eu acredito que a exuberância das paisagens brasileiras deve ter sido uma coisa que Ypê Nakashima notou muito, porque no Japão não é assim. Aqui é tudo imenso!

Na primeira metade do século XX, até a década de 1970, mais ou menos, buscava-se com muito interesse conhecer e indexar as histórias, as personagens, os ritos e costumes dos povos indígenas e caboclos da Amazônia. Antes de perceber que essa era uma tarefa que não tinha fim, os folcloristas forneceram a artistas das mais variadas linguagens e movimentos as narrativas que buscavam para fazer uma arte legitimamente brasileira. Influenciados por esses movimentos nacionalistas/regionalistas, Latini e Nakashima acabaram por reproduzir as tão comentadas lendas tradicionais dos índios amazônicos, traduzindo-as em forma de animação.

Durante algumas décadas, no entanto, o tema amazônico deixa de ser abordado com frequência, por algum motivo desconhecido, mas certamente influenciado pela diversificação estilística e temática do cinema de animação estrangeiro, conforme demonstrado no capítulo 2. No final dos anos 1990, volta-se a retratar a Amazônia na animação sob uma perspectiva um pouco diferente, como veremos a seguir.

4.3.3

***A Lenda da Dia e da Noite*, Rui de Oliveira, 2000**

Outro filme inspirado por *Sinfonia Amazônica* é o curta-metragem *A Lenda do Dia e da Noite*, lançado pelo ilustrador e animador Rui de Oliveira, em 2000. O filme é o segundo da série *América Morena*, uma série de curtas de animação para televisão com o objetivo de resgatar lendas tradicionais de diferentes povos da América Latina e explorar a iconografia dessas comunidades, ampliando o repertório visual e cultural do espectador.

Em entrevista para essa pesquisa, Rui de Oliveira confessa ter ficado impressionado com o filme de Anelio Latini, que assistiu muitos anos antes, quando ainda era criança. Tanto que, quando tinha apenas quatorze anos, em 1957, criou um filmete animado amador, bem rudimentar, que chamou

de *Cântico Amazônico* (Tab. 4). Usando um Cine Barlan, modelo antigo de projetor doméstico de filmes, criou movimento das personagens desses filme com apenas duas ou três posições. O filme, de propriedade particular de Rui, foi reconstituído e sonorizado pela equipe técnica do Anima Mundi, em 2005, e exibido no mesmo ano, em mostra especial de homenagem ao artista no festival.

O filmete de três minutos começa com duas telas estáticas de texto que dizem: “Se olharmos um mapa do Brasil, ficaremos admirados com a imensidão da floresta amazônica. A ela tive a inspiração de fazer esse pequeno filme”. Outras telas com textos intercalam as imagens desenhadas com lápis de cor sobre papel. As imagens do filme mostram paisagens naturais com muita vegetação, o rio Amazonas, animais como jacaré e peixes, e alguns seres do imaginário amazônico, como o Boto, a Boiúna ou Cobra Grande e o “Acauam” (Acauã), pássaro que traz mau agouro; além do castelo da Iara, no fundo do rio. Essas eram as imagens que ocupavam a mente do adolescente Rui de Oliveira no que se refere ao conceito de Amazônia: uma região natural e dominada por seres lendários.

Tabela 4 – O filmete amador criado por Rui de Oliveira aos quatorze anos, em 1957, revela semelhanças com *Sinfonia Amazônica*, de Anelio Latini, lançado em 1953.



As semelhanças com *Sinfonia Amazônica* começam pelo próprio título atribuído ao filme (*Cântico Amazônico*), que imputa à região um caráter de lirismo e poeticidade, e podem ser vistas também no desenho de personagens como o Boto (desenhado com grande parte do corpo para fora da água) e a Boiúna, que voltaria a aparecer anos mais tarde em *A Lenda do Dia e da Noite*.

O fato de ser filho de paraenses também influenciou particularmente Rui de Oliveira a ficar fascinado pelo universo da cultura amazônica, conforme revela em entrevista:

Meu pai, como todo paraense, era nostálgico. Ele contava aquelas histórias da Matinta Perera, contava do Boto... Então, ele era um grande contador de histórias da Amazônia. Pra mim, que era um menino urbano – eu mora na zona norte do Rio de Janeiro –, aquilo era uma coisa, assim, fantástica! Aquele mundo!

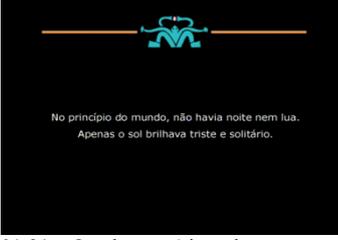
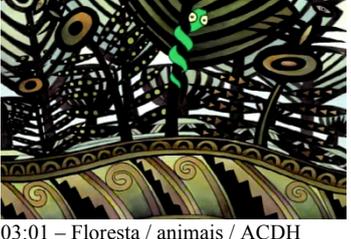
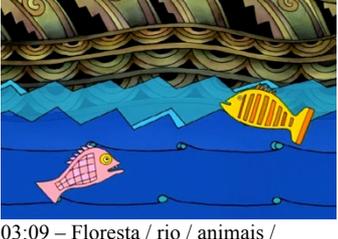
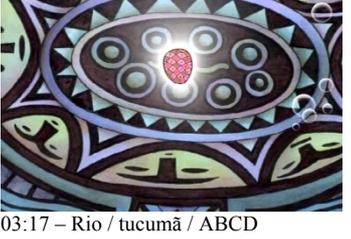
Sendo assim, no final da década de 1990, já reconhecido no meio artístico como grande ilustrador de livros infantis e diretor artístico em televisão, Rui de Oliveira viu, finalmente, a oportunidade de realizar um filme animado sobre a Amazônia, há tanto tempo ensaiado, resgatando uma lenda tradicional do povo Karajá, na continuação da série *América Morena*, o que resultou em *A Lenda do Dia e da Noite*. Aliás, é evidente no filme a influência de sua experiência como autor e ilustrador de literatura infantil: as cenas animadas são entremeadas por quadros estáticos com o texto que o narrador está lendo (como os filmes mudos do início do século XX), de forma a estimular o espectador infantil a ler também as palavras, além das imagens (característica forte do artista, já observada no filmete feito em 1957).

O filme conta a lenda Karajá de origem da noite. Conforme a história, num tempo em que só havia o dia e o sol, a índia Tuilá compadeceu-se de seu marido Aruanã e dos animais que não conseguiam dormir e revelou como libertar a noite, que estava escondida dentro de um coco de tucumã, guardado por sua mãe, a Boiúna (Cobra Grande). Aruanã segue o recomendado por sua esposa e consegue resgatar o tucumã com a Cobra Grande, que o adverte a abri-lo somente na presença de Tuilá. Mas, na volta para a aldeia, não resiste à curiosidade e abre o fruto, deixando escapar seres e espíritos malignos da noite. Tuilá resolve o problema criando a partir do barro o pássaro Cajubi, que ganha vida e a função de separar definitivamente o dia da noite.

O estilo gráfico do filme, riquíssimo em formas e cores, foi baseado, principalmente, no grafismo dos índios Karajá, que habitam a região do Araguaia, entre o Norte o Centro-oeste brasileiros, mas também em outros povos indígenas do Brasil e até em civilizações da América pré-colombiana. Para concepção do design das personagens, Rui utilizou como referência principal as *lilocas* (Fig. 70 e 71), bonecas feitas em cerâmica pelas índias Karajá que servem para atividades lúdicas e socialização das crianças no cotidiano da aldeia.

Os cenários (Fig. 72) foram baseados nas pinturas corporais, na cerâmica, na arte plumária e cesteira dos Karajá. Essas formas geométricas e coloridas estão presentes em tudo: nas árvores, no solo, nos animais. A essa transposição de

Tabela 5 – Decupagem do filme *A Lenda do Dia e da Noite* (Rui de Oliveira, 2000)

		
<p>00:04 – Sol / índio / ABDHI</p>	<p>00:15 – Grafismo karajá aplicado à tipografia / ABI</p>	<p>01:08 – Grafismo indígena na padronagem do fundo / AI</p>
		
<p>01:20 – Floresta / ABCDFGHI</p>	<p>01:25 - Índio / animais / flauta de pã / ABCEI</p>	<p>01:31 – Quadros estáticos de texto intercalam as cenas animadas / AI</p>
		
<p>01:57 – Índio / sol / quatro fases da lua / ABDEI</p>	<p>02:05 – Sol / floresta / animais / ABCDEHI</p>	<p>02:20 – Floresta / animal / rio / ACDGH</p>
		
<p>02:26 – Floresta / animais / rio / ACDGH</p>	<p>03:01 – Floresta / animais / ACDH</p>	<p>03:09 – Floresta / rio / animais / ACDH</p>
		
<p>03:13 – Rio / animais / ABCD</p>	<p>03:17 – Rio / tucumã / ABCD</p>	<p>03:35 – Índios (Aruaná e Tuilá) / ABCEI</p>
		
<p>04:35 – Floresta / Tuilá / ACDEH</p>	<p>05:00 – Rio / floresta / Tuilá / animal / peixe Jaraqui / ABCDEGHI</p>	<p>05:40 – Tuilá / Aruanã / sapo Arutsã / ABCDEI</p>



elementos visuais do cotidiano cultural dos Karajá para um filme animado que seria exibido na televisão, o próprio animador, que é também professor dos cursos de Artes Visuais e Design pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, chama de “grafismo cultural”, explicando o conceito:

Um grafismo que tenha uma cultura, que tenha uma referência. [...] Que não está baseado na publicidade, nas séries de televisão americanas, nos quadrinhos, não está baseado em nenhuma outra fonte que não seja uma escolhida “culturalmente” pelo diretor.

O filme animado foi adaptado para livro infantil sob mesmo título, no ano seguinte ao seu lançamento, 2001. Na introdução do livro, intitulada “Renovando a Tradição”, Rui de Oliveira defende que devemos “cantar em nosso idioma”, ou seja, contar e recriar as histórias originais dos povos tradicionais do Brasil e não apenas absorver o que vem do exterior. Valorizar a diversidade e autenticidade do regionalismo/nacionalismo para combater a padronização global.

Em nossos dias, diante de um mundo supostamente globalizado e alicerçado numa imagem multinacional, mais do que nunca o Brasil deve preservar e renovar o seu passado, a sua rica e diversificada cultura, o seu idioma e a sua imagem ancestral.

Nesse sentido, a intenção desse livro é resgatar e transformar criativamente, para as crianças brasileiras, a arte extraordinária de nossos índios, considerando que grande parte do que elas veem nos desenhos animados da TV e mesmo em muitos livros é uma imagem massificada e impessoal (OLIVEIRA, 2001, p. 5).

Fica evidente, assim, o caráter de *pureza* cultural (I) dos povos indígenas atribuído ao filme, bem como de representação do nacional a partir do local (K).

A respeito da preservação de uma “imagem ancestral” mencionada nesse trecho, Rui de Oliveira fala em entrevista



Figura 10 – Estudos sobre as “lilocas”, bonecas feitas pelas índias Karajá.

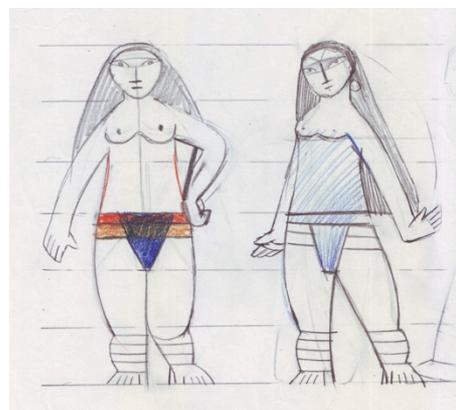


Figura 71 – Esboços para definição do design da personagem Tuilá.



Figura 72 – Linhas, cores e formas da arte indígena Karajá e de outros povos são transpostas para os cenários da animação de Rui de Oliveira.

que vê a Amazônia como a idade medieval brasileira, como representação do que há de mais arcaico no Brasil, já que nela, antes da chega dos europeus, já havia manifestações culturais legítimas por parte dos habitantes nativos:

O povo Karajá eu vejo como uma espécie de um medievo brasileiro. [...] Eu tenho um grande interesse nesse passado. Nesse passado imemorial do homem. E no caso do homem brasileiro, esse passado eu vejo na Amazônia. [...] Eu acho que esse filme [*A Lenda do Dia e da Noite*] tem, sim, esse aspecto de arcaico. Esse arcaísmo eu vi no conto sobre o sol e sobre a lua, a criação do mundo, essa divisão, essa grande dualidade... isso existe em todas as mitologias. Então, isso foi o meu interesse em fazer. Não deixa de ser também um certo medievo se você resgata a partir de outras fontes. No caso, as fontes amazônicas.

Ficam evidentes, então, as imagens de primitivismo da Amazônia, de anacronismo (C), como uma região deslocada no espaço e no tempo. Ou, no mínimo, de uma região que guarda, mais que as outras, aspectos culturais das sociedades que primeiro ocuparam nosso território.

Rui de Oliveira mostra também uma Amazônia natural (D), pouco civilizada, com muita vegetação e água, repleta de animais, e com o homem integrado totalmente a essa natureza exuberante. Porém a representação, como já foi dito, não é realista. As imagens não são cópias naturais do que se vê, e sim traduções poéticas dos elementos dessa natureza a partir da iconografia dos povos indígenas (o que podemos entender como um interesse pelo exotismo [A] da estética da arte indígena). A riqueza de dados e informações visuais (ícones, motivos decorativos, padrões, cores) presentes nessas imagens que retratam a natureza resultam em imagens extremamente complexas que convidam o espectador a uma atitude de contemplação. E que representam, ao lado do vínculo com o tex-

to, uma das principais características do artista, presente na maioria de suas obras, quer sejam impressas ou numa tela de cinema ou televisão.

Rui de Oliveira distingue da seguinte forma o cinema de animação que realiza:

Seriam esses os pontos que eu acho que caracterizam o cinema que eu fiz até então: a [valorização da] palavra; a presença da questão pictórica, da beleza plástica do filme; e também o fato de evitar essa rapidez que têm os filmes de animação [da escola norte-americana].

A “lentidão” com que são transmitidas as imagens no filme tem o propósito, segundo o artista, de permitir que o espectador observe e contemple a estética do filme; algo talvez semelhante à atitude de contemplação devaneante da natureza amazônica, mencionada no capítulo 3, por parte dos nativos e dos visitantes.

Além de todas essas características, há que ser destacado, é claro, o caráter imaginário e fantástico (muitas vezes, alegórico, como quando o sol é convertido em personagem) atribuído à região no filme (B). Às vezes, esse aspecto fica invisível quando se fala de desenho animado, porque a própria técnica da animação, como já mostramos no capítulo 2, negocia com o fantástico, o irreal, posto que faz analogia com um referente (uma região) que existe na realidade. Subverte, portanto, o real. O filme em questão, no entanto, é fantástico para além da técnica. Explora de forma pictórica o imaginário do povo Karajá, traduz em forma de imagem animada seus mitos de origem, materializa suas personagens.

4.3.4

O Boto, Humberto Avelar, 2004, da série *Juro que vi*

Numa pesquisa sobre a animação brasileira tematizada na Amazônia, não se poderia deixar de falar dos curtas-metragens animados da série *Juro que vi*, um dos projetos brasileiros no campo do cinema de animação mais importantes nos últimos anos (principalmente com relação à altíssima qualidade técnica dos filmes e à metodologia usada para produção dos mesmos), com grande repercussão na mídia e vencedor de muitos prêmios.

O projeto da Empresa Municipal de Multimeios – MULTIRIO, da Prefeitura da cidade do Rio de Janeiro, tem como objetivo contar (ou recontar) em forma de desenhos animados as histórias da tradição oral de diferentes regiões do Brasil, do folclore brasileiro, associando ao processo artístico de criação do filme a participação de crianças que estudam na rede municipal de ensino. Os filmes ficariam, dessa forma,

mais próximos e mais adequados ao seu público-alvo (infantil), podendo ser utilizados como ferramentas didáticas por outros educadores.

Jobim e Souza, Pires e Hamann, em publicação sobre o projeto editada pela mesma empresa produtora dos filmes, defendem o caráter nebuloso, flexível, inacabado dessas lendas e, assim, justificam a liberdade criativa na retransmissão das mesmas:

Um dos pontos de partida para o projeto *Juro que vi* foi a decisão de tematizar lendas brasileiras.

Com o desenrolar do projeto, essa opção revelou-se cada vez mais fundamental. As histórias da tradição oral, transmitidas de geração a geração, oferecem brechas para a interferência do narrador e mesmo o convidam a deixar aí sua marca. Trata-se de histórias reinventadas a cada recontar. Dessa forma, em torno de cada lenda constrói-se um rico e ilimitado acervo de versões que se constituem em testemunhos espontâneos e dinâmicos de um povo, registrando ideias, mentalidades e costumes característicos de sua cultura (JOBIM E SOUZA; PIRES; HAMANN, 2004, p. 33).

As autoras apontam para a tendência dos produtos culturais veiculados massivamente nos meios de comunicação manifestarem representações de uma cultura de mercado global, sem identidade local, enquanto o folclore brasileiro vai caindo no esquecimento. Apontam, então, para a oportunidade que se tinha através do projeto de resgate dessas histórias folclóricas e de familiarização das crianças da atualidade com as antigas narrativas e suas personagens.

Essa abertura que as lendas proporcionavam foi de grande valor não só para que as crianças pudessem de fato interferir no roteiro, mas também para criar uma situação em que os padrões estéticos e identitários que têm uma presença mais hegemônica nos produtos de mídia em geral pudessem ser desconstruídos. Nas lendas, os limites para caracterização dos personagens, tanto em termos físicos, quanto psicológicos, estão extremamente ampliados. As histórias podem mesmo ser tomadas como pontos de partida a partir dos quais as crianças – e também os adultos – podem liberar à vontade sua imaginação (Ibid., p. 44).

Apontam ainda para a possibilidade de serem discutidos “temas universais – como medo, desejo, inveja, amor, justiça, entre outros” (Ibid., p. 47), questões discutidas frequentemente por outros produtos culturais, mas, nesse contexto, abordados a partir da perspectiva da narrativa lendária tradicional; e também para a oportunidade de aproximar duas linguagens: a das *lendas*, cuja reprodução e perpetuação depende da oralidade, e da *animação*, em que histórias são registradas em forma de imagem em movimento e sons; desta-

cando que essas duas linguagens, por mais diferentes que sejam em suas origens, carregam semelhanças muito fortes:

Ambos [as lendas e o cinema de animação] são fortes estimulantes para a imaginação infantil. Os desenhos falam para e pela criança. A proposta do *Juro que vi* é a de fazê-las falar por meio deles, convidando-os a reinventar histórias, estranhas ao seu cotidiano, porém, extremamente próximas do seu imaginário. Nos desenhos, assim como nas lendas, o mundo não precisa ser real: ele pode ser imaginado (Ibid., p. 54).

A MULTIRIO produziu, então, cinco curtas-metragens animados, cada um sobre uma lenda brasileira, destacando a diversidade natural, étnica e cultural do Brasil. Os curtas são *O Curupira* (Humberto Avelar, 2003), *O Boto* (Humberto Avelar, 2004), *Iara* (Sérgio Glenes, 2004), *Matinta Perera* (Humberto Avelar, 2006) e *O Saci* (Humberto Avelar, 2009). À exceção de *O Saci*, todos exploram lendas tradicionais contadas nas comunidades caboclas e indígenas da Amazônia. Porém, em entrevista para essa pesquisa, o diretor Sérgio Glenes deixa claro que havia uma intenção de “espalhar” as lendas pelo território brasileiro, já que algumas dessas lendas ocorrem também em outras regiões:

A gente pensou da seguinte forma: o *Juro que vi* tentou abraçar, na verdade, fazer um passeio no Brasil, em termos de lendas. Então, a ideia do *Curupira* é que era muito da mata atlântica. Entendeu? Embora você possa pensar que isso possa acontecer em qualquer lugar... Que o curupira possa acontecer na floresta amazônica, por exemplo. Porque é uma floresta... A *Iara*, embora minha pesquisa de arte – porque eu fui o diretor de arte desse filme – tenha sido inspirada na Amazônia, numa espécie de um lugar mais fronteiro do Norte do país. Ele [o filme] também teve uma expressão muito forte no Centro-oeste, no coração do Brasil. A *Matinta Perera* é do Nordeste, alguma coisa lá pra Juazeiro mesmo. O *Saci*, Minas Gerais. E o *Boto* é amazônico...

Ou seja, a Amazônia serve como inspiração mesmo na representação de outras regiões “naturais” do Brasil nos filmes da série. Humberto Avelar endossa a proposta de representar na série regiões diferentes do Brasil:

O *Curupira* aparece mais na região amazônica. Mas também tem no sudeste. Nas regiões de mata atlântica, se fala em Curupira também. [...] *Saci-Pererê* é mais no sudeste. Já a *Matinta Perera* que a gente escolheu é mais nordestina. No Sudeste, quase ninguém conhece. Na Amazônia também tem, ela vai “subindo” [em direção à região Norte]. E o Saci é muito comum no Sudeste: Rio, São Paulo, Minas... Está no Brasil inteiro o Saci. O *Boto* também é bem amazônico. [...] Ele vive no [rio] Amazonas.



Figura 73 – Cenas dos filmes *O Curupira*, *Iara*, *Matinta Perera* e *O Saci* representam, respectivamente, a mata atlântica, centro-oeste, sertão nordestino e Minas Gerais.

Em três filmes (*O Curupira*, *Iara* e *Matinta Perera*), de fato, o local, o espaço onde a história acontece, fica indefinido, apenas sugerida a região por algumas imagens ou por algum estilo visual (Fig. 73). No caso de *Matinta Perera*, a paisagem alude a cidadelas do sertão nordestino, sendo a referência à região acentuada pela escolha cromática de tons terrosos. Em *O Curupira*, uma vista aérea da floresta onde ocorre a história, mostra um relevo acidentado, com morros altos, típico do Sudeste brasileiro, mesmo que possa ser cogitado que a história se passe na Amazônia. Pode ser qualquer vilarejo do Nordeste, ou qualquer floresta do Brasil. Um entre-lugar.

Portanto, apesar dos filmes tratarem de lendas amazônicas, em sua maioria, ou, como no caso de *Iara* como revelou Glenes, buscarem referência direta na paisagem amazônica ao representarem uma região mais genérica do Brasil, decidiu-se, no âmbito dessa pesquisa, analisar somente o filme *O Boto*, por ser o único caracterizadamente amazônico.

Essa definição do local no filme pode ser percebida bem no começo quando o narrador diz:

Essa história aconteceu *nas margens do rio Amazonas*. Uns dizem que é superstição. Mas outros dizem que não. Que tudo isso aconteceu. Como é um caso de amor, a gente não sabe bem o que é verdade e o que é fantasia. Mas quem estava lá me contou essa história assim e disse “Juro que vi”.

Além da definição do local, esse texto introdutório revela uma característica forte do filme (e, como foi dito, da série como um todo): a relação entre real e imaginário (B). A respeito dessa característica, Humberto Avelar comenta na entrevista que essa fantasia ou magia que se imagina em rela-

ção à Amazônia é algo que a mantém “distante” (F), tanto no sentido físico, quanto no imaginário:

A gente guarda uma certa fantasia com aquilo que está longe. Independente disso, a Amazônia é mesmo um ambiente muito mágico, muito rico e pouco explorado. Então, é um prato cheio para a fantasia. Aquilo é fascinante! Ao mesmo tempo, ela está perto e está longe. Você imagina mais a Amazônia do que você a conhece.

O filme conta a história de uma jovem cabocla que vive, solitária, com seu pai, que é pescador, dentro de um barco que vaga pelo rio Amazonas. O boto, um animal aquático brincalhão, vez ou outra aparece para ela. Em noite de festa numa baiuca, o boto, transformado em um homem baixinho e desengonçado (Fig. 74), mas, curiosamente, desejado pelas mulheres da região, apaixona-se pela jovem cabocla, a quem entrega um amuleto, desaparecendo logo em seguida. Num outro dia, revela-se para a moça metamorfoseando-se de animal para homem diante de seus olhos.

A metamorfose é novamente o sinal que indica o fantástico, o sobrenatural (B), no filme. Começa com pontos de luz brilhantes que cercam a embarcação, delimitando o local onde acontece a ilusão. Em seguida, o boto é rodeado por um cardume (elemento natural [D]) que encobre a transformação do animal em homem. A imagem da silhueta do Boto (tanto em forma de animal quanto em forma de homem) mantém um ar de mistério ao longo da história (A e B). O chapéu do Boto também é um objeto que caracteriza o aspecto imaginário ao longo da história: segundo a lenda, o Boto esconde com o chapéu um furo no alto da cabeça, que o caracteriza como ser encantado. O chapéu é um objeto “índice do real, para encobrir o sinal da sua surrealidade” (LOUREIRO, 2001, p. 215).

O filme mostra uma Amazônia essencialmente natural (D). Em quase todas as cenas, pode ser notada a presença do principal rio da região, o Amazonas. Cenas subaquáticas mostram a rica fauna presente nas águas e cenas panorâmicas de ambientação mostram o grande rio cercado por florestas e pouca presença humana (G e H). Apesar disso, a presença humana é maior do que em outros filmes, embora não sejam indicados sinais de urbanização, e sim do cotidiano de uma comunidade cabocla ribeirinha (edificações

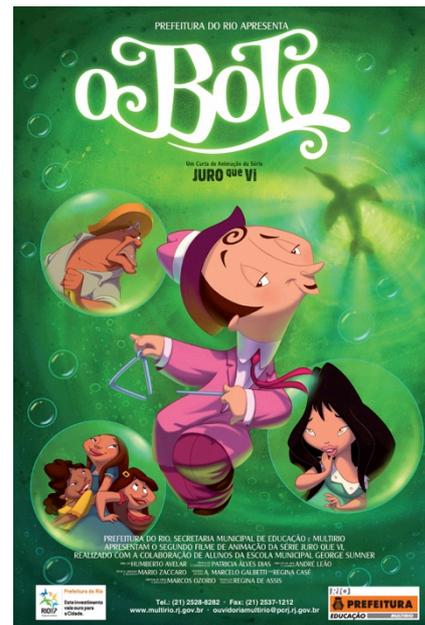
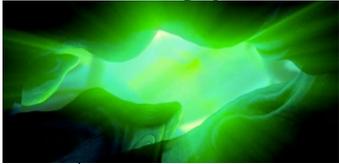
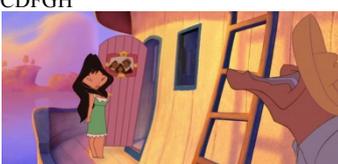
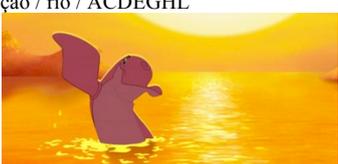
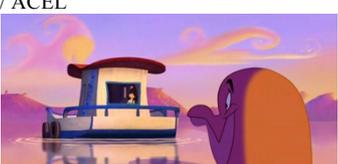
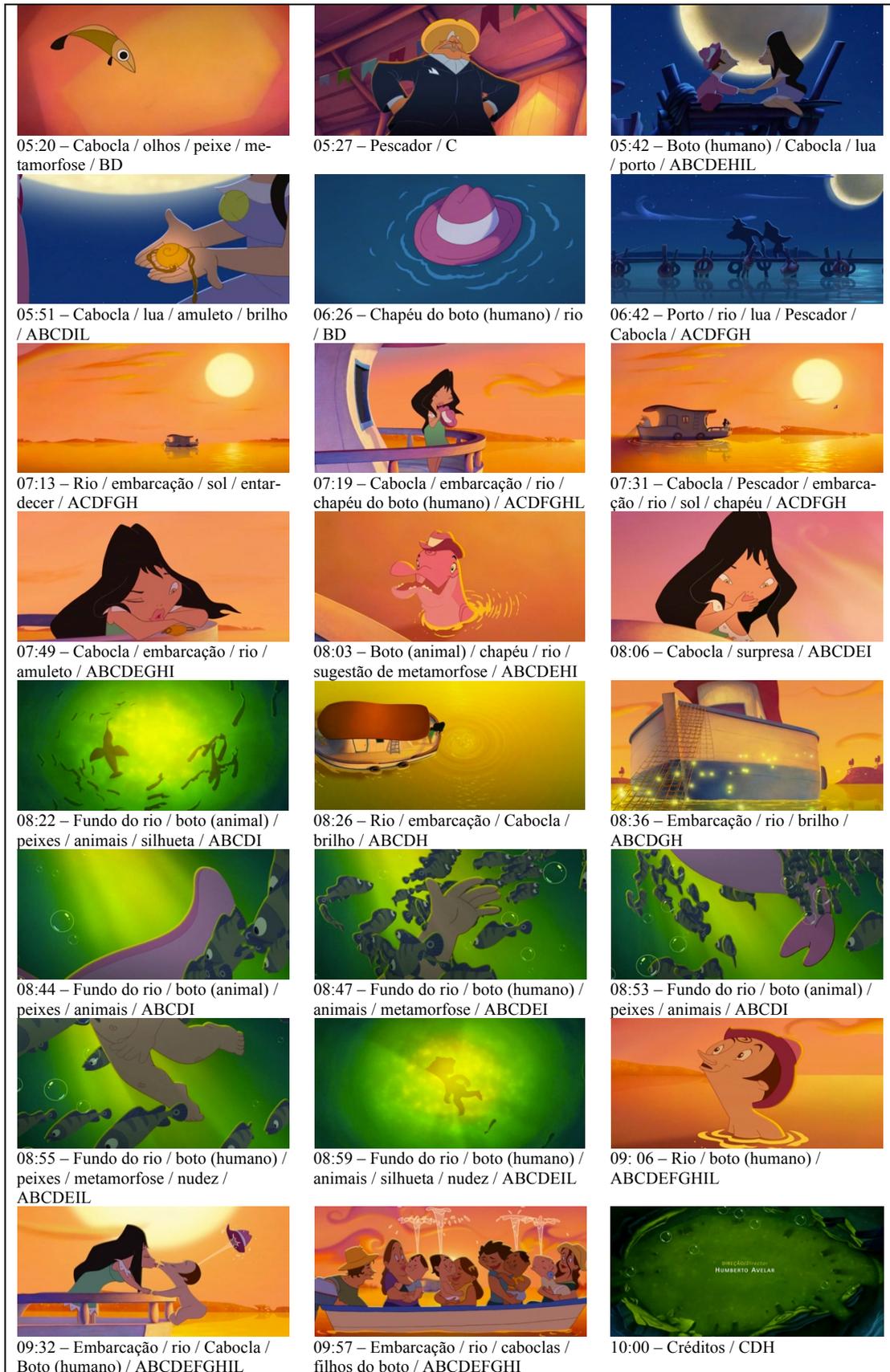


Figura 74 – Cartaz do filme *O Boto*. A imagem do rapaz sedutor que veste branco das narrativas orais é substituída por uma imagem ingênua e infantil, não menos atraente. O cor-de-rosa refere-se à cor do animal (boto cor-de-rosa). O design do Boto humano foi inspirado na personagem do cartunista de jornal Péricles Maranhão *Amigo da Onça*, criado na década de 1940.

Tabela 6 – Decupagem do filme *O Boto* (Humberto Avelar, 2004) da série *Juro que vi*

		
00:05 – Água / luz / raio / brilho / silhueta do boto / ABCDHI	00:10 – Fundo do rio / boto (animal) / ABCDHI	00:14 – Fundo do rio / peixes / ACDH
		
00:21 – Fundo do rio / boto (animal) / ABCDHI	00:27 – Fundo do rio / boto (animal) / ABCDHI	00:36 – Cabocla (filha do pescador) / rio / égua / embarcação / ACDEIL
		
00:47 – Título / água / BD	00:58 – Caboclo Pescador / CE	01:02 – Boto (animal) / Pescador / BCDE
		
01:09 – Rio / embarcação / Pescador / CDEGH	01:11 – Rio / floresta / embarcação / CDFGH	01:18 – Cabocla / Pescador / boto (animal) / embarcação / ACDEL
		
01:29 – Cabocla / Pescador / embarcação / rio / ACDEGHL	01:44 – Cabocla / Pescador / embarcação / rio / ACDEGHL	01:55 Cabocla / interior da embarcação / ACEL
		
02:06 – Rio / floresta / pôr-do-sol / boto (animal) / ABCDFGH	Rio / floresta / pôr-do-sol / boto (animal) humanizado / ABCDFGH	02:26 – Cabocla / embarcação / boto (animal) / ABCDGH
		
02:42 – Rio / habitação (palafita) / embarcação / lua / noite / ACDFGH	02:48 – Interior de palafita / grupo de forró / ACE	02:54 – Interior de palafita / forró / ACE
		
02:58 – Interior de palafita / Pescador / Cabocla / ACEL	03:06 – Boto (humano) / silhueta (sombra) / ABCE	03:36 – Boto (humano) / ABCE
		
04:05 – Boto (humano) / ABCE	04:54 – Cabocla / corações / ACEL	05:15 – Cabocla / olhos / ACEL



rústicas construídas sobre estacas às margens do rio, muitas embarcações), característica que, por si só, já sai do lugar-comum. Cenas ao entardecer e ao luar (com sol e lua despro-

porcionais de tão grandes) aumentam a dramaticidade do filme, principalmente nas cenas de amor entre a Cabocla e o Boto.

Finalmente, o filme aborda também, ainda que de forma sutil, a questão da sensualidade (L), ou melhor, o erotismo e da sexualidade. Na cena da palafita, o Boto fica apaixonado pela Cabocla quando há a primeira troca de olhares. Os olhos da moça transformam-se em peixes. A imagem dela é rodeada por corações. Em seguida, ambos aparecem namorando no cais sob a luz da lua. No final do filme, quando o Boto beija a Cabocla e solta um jato d'água pelo orifício de sua cabeça (um sinal de excitação da personagem), passa um barco cheio de mulheres carregando bebês que também esguicham água: são os “filhos de boto”, sinais de que o Boto teve relações sexuais com todas aquelas mulheres, o que, na estrutura da narrativa, guarda mais uma conotação cômica do que propriamente sexual, é claro, por conta do público-alvo infantil do filme.

Loureiro (Ibid., p. 209) indica que, no âmbito das comunidades caboclas ribeirinhas, os “filhos de boto” são um caso de violação ética aceita pela sociedade pela sua característica híbrida “sobrenatural-natural”:

[O Boto] pode engravidar as mulheres que, estando menstruadas [...], o olharem de perto, seja do tombadilho de um barco, seja de algum lugar à beira do rio. Se dessa ligação nascer um filho – filho de Boto – a moral reguladora dos costumes da família altera seu julgamento e, ao invés das condenações e punições habituais em casos como esse (de filhos antes do casamento ou sem o concurso do marido), há a compreensão e a aceitação do ato, como algo sobrenatural-natural.

Loureiro justifica que a aceitação se dá porque se entende que as mulheres que engravidam do Boto estavam sob encantamento, magia, e não conscientes de seus atos. No filme, no entanto, a relação entre as personagens é colocada inocentemente como um namoro tímido e espontâneo (em mais um processo de conversão semiótica), não tendo a carga de sedução e de conquista comumente presente nas narrativas orais tradicionais.

Quanto ao estilo empregado no design das personagens, o diretor do curta Humberto Avelar define como pertencente a uma “escola clássica de animação”, que tem como expoente máximo os estúdios Disney, por terem popularizado pelo mundo afora os principais métodos e técnicas de produção de desenhos animados e, mais que isso, por terem criado uma estética singular para seus filmes. Esse “estilo Disney” influenciou centenas de filmes animados ao longo do século XX até a atualidade, não só nos Estados Unidos, e se distingue pela complexidade dos cenários extremamente detalhados,

elaborados em várias camadas de profundidade; pelo desenho das personagens humanas levemente “cartunizadas”, ou seja, as proporções humanas são conservadas, sendo algumas partes do corpo suavizadas (membros arredondados, olhos amendoados) e outras exagerados (olhos, mãos, pés), de acordo com o tipo da personagem (herói, vilão, cômico); pelas cores, em geral, suaves e “chapadas” (planificadas), assim como as sombras, que são enevoadas nas suas extremidades; e pelo movimento realista e fluido, com uso do número máximo de quadros. A forma de configurar o desenhos dos cenários e personagens atrelada a uma forma peculiar inovadora de conceber filmes animados em massa foi desenvolvida pela equipe de Walt Disney entre as décadas de 1930 e 1960, com a produção de aproximadamente doze longas-metragens (como *Bambi* [1942], *Peter Pan* [1953] e *Mogli* [1967]) amplamente distribuídos para o mundo inteiro, fora os curtas-metragens para televisão e autorais.

Avelar explica, no livro sobre o projeto, porque foi decidido adotar esse estilo de animação clássico para a criação dos filmes da série *Juro que vi*:

Como é que a gente vai se comunicar com as crianças num formato familiar para elas, que não cause estranhamento? Se a gente fosse para o alternativo, ficaria muito *cult* e a gente se distanciaria do público, da molecada. Mas se a gente fizesse igualzinho ao que o americano faz, a gente também estaria perdendo identidade (JOBIM E SOUZA; PIRES; HAMANN, 2004, p. 91).

A justificativa de Avelar em muito se assemelha à dada por Anélio Latini, quando, da mesma forma, seu filme foi comparado aos filmes da Disney (guardadas as diferenças técnicas e estilísticas das épocas em que os filmes foram produzidos). Ambos buscaram uma linguagem visual popular, com a qual o público se identificasse. Isso não quer dizer copiar, imitar, importar um estilo, e sim fazer uso de seus códigos visuais, para contar suas próprias histórias.

Em entrevista, Avelar esclarece essa questão, justificando que o desenho animado clássico se tornou uma linguagem universal (como o Rock, na música), podendo ser adaptado para uma realidade regional cultural específica:

Não é mais “estilo Disney”. Ele virou uma coisa universal. Igual o Jazz... Eu associo o [estilo] Disney ao Rock, porque é uma coisa popular, abrangente. No Japão, toca Rock. No Brasil, toca Rock. O Barão Vermelho é brasileiro e toca Rock. E não é outra coisa. Letra, conteúdo, instrumentos, a guitarra é a americana, o amplificador também. No entanto, é em português, fala sobre a nossa realidade, inserem instrumentos brasileiros, mas é Rock. No caso do *Juro que vi*, a gente adotou um estilo que fosse comercial, que tivesse uma abrangência imediata. Então, o que seria vamos adotar o

“Rock do desenho animado”? O Disney! Não é que eu não quero fazer brasileiro. Eu quero fazer uma coisa universal. Se for só brasileiro, eu talvez não consiga ser universal. Eu sei que tem como fazer. O [filme] *Matinta Perera*, por exemplo, eu não posso dizer que ele é [feito no estilo] Disney. É um desenho animado bem com a carinha brasileira [...]. A ideia foi causar um impacto, uma abrangência. [...] Vamos falar em ritmo de Rock, em ritmo de desenho animado clássico. Essa foi a intenção. Foi de propósito e deu certo.

A série *Juro que vi* provou que o Brasil tem condições de produzir filmes animados da maior qualidade, não apenas repetindo uma receita, mas experimentando novas metodologias de concepção dos roteiros e das etapas de concepção e design de personagens. E, claro, que tem histórias, personagens, cenários originais (presentes nas manifestações culturais regionais) para representar a nossa nacionalidade de brasileiro (K). Muitas dessas histórias foram originadas na Amazônia.

4.3.5

***A Onda – Festa na Pororoca*, Cássio Tavernard, 2005**

O filme *A Onda – Festa na Pororoca* é um caso à parte, que deveria ser estudado isoladamente. Neste conjunto de obras analisadas é o único que constitui uma interpretação endógena da Amazônia, ou seja, a partir dela mesma. Animação foi produzida na cidade de Belém (PA) como resultado de uma bolsa de pesquisa e experimentação do Instituto de Artes do Pará, concedida ao artista em 2003. Foi lançada em 2005 e exibida no mesmo ano no festival de cinema de animação Anima Mundi, por meio do qual gerou grande repercussão.

A Onda conta a história de uma festa que os bichos organizam periodicamente no fundo de um dos muitos rios da Amazônia para esperar a passagem da pororoca (sequências animadas em 3D). Na superfície, enquanto isso, dois surfistas da região Sul planejam surfar na onda da pororoca. Uma misteriosa moradora nativa alerta-o a não brincar com a natureza (sequência animada em 2D, desenho animado tradicional). De baixo d'água, os bichos comemoram a passagem da pororoca ao som do tecnobrega, aos moldes das festas de aparelagem típicas das periferias de Belém.

A pororoca é um fenômeno natural que ocorre no encontro entre dois rios volumosos ou do rio com o mar. Nas mudanças de fase da lua, com a cheia das marés, originam-se ondas enormes de até 10 metros, que se deslocam com grande

Tabela 7 – Decupagem do filme *A Onda – Festa na Pororoca* (Cássio Tavernard, 2005)



00:12 – Camarão / fundo do rio / CDH



00:28 – Camarão / Caranguejo / fundo do rio / raízes / CDH



01:30 – Título / D



01:43 – Créditos do diretor / peixe / D



02:04 – Candiru / peixes / vegetação / fundo do rio / CD



02:29 – Candirus / peixes / vegetação / fundo do rio / CD



02:46 – Animais aquáticos / fundo do rio / ACD



03:17 – Candirus / quelônio amazônico / peixes / fundo do rio / ACD



03:27 – Peixe-boi / peixes / fundo do rio / ACD



03:42 – Floresta / rio / borboleta / ACDFGH



04:05 – Doda / floresta / ABCDGH



04:38 – Mineiro / floresta / ABCDGH



04:45 – Floresta / ABCDFGH



05:04 – Mineiro / Tia Filica / floresta / BCDEGH



05:11 – Tia Filica / floresta / ABCDEFI



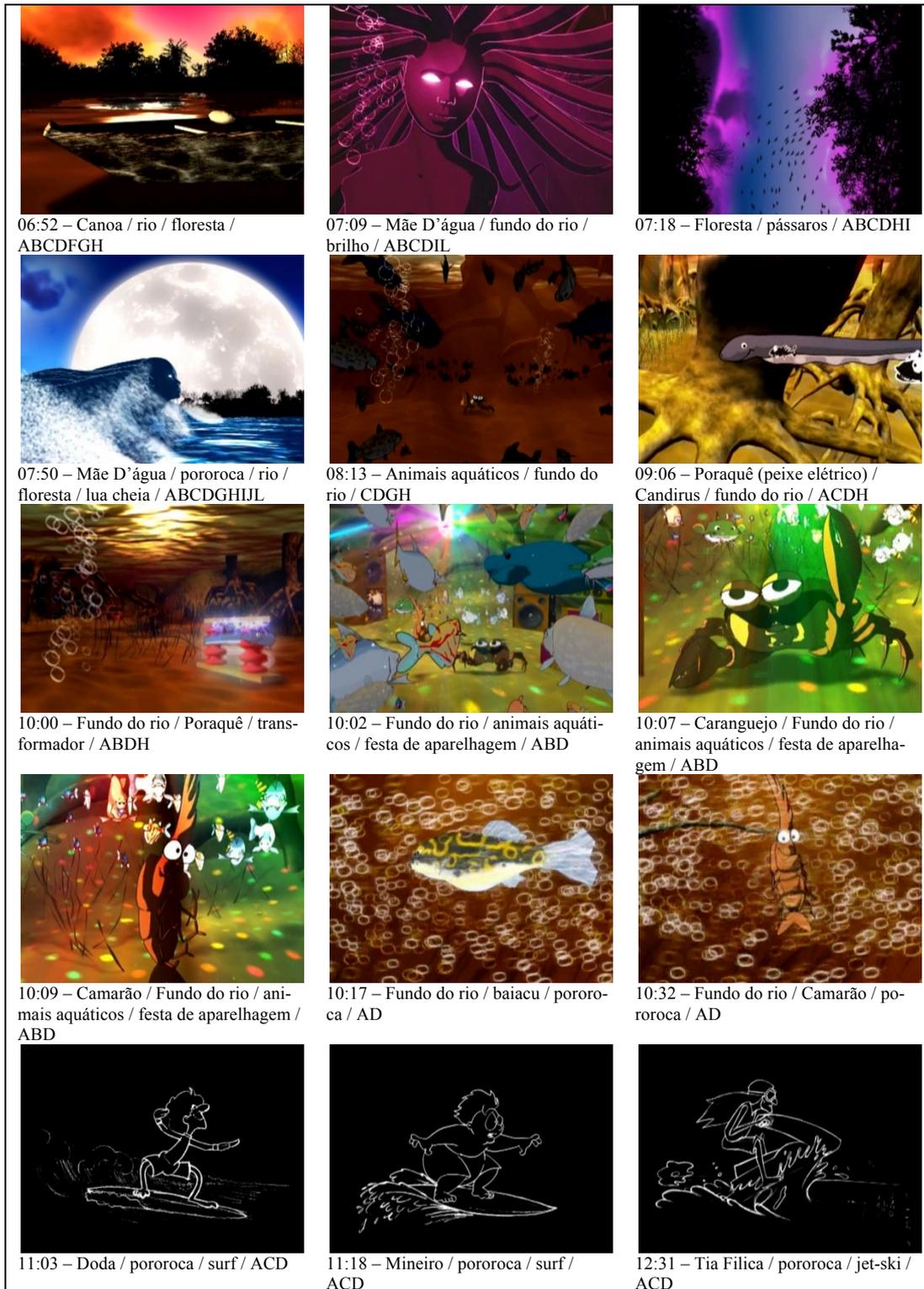
05:55 – Doda / Mineiro / Tia Filica / floresta / BCDEGHIJ



06:32 – Mineiro / Tia Filica / floresta / BCDEGHIJ



06:46 – Rio / floresta / pôr-do-sol / ABCDFGH



velocidade e produzem um estrondo característico, destruir barrancos e arrancando árvores nas margens dos rios. Indígenas do baixo Amazonas, assustados com o fenômeno (que não ocorre somente na região, mas sim em vários pontos do planeta), batizaram-no de “poroc-poroc”, que significa “destruidor”. Enquanto assusta alguns, as imensas ondas causadas pela pororoca desafiam outros: surfistas do mundo inteiro

migram para os vários pontos da Amazônia, onde ocorre o fenômeno. Os pequenos vilarejos ribeirinhos são tomados por surfistas, comerciantes, turistas, repórteres, artistas e curiosos que querem presenciar a pororoca.

Como a pororoca, um fenômeno natural, é o tema central do filme, acaba que a representação da região é originada em todo o filme também a partir desse viés natural (D). A maioria das personagens é de animais aquáticos como peixes, quelônios e crustáceos. Os cenários são o fundo do rio, onde se podem ver algumas espécies de plantas aquáticas e raízes e a grande diversidade da fauna; e, do lado de fora da água, a floresta, onde acontece parte da história (Fig. 75). Não há sinais de civilização humana (C) e a presença humana nativa é mínima (H), restrita a uma única personagem. Na verdade, das três personagens humanas, duas são “de fora” (os dois surfistas que vêm do Sul do Brasil para surfar na pororoca) e uma é natural da região. Essa personagem, no entanto, não fica definida no filme como humana, pois a narrativa deixa aberta a possibilidade de ela ser uma Matinta Perera, personagem do imaginário caboclo da região. A Tia Filica, uma senhora que aparece para os surfistas no meio da floresta, é uma personagem híbrida, meio-humana, meio-fantástica.

O que levanta outra característica perceptível no filme, que é a valorização do aspecto imaginário (B) da região amazônica. Além da cena em que se sugere a presença sobrenatural da Matinta Perera (que segundo a lenda, transforma-se em pássaro cujo canto é tido como de mau agouro), a própria pororoca é explicada pela Tia Filica a partir de uma outra lenda: a da Mãe D’água, uma variação da lenda da Iara. Na lenda contada, a Mãe D’água perde sua canoa preferida e ordena a sua filha, a lua, que a procure. E então, como conclui a personagem no filme, “toda vez que a maré da lua sai, traz a pororoca, derrubando, quebrando, destruindo tudo”.

Uma curiosidade revelada pelo diretor em entrevista para esse trabalho é que a explicação que se dá para a pororo-



Figura 75 – Estudo para composição das personagens humanas sobre os cenários florestais do filme *A Onda – festa na pororoca* mostra uma Amazônia florestal, selvagem, vazia e imensa.



Figura 76 – As personagens animais aquáticas são humanizadas e protagonizam a narrativa do filme. Modeladas em 3D, elas recebem um efeito que simula a configuração tradicional do desenho animado (2D).

ca na cidade de São Domingos do Capim, local mais próximo de Belém em que acontece o fenômeno, é diferente da lenda da Mãe D'água:

A lenda de São Domingos do Capim não tem a ver com a Mãe d'Água. [Ela] conta a história de três negrinhos. A lenda da Mãe d'Água que a gente usa no filme é uma lenda de Macapá (AP). Ali foi uma escolha imagética, entendeste? Pra mim, era uma questão de representação, pontuava muito melhor, porque a figura da água está muito mais associada ao arquétipo feminino em todo planeta. [...] Associar a um arquétipo feminino era muito mais poético do que representar a lenda dos três negrinhos, que me pareceu menos atrativa do que a lenda da Mãe d'Água.

Ou seja, são feitas na animação, tal como em outros filmes, referências diretas e indiretas a histórias e personagens do imaginário caboclo e indígena da região, e, adaptações e interpretações livres desses elementos com objetivos de adequar à narrativa do filme ou à imagem pretendida (o que acontece também no caso do filme do Rui de Oliveira, em que grafismos de diferentes povos são combinados em um único sistema visual usado na concepção das personagens e cenários).

Então, até aí, em quase nada o filme se diferencia, como temos visto, de outros filmes que retrataram a Amazônia, criados por artistas de fora da região.

Um questão bem peculiar, no entanto, atribuída ao fato de Cássio Tavernard ter nascido na Amazônia, pode ser observada nesse filme: o fato do diretor incluir na narrativa alguns traços da *cultura local* da cidade de Belém. Não a grande região heterogênea que é a Amazônia, mas manifestações culturais locais da sociedade belenense, especialmente, das periferias de Belém: o sotaque e o uso de expressões idiomáticas características da cidade no modo de falar das personagens locais e, principalmente, a realização de uma festa de aparelhagem. Muito populares nos bairros periféricos da grande Belém, as festas de aparelhagem são eventos onde os jovens se encontram para assistir a shows de artistas de tecnobrega (ritmo também local que mistura o brega romântico com uma batida eletrônica) ou para dançar as músicas de tecnobrega, ao som estrondoso de imensos e modernos aparelhos (as aparelhagens), tudo comandado por DJs, que tornam-se celebridades na região (tal qual os MCs do Funk carioca). Os grupos de festas de aparelhagens, geralmente identificados por um nome e uma marca e suas próprias músicas, mantêm entre si uma relação de rivalidade. No filme, os animais planejam fazer uma festa de aparelhagem exatamente no momento em que acontece a pororoca.

Para o espectador de fora da região, a festa representada no filme pode parecer uma festa qualquer com uma música

qualquer, não interferindo na compreensão do filme. Para aquele, porém, que vive a cultura popular da periferia belesense ou que dela tem conhecimento, o filme cria outras relações de significação, ao reconhecer na tela a estética dessas festas, o ritmo do tecnobrega, e as expressões faladas pelas personagens.

Cássio Tavernard fala a respeito desse assunto na entrevista:

Boa parte do humor e das piadas [presentes no filme] tem dificuldade de ser entendida fora daqui. Por exemplo, quando a gente cita “tecnobrega”, “aparelhagem”... isso é uma coisa muito local. Fora as lendas, que algumas delas só são conhecidas aqui. Muito do humor e das referências são extremamente locais. O filme teve um bom retorno fora do estado, mas nada se compara ao retorno que a gente tem aqui, dessas comunidades, das escolas onde a gente apresenta, exatamente porque tem referências que aqui ou só aqui são facilmente compreendidas.

[...]

Então, eu acho que, no caso de *A Onda – Festa na Pororoca* e *O Rapto do peixe-boi*, funciona mais ou menos assim: eles levam daqui [da Amazônia] pra fora uma informação que as pessoas não têm, da nossa realidade. Mas aqui o filme vai ser absorvido com mais facilidade, porque são temas conhecidos de todos.

Devido ao sucesso que fez, principalmente entre o público local paraense, mas também em nível nacional, tendo sido exibido em diversos festivais no Brasil e outros países, o filme recebeu uma continuação, em 2008, na forma de um novo curta-metragem: *O Rapto do Peixe-boi*, codirigido por Rodrigo Aben-Atthar; este, exibido em 2009 no Anima Mundi. Atualmente, Cássio Tavernard desenvolve uma série para TV com as personagens desses curtas que se chamará *A Turma da Pororoca*.

O diretor fala sobre a sua expectativa em relação a esses novos filmes:

Existe um prazer muito grande de eu fazer [esses filmes da] *Pororoca*. Eu gosto dos personagens, eu gosto do tema, eu gosto de fazer essa crônica da região, e eu espero, à medida que eu amadureça no projeto, como artista, ir deixando ele cada vez mais universal, algo que seja atrativo tanto na região quanto pra fora. [...] Eu não sei como é que funciona fora do estado, mas para os parceiros locais, para as empresas locais, até para as grandes empresas que estão instaladas na região, as multinacionais e as empresas de telefonia, com certeza a Amazônia é um tema interessante.

4.3.6

Mitos do Mondo: Como surgiu a noite, Andrés Lieban, 2005

O filme *Como surgiu a noite* é o segundo do episódio-piloto de um projeto de série de animações para televisão chamado *Mitos do Mondo*, do estúdio carioca 2D Lab. A série, que está na fase de captação de investidores e parceiros, tem o objetivo de contar em forma de desenho animado lendas de povos tradicionais do mundo todo (o tipo de temática “étnica” que comumente, não só no Brasil, encontra no cinema de animação uma linguagem ideal para se perpetuar).

O primeiro episódio *Por que o canguru salta em duas patas* (2004) conta a lenda dos aborígenes australianos que explica tal fenômeno e mostra de forma informativa instrumentos, pintura corporal e rituais sagrados referentes a esse grupo social. A lenda dos índios brasileiros (neste caso, do povo Kaxinawá) de origem da noite, já explorada no campo da animação por Anélio Latini Filho (1953) e Rui de Oliveira (2000), volta, então, como tema do segundo episódio da série.

O filme, de onze minutos (tempo-padrão para episódios de TV), tem um caráter mais informativo/educativo (algo como um almanaque eletrônico). Começa e termina com o diálogo entre o narrador e duas personagens-âncoras (ambos de brinquedo: Jet, um foguete, e Max, um robô), que servem para interligar os episódios, dando unidade à série de histórias tão diferentes.

Depois desse diálogo introdutório, que fala sobre as diversidades geográficas e étnicas do Brasil, começa a parte narrativa do filme que conta a lenda da origem da noite (bem semelhante à versão de Latini): num tempo em que os objetos falavam e não havia noite, apenas a claridade do dia, o filho do chefe da aldeia casa-se com a filha da Cobra Grande (Boiaçu), que, com pena dos aldeões que não conseguem dormir, envia três índios mensageiros à sua mãe para que peguem o coco de tucumã onde a noite está escondida. Na viagem de volta, o tucumã é aberto, a noite se espalha e os objetos se transformam em animais. A filha da Cobra Grande cria pássaros que têm a função de dividir o dia da noite e pune a desobediência dos mensageiros, transformando-os em macacos.

Após a parte narrativa, as personagens-âncoras voltam a dialogar com o narrador, que dá uma explicação científica para o dia e a noite e, em seguida, começa a dar uma série de informações sobre a Amazônia brasileira e internacional: diversidade étnica dos índios, suas principais atividades, seu conhecimento sobre a floresta, os principais animais e vegetais encontrados na região, entre outras informações e curiosidades.

Tomando como base, então, o referencial de codificação, podemos dizer que o filme como um todo mostra uma

Tabela 8 – Decupagem do filme *Como surgiu a Noite* (Andrés Lieban, 2005) da série *Mitos do Mondo*



00:08 – Assinatura do diretor



00:57 – Título da série



01:16 – Personagens apresentadoras / mapa mundo / Brasil / bandeira / K



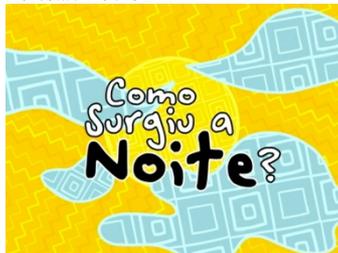
01:47 – Personagens apresentadoras / floresta / rio / CDK



01:55 – Apresentadores / diversidade étnica do brasileiro / índios / ACIK



02:02 – Apresentadores / índios / aldeia / floresta / ACDEIK



02:14 – Título do episódio / AI



02:23 – Índios / floresta / grafismo indígena / ACDEH



02:31 – Índio / floresta / rio / embarcação / objetos humanizados/ABCDEFH



02:47 – Índios / rede / sol / dia / flores-ta / ACDE



02:51 – Cobra grande (Boiaçu) / rio / noite / estrelas / silhueta / ABCDI



03:00 – Cobra grande (Boiaçu) / fundo do rio / tucunã / ABCDI



03:17 – Tucunã (filho do chefe da aldeia) / Filha da Boiaçu / ABCDEI



03:24 – Filha da Boiaçu / aldeia / floresta / sol / dia / ACDEI



03:32 – Índios / interior de habitação / rede / dia / raios de luz / ACDE



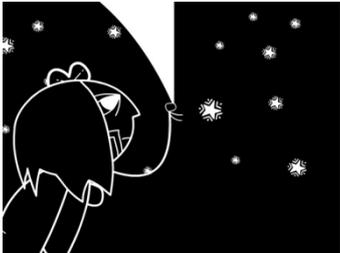
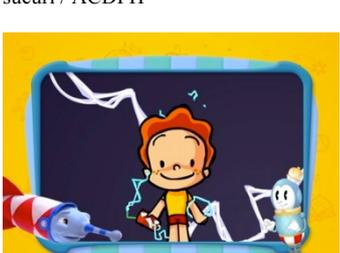
04:01 – Tucunã / ajudantes / embarcação / vegetação / rio / ACDE



04:15 – Ajudantes / embarcação / rio / floresta / ACDEFHI



04:29 – Cobra grande / Ajudantes / embarcação / rio / noite/ ABCDEFGHI

		
<p>04:58 – Cobra grande / tucumã / estrelas / ABCD</p>	<p>05:37 – Ajudantes / tucumã / floresta / dia / noite / ABCDEHI</p>	<p>05:39 – Vaso / metamorfose / ABCI</p>
		
<p>05:43 – Paca / metamorfose / ABCDI</p>	<p>06:11 – Filha da Boiaçu / separação do dia e da noite / estrelas / ABDEI</p>	<p>06:40 – Pássaro Quirambu / Pássaro Cujubu / dia / noite / ABDI</p>
		
<p>06:54 – Filha da Boiaçu / Ajudantes / rio / ABCDEI</p>	<p>07:06 – Ajudantes / macacos / metamorfose / floresta / ABCDI</p>	<p>07:51 – Apresentadores / globo terrestre / sol / dia / noite / índio / ACE</p>
		
<p>07:57 – Apresentadores / floresta (vista aérea) / aldeia indígena / ACDFGHI</p>	<p>08:17 – Floresta / rio / índios / diversidade étnica e cultural / ACDEGHK</p>	<p>08:32 – Floresta (vista aérea) / bandeiras / nacionalidade / ACDFGHK</p>
		
<p>08:43 – Apresentadores / Caçador / floresta / animais selvagens / ACDFGH</p>	<p>08:49 – Apresentadores / floresta / animais / ACDFH</p>	<p>08:56 – Apresentadores / rio / cobra sucuri / ACDFH</p>
		
<p>09:06 – Apresentadores / rio / vitória-régia / orquídeas / sapo / ACD</p>	<p>09:18 – Apresentadores / guaraná / energia / ABCD</p>	<p>09:18 – Apresentadores / garoto / refrigerante de guaraná / energia / BD</p>

Amazônia sobretudo natural (D), dada a quantidade de cenas ambientadas na floresta e nos rios, e selvagem (C), no sentido de atrasado, não-civilizado. Mas, é claro, mostra uma região fortemente influenciada pelo imaginário (B) dos seus povos (afinal, o filme se dedica à lenda indígena brasileira de origem da noite) e marcada pelo exotismo (A), presente no grafismo indígena sugerido no visual criado para o filme, na forma como o índio é caracterizado e no próprio caráter fantástico a ele atribuído. O filme também mostra, em menor grau, a Amazônia como fonte de legitimidade e pureza cultural da diversa cultura brasileira (I e K) e como uma região grande e despovoada (G e H).

A iniciativa da 2D Lab anuncia uma tendência atual da incipiente indústria de animação brasileira de tornar-se um polo de produção de desenhos animados para televisão (principalmente, no formato de séries infantis) voltados para um mercado global, geralmente, em regime de coprodução internacional.

O fato é que, no contexto dessa nova tendência de produção (em série) de séries de animação, em que os desenhos animados são comercializados como mercadorias mundo afora – diferente de filmes artísticos autorais como o filme do Rui de Oliveira já apresentado ou de filmes educativos ligados a iniciativa pública como os da série *Juro que vi*, ambos sem fins lucrativos –, os filmes passam a ser produzidos sob uma nova condição, que precisa levar em conta o aspecto econômico. Ou seja, quanto menos se gasta na produção, maior a rentabilidade da produção. O que resulta numa simplificação da produção e, conseqüentemente, numa simplificação do estilo visual do filme, que, por sua vez, dá origem a uma nova estética para o cinema de animação. A produção passa a ser mediada quase totalmente pelo computador. Softwares substituem mesas de luz, papéis, acetatos, tintas, câmeras, filmes, equipamentos de iluminação etc. Em substituição ao traço de tinta ou recorte de papel fotografado, entra em cena a imagem vetorial, gerada por códigos computacionais e manipulada somente por meio da máquina. Os desenhos passam a ser mais nítidos, mais geométricos, e, por outro lado, com menos detalhes, menos nuances de cores. Os movimentos, gerados por computação, mais “duros” e artificiais, pois automatizados. Ao invés de fazer doze desenhos para cada segundo, faz-se apenas as duas posições extremas, deixando o restantes para o computador calcular.

Enfim, a série *Mitos do Mondo*, ao utilizar-se dessa nova forma de configuração digital da imagem (popularizada nos anos 1990 por estúdios norte-americanos como Cartoon Network), submete-se também a um novo código visual atrelado à técnica.

Sobre o visual do filme, falou em entrevista o diretor Andrés Lieban:

[Para a definição da identidade visual do filme,] A gente fez uma pesquisa não muito extensa, porque, na verdade, esse curta era produto de execução rápida. Era pra ser um capítulo de uma série, e a pesquisa que a gente fez foi mais em cima [...] [dos] índios do norte. Eles têm uma linguagem de pintura [...], que a gente tentou capturar pra fazer o design da floresta. Então, a gente identificou a floresta também pelo tipo de vegetação. A gente tentou não colocar vegetações que a gente sabia que não eram nativas. A gente pesquisou o coco de tucumã, que é referência do texto, e não é um coco igual aos outros. A gente foi vendo como é que gente iria representar. Enfim, a gente tentou ir muito pelo que a lenda já dizia, já trazia, porque a gente não conhece a Amazônia, não foi lá, conhece só de fotografia, de vídeo. Então a gente tentou representar muito mais pelo grafismo dos índios. A gente viu os vasos, as cerâmicas, as pinturas de corpo e percebeu ali uma linguagem que se repetia. A visão que a gente emprestou da Amazônia foi pelo olhar dessa linguagem, que é uma linguagem meio quadriculada, de linhas, que vão seguindo uma espiral meio retangular, com retas.

Lieban optou, tal qual Rui de Oliveira, por uma representação não-realista do ambiente amazônico, utilizando elementos gráficos transpostos da arte indígena (sem preocupação com os significados de cada signo visual – conversão semiótica) para os cenários, objetos, animais e personagens do filme (Fig. 77). Na introdução e fechamento, em que o narrador dialoga com as personagens apresentadoras, a técnica utilizada é de colagem digital com manipulação de fotografias. Ele fala um pouco mais do processo de adaptação do grafismo indígena para a linguagem visual moderna do desenho animado:

Separando uma porção de imagens, você faz uma avaliação artística daquilo e começa a perceber alguns padrões. E você meio que cria um novo estilo a partir daquilo, mas, que mantém a essência. Quer dizer, você transforma a aparência, sem



Figura 77 – Comparando quadros dos dois curtas da série *Mitos do Mundo*, é possível observar que cada um adota um sistema visual particular, inspirado nos grafismos presentes na comunidade onde a lenda é originalmente contada: o primeiro, *Por que o canguru salta em duas patas*, nos aborígenes australianos; o segundo, *Como surgiu a noite*, no povo indígena amazônico Kaxinawá.

perder a essência. E uma vez que você entenda essa essência, você começa achar, a buscar um desenho de personagem, um desenho de cenário que combine com essa matéria bruta que ao mesmo tempo esteja conectado com a criança moderna, que está procurando uma linguagem atual etc. Só que é como se a gente pegasse carona nessa modernidade, mas colocasse ali dentro um conteúdo que foi pesquisado e que tem a ver com essa percepção dos índios sobre a natureza, de alguma forma, como eles representavam sentimentos, o que eles viam.

[...]

É um estilo moderno, um estilo bem geométrico. Mas, até o geometrismo a gente pretendeu como elo de ligação entre o desenho moderno e [o grafismo indígena, com essa composição] de linhas paralelas e retangulares, perpendiculares, zigzagues e coisas desse tipo.

4.3.7

Tromba Trem: Na boca do sapo, Zé Brandão, 2010

A demanda no mercado internacional por desenhos animados de estilos e temas variados para veiculação em televisão (especialmente em canais fechados) fortaleceu uma tendência recente da indústria brasileira de animação, renunciada por iniciativas como a Lieban, de orientar os estúdios para a produção para séries televisivas animadas.

Atenta a essa oportunidade de mercado e interessada em apoiar iniciativas nesse sentido, a Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura elaborou, em 2009, com apoio de empresas públicas de comunicação e associações de classes, o Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras – ANIMATV. Conforme os objetivos gerais expressos em edital, o programa visa:

(...) estimular o desenvolvimento da indústria brasileira de animação a partir da sistematização de ações que visem a geração de projetos de série de animação em diversos pontos do País; a realização de ações regionais de capacitação que reforcem a cultura da série de animação para a televisão; a articulação de um circuito nacional de teledifusão de séries de animação brasileiras; a dinamização da produção integrada entre estúdios no território nacional; e a potencialização da inserção da animação brasileira no mercado internacional (SAV/MinC, 2009, p. 1).

A partir do regulamento, é fácil perceber a intenção do Ministério da Cultura em fortalecer a produção de filmes de animação igualmente dentro de uma configuração industrial e comercial; nesse caso, especificamente para televisão e com vistas para o mercado externo. Muito diferente do que se es-

timulava até poucos anos atrás: curtas-metragens de característica experimental, com foco na manifestação artística e cultural (filmes autorais). Deixando de lado as intenções políticas e econômicas por trás do ANIMATV, o fato é que o programa está, de uma forma ou de outra, ajudando o mercado a se organizar.

Foram, então, selecionados dezessete projetos pelo programa para produzir o episódio-piloto de uma série animada para televisão, com a quantia de R\$ 110 mil. Dos projetos selecionados, dois receberam uma verba de R\$ 900 mil para produzir em um ano mais doze episódios, completando o que seria a primeira temporada da série (treze episódios). Os projetos vencedores foram *Tromba Trem* e *Carrapatos e Catapultas*, exibidos desde abril de 2011 em rede nacional pela TV Cultura e, atualmente, também pelo canal fechado Cartoon Network.

Outros projetos não-vencedores, no entanto, também foram beneficiados pelo programa, sinalizando os primeiros resultados no mercado. É o caso de *Historietas assombradas (para crianças malcriadas)* e *Miúda e o Guarda-Chuva*, os quais foram selecionados, em 2010, para a mostra competitiva do principal festival de animação em nível mundial: o Festival de Annecy, na França.

Voltando ao que interessa: curiosamente, dentre os dezessete projetos selecionados pelo ANIMATV para a produção do episódio-piloto, três escolheram “visitar” a região amazônica em suas histórias, criando, portanto, representações visuais a seu respeito. São eles *Vivi Viravento* (Alê Abreu), *Jajá Arara Rara* (Chico Zullo) (que serão apresentados a seguir) e um dos grande vencedores *Tromba Trem* (Zé Brandão).

Em discurso na mesa-redonda de abertura do Anima Fórum 2010 (evento realizado paralelamente ao festival Anima Mundi dirigido para profissionais do mercado do cinema de animação), Zé Brandão falou sobre a questão da identidade de *Tromba Trem*: “Planejamos um produto 100% nacional, mas com linguagem universal. Não quisemos ficar no ufanismo, usando as lendas e o folclore”. Na visão do diretor, é preferível pensar que se podem criar novas lendas, novos mitos, a partir dos filmes criados. Buscou-se uma identidade que mesclasse essas duas características, ou seja, universal, pela temática, mas com características locais, brasileiras. Característica, que, como vimos, alinha-se aos “sintomas” da pós-modernidade.

A série conta a história de um elefante indiano que perdeu a memória (Gajah), uma tamanduá vegetariana (Duda) e uma colônia de cupins que pensa que veio de outro planeta, que partem juntos, à bordo de um trem, em uma expedição ao longo de toda a América Latina, deparando-se com personagens curiosas e cenários “diferentes”. Em dois episódios, as

personagens passam pela Amazônia: no episódio 4, *A Ilha de Búfalos*, conhecem o arquipélago de Marajó, no Pará (onde é forte a criação de gado bubalino), e no de número 5, *Na Boca do Sapo*, deparam-se com o grande rio Amazonas.

Nesse episódio (que foi o escolhido para ser analisado), o rio Amazonas apresenta-se como um obstáculo para a viagem das personagens. A massa de água e a densidade da floresta apresentam-se como empecilhos para o objetivo que pretendem (alcançar o dirigível que, supostamente, levará de volta ao planeta de origem a colônia de cupins) e estão presentes no cenário de praticamente todas as cenas. O caráter natural (D) e selvagem (C) da região são, portanto, os principais atributos da Amazônia valorizado nesse filme.

Dá-se destaque também para a grandiosidade (G) da região (e do rio, e da floresta), bem como para a sua rarefeita densidade demográfica (H). Na verdade, não há humanos nessa série, apenas animais humanizados. Os moradores da região, no entanto, limitam-se a sapos das mais variadas espécies. Nem mesmo outros animais são vistos.

No história, a rainha da colônia de cupins é engolida por um sapo, em cujo estômago conhece o Rei Roberto Cupim III (uma referência ao cantor Roberto Carlos). O elefante e a tamanduá, acompanhados por outros cupins, encarregam-se de procurar em meio a centenas de sapos qual foi aquele que engoliu a rainha.

A Amazônia está presente apenas no “pano de fundo” da história. Não há, como em outros casos mostrados, a reinterpretação de lendas e mitos dos habitantes da região ou exploração do grafismo das comunidades indígenas. Há, simplesmente, a ambientação de uma história que poderia acontecer em qualquer lugar ao cenário natural e selvagem da floresta amazônica.

Zé Brandão fala, em entrevista para esse trabalho, porque escolheu representar a Amazônia dessa forma selvagem:

Qual o maior espaço verde, rico, às vezes com pontos inexplorados, e que traz uma mística, e que é, sem dúvida nenhuma um grande cartão-postal do Brasil, e um patrimônio da humanidade? É a floresta amazônica. Então, é difícil quando a gente pensa nesse tipo de coisa, a gente não pensar na Amazônia. Claro que poderia ser, por exemplo, a floresta da Tijuca. Mas, a Amazônia tem muito mais força nesse sentido. É infinitamente maior. Interessante que das três produções que você citou, duas são de São Paulo capital, aquela “selva de pedra”, e uma é o Rio de Janeiro, que é o nosso caso, que também é muito diferente. É claro que também tem o outro lado: Belém e Manaus são supermetrópoles, muito urbanizadas e tudo mais. No nosso caso, a Amazônia que a gente está tratando não é a Amazônia habitada, não é a Amazônia urbana. É a Amazônia de floresta, florestal. A Amazônia rural. No caso do *Tromba Trem* tem um detalhe: a

nossa série não tem humanos, então, necessariamente também, não tem urbanização.

Tabela 9 – Decupagem do episódio *Na Boca do Sapo*, da série *Tromba Trem* (Zé Brandão, 2010)

		
00:17 – Título da série	00:20 – Título do episódio / dirigível (nave-mãe)	00:22 – Trem / floresta / cipó / rio / vitória-régia / ACDFGH
		
00:26 – Trem / floresta / mata densa / Gajah, Duda / ACDFGH	00:29 – Capitão Cupim / caldeiras no interior do trem	00:36 – Gajah / dirigível / floresta / CD
		
00:44 – Rainha Cupim / Júnior / interior da colônia / interior do trem	01:11 – Rainha Cupim / Gajah / Duda / trem / floresta / rio Amazonas / ACDFGH	01:12 – Trem / floresta / rio Amazonas / obstáculo / CDFGH
		
01:25 – Gajah / Duda / rio Amazonas / floresta / vitória-régia / ACDFGH	01:45 – Rainha Cupim / Júnior / galho / floresta / CD	01:49 – Gajah / Duda / rio / floresta / trepadeiras/tajá/ vitória-régia/ ACDGH
		
01:52 – Rio Amazonas / floresta / ACDFGH	02:06 – Rio Amazonas / floresta / Duda / ACDFGH	02:17 – Mestre Urubu / Júnior / floresta / CDGH
		
03:24 – Capitão / Júnior / sapo / rio / floresta/ vitória-régia / ACDGH	03:43 – Floresta / sapo / Rainha Cupim / ACDGH	04:22 – Estômago do sapo / Rainha / Rei Roberto Cupim III
		
05:02 – Estômago do sapo / Rainha / Rei Roberto	05:11 – Floresta / Gajah / Duda / Júnior / sapos / ACDGH	05:22 – Duda / floresta / sapos / ACDGH



Brandão deixa claro que foi proposital a escolha pela floresta amazônica em detrimento de outras áreas florestais do país e também a representação de uma Amazônia essencialmente florestal, natural. Ele diz isso logo após admitir que, no caso do *Tromba Trem* “o clichê é assumido”, é um recurso de linguagem. As representações são baseadas em modelos repetidos, hegemônicos. “O clichê vale pra todas as regiões onde os personagens estão passando [...] A gente [do Copa Studio] assumiu que a nossa representação é de caricatura e que não seria uma representação realista.” De fato, tudo é caricaturizado, transformado em cartum. O estilo visual a que são adaptados os cenários e personagens (cores sólidas em tons pastéis, texturas de giz, contornos rabiscados, apesar de se tratarem de ilustrações vetoriais desenvolvidos em computador) pouco depende do ambiente amazônico ou de qualquer outro local por onde circulam as personagens (como é o caso da proposta da série *Mitos do Mondo*), funcionando mais co-

mo um código de identidade visual da série que define um certo modelo, um estilo a ser repetido em todos os episódios, para criar uniformidade entre eles.

O diretor fala, finalmente, sobre os elementos visuais (independentes de estilo gráfico) que, no caso particular dos referidos episódios de *Tromba Trem*, caracterizam a região amazônica:

Uma coisa que a gente achou que não podiam faltar era muito verde. Muito muito muito verde. No caso da ilha do Marajó, o encontro do rio com o mar. E no caso da floresta amazônica, retratar o maior rio do mundo em volume d'água, que é o rio Amazonas. Mas, acima de tudo, a riqueza de cores, e muito muito verde.

4.3.8

***Vivi Viravento (episódio piloto)*, Alê Abreu, 2010**

O projeto de série animada *Vivi Viravento* recebeu de igual modo pelo ANIMATV recursos para a produção de um episódio piloto, que desse uma visão geral das personagens e das possibilidades narrativas. Mesmo não tendo sido contemplado como vencedor e recebido financiamento para os treze episódios iniciais, o projeto, produzido pela produtora de cinema Mixer (São Paulo), conseguiu, independentemente, a partir do piloto, firmar parceria de coprodução da temporada completa com cinquenta e dois episódios com a produtora canadense Skywriter e de distribuição com a também canadense TV Ontario. Encontra-se atualmente em fase de desenvolvimento.

Na história, uma garota esperta e criativa chamada Vivi acompanha sua avó, a escritora Rosa Rara de Viravento, em suas aventuras pelo mundo em busca de um lugar fantástico, “distante e super super surpreendente”, como diz a personagem no filme, chamado Viravento. Acompanhada de Mochilão (uma mochila com forma de urso) e Lanterninha (uma lanterna em forma de macaco), a garota desembarca, no primeiro episódio, coincidentemente (ou não), na Amazônia.

A Amazônia criada por Alê Abreu para *Vivi Viravento* assemelha-se a um caderno de viagens ou um diário feito mesmo por uma criança (Fig. 78 e 79): cheio de recortes, colagens de fotografias, folhas, sementes, palavras escritas, muitas cores, texturas de lápis e tintas e de diferentes tipos de papel (claro, tudo montado e simulado digitalmente, o que difere das colagens feitas à mão e filmadas por Ypê Nakashima na década de 1960). É a Amazônia da imaginação de Vivi. Essa parece ser a proposta de identidade visual da série, não havendo necessariamente, tal como no caso de *Tromba Trem*, uma conexão lógica e direta com aspectos culturais da região

representada (grafismos étnicos, lendas, personagens mitológicos). Ou melhor, a representação da Amazônia, nesse caso, não deixa de vincular-se ao aspecto imaginário (B), mas refere-se não ao imaginário oriundo das comunidades nativas da região (que, por sinal, são ocultadas no filme) e, sim, ao do viajante, alóctone, numa interpretação livre e poética da região por parte do autor.

Apesar da rica composição visual, Alê Abreu apresenta ao espectador uma experiência sinestésica, dando atenção, no episódio, aos sons da floresta, o que aumenta ainda mais o caráter imaginário, poético, lírico atribuído à Amazônia. Essa característica pode ser observada ao longo do filme, nos sons criados pelos animais silvestres (reco-recos, chocalhos, apitos), aos quais Vivi atribui novos nomes mais criativos como “estrela vagante” (vagalume), “reco-reco pula-pula” (sapo que coaxa), “cigarras ciganas” (cigarras). O texto final falado pela personagem ajuda a sintetizar essa ideia:

Sons de todas as cores se misturam na floresta amazônica. Um arco-íris musical. Uma banda de bichos e árvores passou o dia afinando os instrumentos. Aqui, toda noite tem espetáculo. A lua acende seu holofote. E a música fica tocando até de manhãzinha. Tá ouvindo, Lanterninha? Tá ouvindo, Mochilão? O espetáculo termina com os aplausos da chuva. Minha vó disse que eu sou escritora, mas, na verdade, eu sou... compositora de florestas musicais.

Mais uma vez, no entanto, é dominante no filme a representação a partir dos aspectos naturais (D): a história se passa exclusivamente num rio e numa floresta cheia de animais exóticos (A), vazia de seres humanos (H) e, por isso, quase nada civilizada (C). Talvez o único sinal da presença humana na região em todo o episódio seja a embarcação tipicamente amazônica em que a personagem viaja no início e final do filme (tal como em *Tromba*



Figura 78 – Os cenários criados para a série *Vivi Viravento* utilizam-se da colagem digital, sendo compostos por variadas texturas como de papéis e folhas, desenhos a lápis de cor, palavras escritas à mão, formas geométricas recortadas. Essa programação visual, no entanto, tem mais a ver com a identidade da série do que com a região representada.

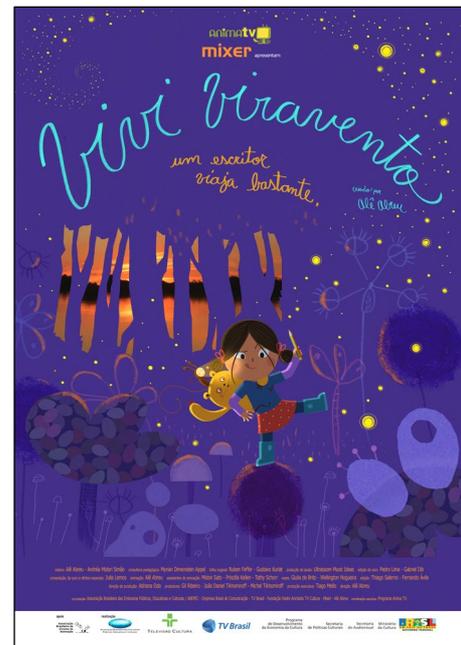
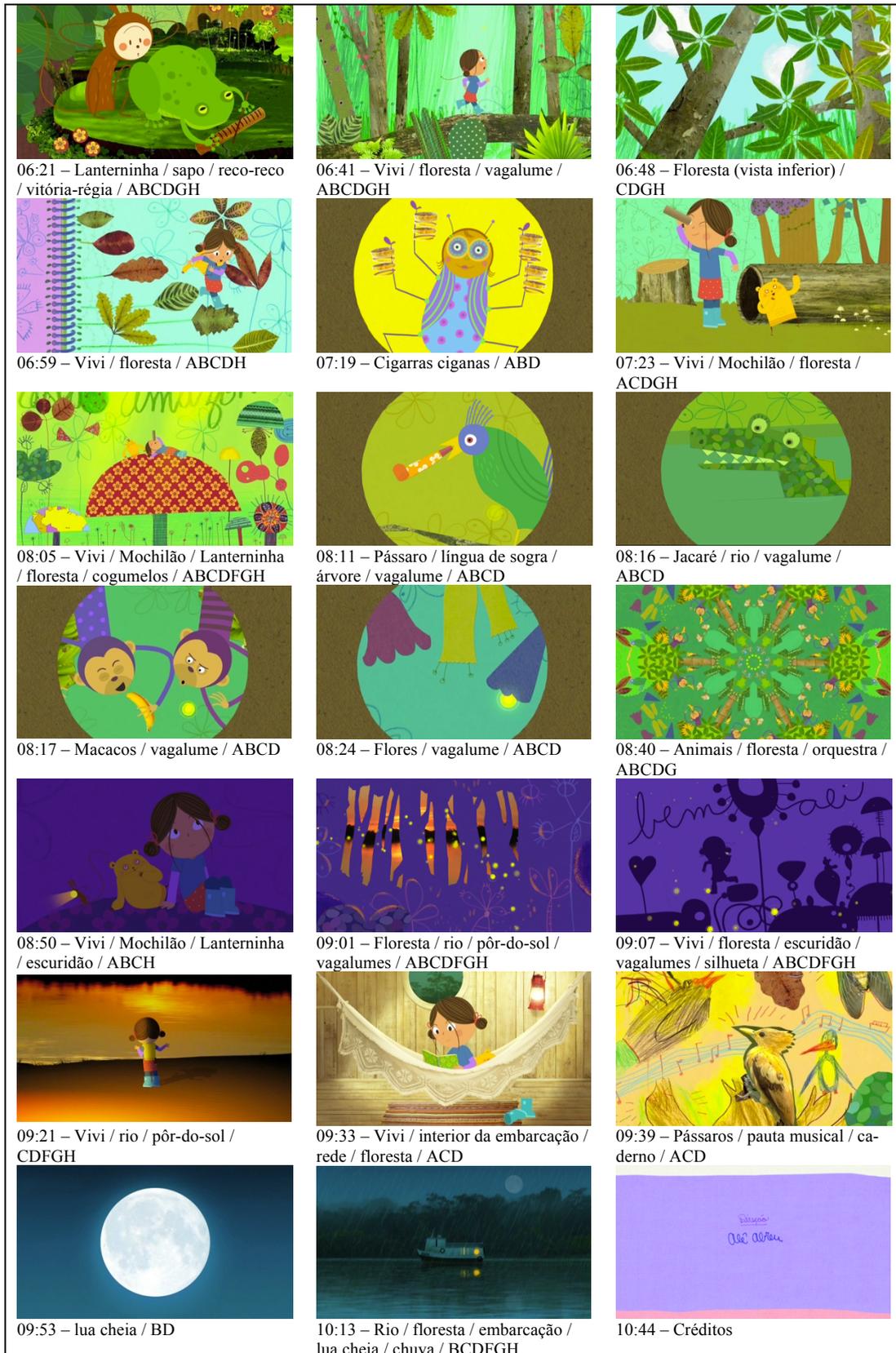


Figura 79 – Cartaz de divulgação da série. A floresta amazônica é reinventada pela imaginação de Vivi. O caráter imaginário é frequente no filme, mas não se relaciona à cultura amazônica e sim às possibilidades poéticas da natureza.

Tabela 10 – Decupagem do episódio piloto da série *Vivi Viravento* (Alê Abreu, 2010)

		
<p>00:34 – Tela de abertura / assinatura do diretor / Vivi</p>	<p>00:47 – globo terrestre / américa do sul / floresta / verde / CDFG</p>	<p>00:48 – mapa américa do sul / Brasil / verde / CDFGK</p>
		
<p>00:48 – Floresta (vista aérea) / rio / embarcação / CDFGH</p>	<p>00:51 – Floresta / rio / embarcação / animais / ACDFGH</p>	<p>01:11 – Vivi / interior da embarcação / floresta / ACD</p>
		
<p>01:16 – Guaraná / olhos / ABD</p>	<p>01:35 – Vivi / floresta / rio / embarcação / ACDFGH</p>	<p>01:48 – Iguana / tela de celular / ACD</p>
		
<p>02:08 – Vivi / praia / embarcação / floresta / CDGH</p>	<p>02:24 – Vivi / praia / embarcação / floresta / CDGH</p>	<p>02:30 – Vivi / sol / energia solar / DJ</p>
		
<p>02:36 – Vivi / floresta / praia / embarcação / animal / ACDFGH</p>	<p>02:57 – Vivi / floresta / pica-pau / ACDFGH</p>	<p>03:18 – Vivi / árvore / tomada / energia / CDHJ</p>
		
<p>03:25 – Árvore / vermes / CD</p>	<p>04:14 – Vivi / Mochilão / floresta / CDH</p>	<p>04:59 – Mochilão / Lanterna</p>
		
<p>05:48 – Vivi / Mochilão / Lanterna / floresta / vagalume / ABCDH</p>	<p>06:09 – Lanterna / floresta / ABCDH</p>	<p>06:11 – Vivi / Mochilão / floresta / ABCDGH</p>



Trem, os trilhos do trem são os únicos sinais de civilização e modernidade). A Amazônia serve mais uma vez como pano de fundo, cenário natural e imaginário da narrativa.

Em entrevista para essa pesquisa, o diretor da animação Alê Abreu comentou sobre o que representa a Amazônia para ele e como foi converter o ambiente real da Amazônia para a linguagem imaginária da animação:

A primeira coisa que me vem na cabeça eu acho que é uma presença, vamos dizer assim, mitológica da floresta na formação do povo brasileiro, né? Eu acho que essa mitologia nos fornece uma presença grandiosa, a presença de algo maior, como se algo estivesse muito próximo a nós. Eu mesmo tenho tido sempre essa sensação. Parece que a floresta amazônica, a floresta, de uma maneira geral, habita o nosso imaginário desde que a gente nasce, sob esse signo de que estamos próximos de um grande jardim. Todo brasileiro tem essa sensação de que ele está muito próximo, de uma forma mitológica da floresta. Como uma coisa mitológica, um ser mitológico presente nas nossas vidas.

[...]

Tudo aquilo que está ali no filme é verdadeiro! Eu não fui pegar o desenho de um sapo de uma outra floresta qualquer, ou uma árvore... são todas árvores, folhas e coisas que a Vivi poderia ter fotografado na própria Amazônia, na própria floresta. [...] As referências são reais. O que se fala dessas referências é que é alguma coisa imaginária. Que tem a ver com o ambiente da floresta.

Alê destaca ainda que a forma como ele interpretou a Amazônia nesse filme foi influenciada diretamente pelas percepções que teve durante uma viagem que havia feito recentemente à região, anotadas (como faz Vivi no filme) em uma espécie de diário de viagem. “Eu estive na Amazônia, e viajei pra lá carregando um caderno de anotações e tentando traduzir aqueles momentos que eu vivi com um olhar de um personagem infantil”, explica o animador e ilustrador. As personagens e cenários que criou foram inspirados em histórias que vivenciou na região amazônica, nas coisas que anotou e desenhou a respeito dela. Ressalta, então, que o resultado poderia ser completamente diferente caso os lugares que ele visitou tivessem sido outros ou a viagem tivesse sido empreendida em outro período.

4.3.9

Jajá Arara Rara (episódio piloto), Chico Zullo, 2010

Outro projeto de série animada participante do ANIMATV que retratou a Amazônia foi *Jajá Arara Rara*. Diferente dos outros projetos, que apenas passaram pela região em um ou dois episódios, *Jajá Arara Rara* é ambientado, pelo menos a princípio, exclusivamente na região amazônica. O nome da série em inglês, inclusive, é *Amazon Tails*, que

em português significa algo como “Historinhas da Amazônia”, fazendo um trocadilho entre os termos homófonos “tale” (história, conto) e “tail” (cauda, rabo de animal). Isso porque a série é protagonizada por um animal: Jajá, uma arara vermelha hiperativa. As outras personagens são Nininha, uma menina que mora numa casa construída sobre o rio (palafita); e Salomão, uma arara da espécie arara-azul-grande, literalmente gigante, desejada por caçadores (como seu Jailson, um caçador de aves raras com sotaque nordestino).

A história do episódio piloto gira em torno justamente do valor atribuído a coisas raras. Jajá sente inveja de Salomão, que é de uma espécie incomum na natureza, e resolve pintar sua plumagem vermelha de uma outra cor que a diferencie das outras araras. Depois de ser raptada por seu Jailson e conhecer outras aves, Jajá descobre que é única pelo seu jeito de ser, independente de sua aparência.

A partir dessa abordagem, o filme evoca o exotismo atribuído a algumas espécies de aves da Amazônia (A) (embora a arara-azul-grande seja uma espécie encontrada com mais frequência no Centro-oeste e no Nordeste, limitada ao sul da região Norte) e também a questão ecológica (J), ao mostrar o tráfico de animais ameaçados de extinção.

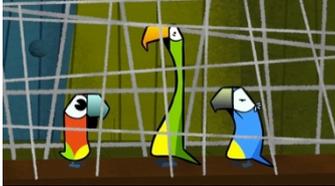
Apesar dessas características poderem ser observadas ao longo da história, o que domina no filme, no entanto, é uma representação da Amazônia mais uma vez como um ambiente natural (D). Praticamente todas as cenas têm sinais da floresta e em muitas aparece também o rio, fora o fato de as personagens principais serem animais. A floresta aparece quase sem “in natura”, sem sinais de ação humana (C). Os únicos sinais são a casa e a lancha de Nininha e o barracão de seu Jailson. A área florestal, sempre muito verde, parece se estender homogeneamente por uma imensa região (G), sempre caracterizada de uma forma esvaziada de gente e de animais (H). Somente nos arredores do barracão do caçador, as árvores assumem uma tonalidade mais voltada para o verde musgo, ou mais amarronzada, o que parece ser uma decisão narrativa relacionada ao aspecto perverso do antagonista.

O design das personagens (Fig. 80) é simplificado, seguindo a lógica da produção em série: formas simples, geométricas, preenchidas com cores vivas chapadas (assim como nos outros três filmes para televisão) contornos grossos, caricaturizadas (desproporcionais e flexíveis para aumentar sua expressividade – característica vista no desenho dos olhos, geralmente grandes, e das asas de Jajá). Os cenários, também extremamente geométricos, são pintados com cores suaves e recebem uma texturização como de pinceladas, que dá volume e suavidade, e destaca as personagens.

O diretor de *Jajá Arara Rara*, Chico Zullo, falou em entrevista sobre as decisões que foram tomadas para definição da identidade visual da série, destacando que assumiu pa-

Tabela 11 – Decupagem do episódio piloto da série *Jajá Arara Rara* (Chico Zullo, 2010)

		
00:10 – Jajá (arara vermelha) / AD	00:16 – Jajá / seu Jailson / Salomão / Nininha / AD	00:20 – Floresta (vista aérea) / rio / habitação ribeirinha / ACDFGH
		
00:22 – Jajá / mapa América do Sul / Amazônia / floresta / rio Amazonas / ACDFGH	00:26 – Jajá / mapa América do Sul / Amazônia / floresta / rio Amazonas // título da série / ACDFGH	00:27 – Jajá / floresta (vista aérea) / rio / montes / título / ACDGH
		
00:37 – Jajá / Salomão / habitação / floresta / rio / ACDGH	00:39 – Jajá / floresta / ACDGH	00:45 – Jajá / casa da Nininha / floresta / rio / ACDGH
		
00:58 – Nininha / Jajá / quarto / ACDE	01:13 – Caixa de cereais / A	01:14 – Jajá / caixa de cereais / AD
		
01:51 – Salomão / floresta / ACDH	01:59 – Salomão / floresta / ACDGH	02:17 Arvore/pássaro/floresta/ACDGH
		
02:20 – Seu Jailson (caçador) / floresta / ACDGHJ	02:31 – Nininha / Salomão / Jajá / rio floresta / embarcação / ACDFGH	02:33 – Seu Jailson / floresta / CDGHJ
		
02:35 – Embarcação / ACDEFGH	02:39 – Ararinha azul / ACDJ	02:42 – Seu Jailson / floresta / ACDHJ
		
02:57 – Jajá / Nininha / Salomão / floresta / ACDEGH	03:27 – Jajá / pensamento / ninho / caixa de cereal / ACD	03:33 – Floresta / araras / ACDGH

		
03:50 – Seu Jailson / Salomão / floresta / ACDJ	04:04 – Floresta / rio / habitação (palafita) / CDFGH	04:20 – Nininha / floresta / rio / habitação (palafita) / CDEFGH
		
04:27 – Jajá / tinta / habitação / floresta / ACD	04:30 – Jajá / tinta / floresta / ACDGH	05:29 – Jajá / Seu Jailson / floresta / ACDGHJ
		
06:15 – Seu Jailson / Jajá / floresta / ACDGHJ	06:30 – Jajá / Seu Jailson / floresta / ACDGHJ	06:44 – Seu Jailson / Jajá / floresta / ACDGHJ
		
07:17 – Salomão / floresta / ioga / ACDGHJ	07:37 – Salomão / floresta (vista aérea) / habitação / rio / ACDFGH	07:40 – Casa do Seu Jailson / floresta / CDGH
		
07:43 – Interior da casa do Seu Jailson / CH	07:48 – Jajá / aves / gaiola / interior da casa do seu Jailson / ACH	08:16 – Floresta / revoada de pássaros / ACDFGH
		
08:41 – Salomão / floresta / avião / ACDFGH	09:10 – Jajá / Seu Jailson / interior da casa do seu Jailson / ACD	09:34 – Jajá / aves / floresta / ACDGH
		
09:41 – Salomão / floresta / CDGH	09:43 – Seu Jailson / floresta / CDGH	09:54 – Jailson / floresta (vista aérea) / CDGH
		
10:35 – Nininha / Jajá / Salomão / habitação / floresta / ACDEGH	10:58 – Salomão / Jajá / Nininha / habitação / floresta / rio / ACDEFGH	11:00 – Créditos do diretor

ra este projeto a estética dos desenhos animados atuais influenciada pela necessidade de “agilizar e facilitar” a produção:

A floresta amazônica influenciou muito mais, realmente, no cenário do que nos personagens. Pro cenário, o que a gente queria era colocar, imprimir na tela uma riqueza de detalhes, elementos, flores, fauna, quer dizer, mais flora, do que fauna. Até eu acho que a gente ficou um pouquinho no meio do caminho, nesse sentido. Eu queria ter chegado mais longe nisso, mas, por uma questão orçamento e de prazo, a gente não conseguiu chegar exatamente onde eu queria. Nos personagens, o que criou muito o design deles, a estilização deles foi uma vontade de agilizar e facilitar o trabalho do animador. Então, o design foi sempre pensado para não ser uma animação muito complexa. Ou, por mais complexa que fosse a animação, a solução dela fosse viável de ser executada num tempo bacana. Essa estilização tem muita influência dos *cartoons* atuais, dos desenhos atuais que passam na Nickelodeon, no Cartoon Network. Eu trouxe muito disso pra dentro do desenho, e eu acho que as crianças de hoje em dia absorvem muito bem isso.

Zullo ressalta que a presença da Amazônia é maior nos cenários do que nas personagens, o que revela mais uma vez uma representação da região amazônica limitada a cenário, a pano de fundo de uma determinada narrativa independente das características socioculturais locais. As duas personagens humanas que representam o habitante local, de fato, fogem

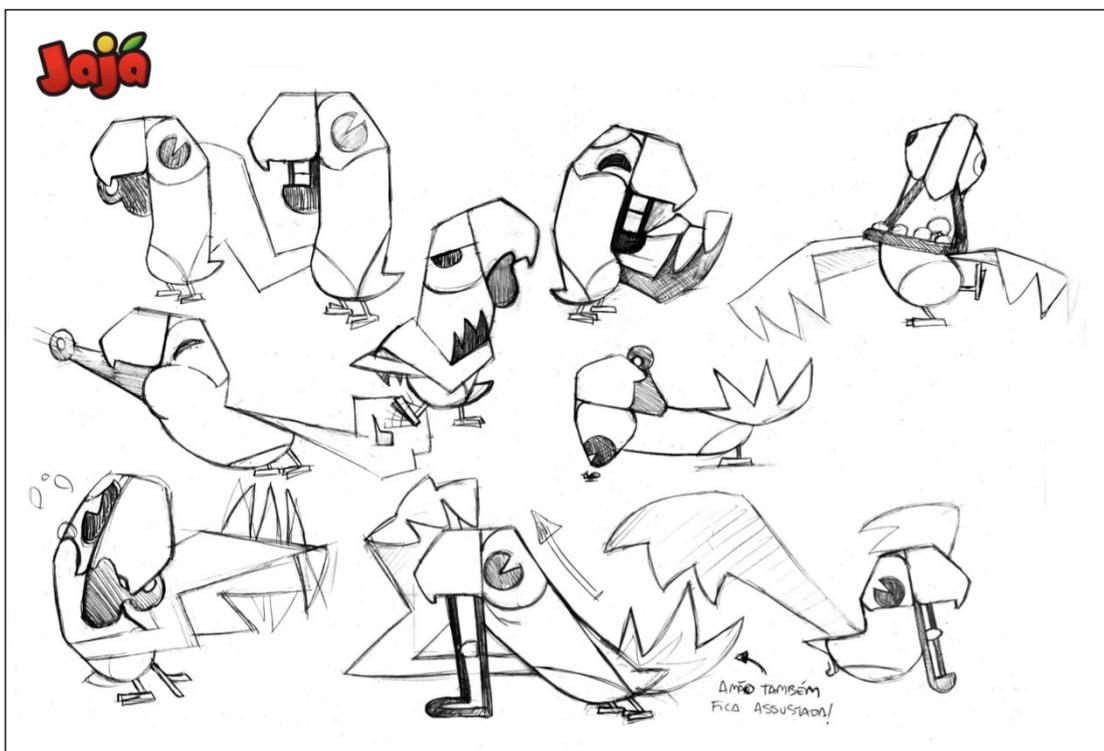


Figura 80 – *Model sheet* da protagonista Jajá mostra o design simplista geometrizado aplicado às personagens (influenciado por desenhos animados atuais exibidos em canais televisivos fechados como Cartoon Network e Nickelodeon), que dá expressividade e ajuda a agilizar o processo de reprodução do desenho.

das características físicas do natural da Amazônia (tanto indígena quanto caboclo) por terem a pele clara e os cabelos castanhos.

Embora não se faça referência no filme ao imaginário das comunidades nativas da Amazônia, ao caráter *fantástico*, *místico* atribuído muitas vezes a ela, essa é uma característica apontada diversas vezes pelo diretor na entrevista como decisivo para a escolha da região como o cenário das histórias:

Basicamente, a série surgiu em cima dos personagens das araras. E a gente precisava de um ambiente que fizesse sentido colocar essas araras atuando e contando as histórias delas. Então, a gente levantou algumas opções, basicamente duas: a floresta amazônica e a mata atlântica. E até pela questão de a floresta amazônica ser tão exótica, acho que foi mais atraente pra gente optar por lá para colocar a floresta amazônica como cenário da nossa série. [...] E depois se tornou um ambiente muito rico pra gente surgir com histórias, inventar novas lendas, e inventar os misticismos e poder abordar temas ecológicos, que é um dos pontos fortes de nossa série.

Chico Zullo ressalta que o fato de a Amazônia ser uma região supostamente desconhecida permite que se inventem livremente histórias a respeito dela ou a partir de seus elementos. A Amazônia seria, nesse sentido, um espaço de imensas possibilidades narrativas (não necessariamente baseadas nas narrativas tradicionais caboclas e indígenas).

Acho que é muito pelo fato de a gente não saber o que tem lá dentro. Então, a chance de você criar coisas novas e surgir com ideias que não foram inventadas, explorar um pouquinho esse misticismo que tem em torno da Amazônia, acho que ajuda bastante. E esse foi um dos motivos, por exemplo, que me levou a querer mexer um pouco com esse universo. Eu conheço muito pouco sobre a Amazônia. Nunca estive lá. Mas, pelo que se ouve e pelas pesquisas que eu fiz tem espaço para isso, pra esse tipo de criatividade. São muito ricas as possibilidades que você tem de criação e os elementos que existem lá também têm muita riqueza. Então, eu acho que isso contribui muito para poder conceber, conta uma história abordando esse tema.

4.3.10

Brasil Animado, Mariana Caltabiano, 2010

O último filme analisado é, na verdade, um trecho de pouco menos de 9 minutos do longa-metragem *Brasil Animado* que se passa na Amazônia. *Brasil Animado* foi o primeiro filme brasileiro com captação e exibição em 3D estere-

oscópico⁴⁹ (a grande tendência atual do cinema mundial), intercalando cenas feitas em animação com imagens de tomada direta de vários cantos do país.

O filme conta a história de Stress, um empresário pão duro e carrancudo que só pensa em dinheiro, e Relax, um diretor de cinema que gosta de se divertir. Relax sempre convence Stress a investir em seus “projetos” e é assim que os dois resolvem viajar pelo país procurando a árvore mais antiga do Brasil: o grande jequitibá-rosa. Ao longo dessa viagem pelo Brasil, as personagens recebem inúmeras informações sobre história, natureza e cultura de cada novo local conhecido. O filme apresenta, nesse sentido, uma intenção educativa e informativa.

A primeira característica atribuída à Amazônia nesse filme (embora ela não seja tão evidente observando isoladamente o trecho que retrata a região e, sim, no conjunto) é o fato de considerá-la como um espaço brasileiro (K) relevante diante do conjunto heterogêneo de outros espaços do Brasil percorridos pelas personagens, como Rio de Janeiro, Salvador, Porto Seguro, Ouro Preto, São Paulo e Brasília. Em entrevista, a diretora do filme Mariana Caltabiano revela qual eram suas intenções:

Quando eu fiz o *Brasil Animado*, a ideia era mostrar lá fora o que é o Brasil, e de forma alguma a Amazônia poderia ficar de fora, pela importância que ela tem. Eu gostaria de mostrar o que o Brasil tem de melhor, mais interessante e mais bonito. Esse foi um dos motivos de eu ter dedicado uma boa parte do filme [à Amazônia].

Esse fato revela, no entanto, o estereótipo de a região amazônica ser vista como um espaço homogêneo: enquanto os outros espaços representados correspondem a cidades brasileiras, o espaço amazônico é representado de forma ampla, generalizante, não sendo definida a cidade, o local onde acontece a ação das personagens (G). A cidade de Manaus é apenas citada no filme num pequeno trecho em que as personagens dialogam na floresta sobre a seringueira, o tempo de prosperidade experimentado pela região durante o ciclo econômico da borracha, na virada do século XIX para o XX, e a decadência econômica da região após esse período. No restante da sequência, é apresentada ao espectador uma Amazô-

⁴⁹ A estereoscopia no cinema é a simulação de uma imagem em três dimensões a partir de duas imagens ligeiramente diferentes projetadas sequencialmente na tela e captadas, cada uma, por um dos olhos do espectador. As duas imagens são fundidas no cérebro e produzem, assim, a sensação de profundidade, à semelhança do processo físico que ocorre na visão humana. As câmeras 3D são compostas por dois conjuntos de lentes que simulam, isoladamente, a visão de cada um dos olhos humanos. Óculos especiais são usados para a composição das imagens 3D estereoscópicas no momento da exibição do filme.

Tabela 12 – Decupagem de trecho do filme *Brasil Animado* (Mariana Caltabiano, 2010) referente à Amazônia (entre 46:22 a 54:55, somente cenas animadas).



46:57 – Stress / Relax / floresta / CDGH



47:06 – Stress / Relax / floresta / CDFGH



48:44 – Stress / Relax / rio / embarcação / CDFGH



48:52 – Relax / Stress / floresta / ioga / ACDGHJ



49:05 – Stress / floresta / ACDGH J



49:08 – Stress / floresta / borboleta / CDGHJ



49:13 – Stress / Relax / floresta / macaco / ACDGHJ



50:01 – Relax / seringueira / ACDH



50:08 – Seringueira / extração de borracha natural / ACDH



50:13 – “Definitivamente” / seringueira / floresta / ADCDGH



50:27 – Ciclo da borracha / Manaus / Moda /



50:32 – Mapa Mundi / Brasil / Europa / caravela / teatro Amazonas / FK



50:36 – Ciclo da borracha / Manaus / Moda



50:38 – Calor / CD



50:41 – Ciclo da borracha / Manaus / Moda



50:45 – Ciclo da borracha / Manaus / pobreza / C



50:47 – Floresta / biopirataria / ingleses / Malásia / J



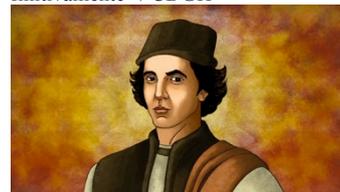
51:03 – Floresta / Relax / Stress / “Definitivamente” / CDGH



51:11 – Floresta / rio / Stress / Relax / CDFGH



51:14 – Floresta / Relax / Stress / ACDFGH



51:30 – Vicente Yáñez Pinzón (descobridor do rio Amazonas)



nia essencialmente natural (D), dominada pela paisagem selvagem (C) e despovoada (H) da floresta.

Além da cena que faz referência à economia da borracha, o filme resgata também historicamente os motivos que levaram a região ser chamada de “Amazônia”, mencionando o mito das Amazonas e os principais navegadores espanhóis que exploraram os rios da região.

Ressalta também o caráter imaginário (B) da Amazônia, ao retratar a Iara como personagem que interage com as personagens. Relax conta a história da morena de olhos

castanhos com uma estrela na testa, que hipnotiza os homens fazendo-os atirarem-se nas águas dos rios, de onde dificilmente retornam. Enquanto isso, a própria Iara aparece e chama a atenção de Stress, que quase se afoga por causa de seus encantos. Ou seja, informações históricas e narrativas fantásticas são embaralhadas numa mesma cena, permitindo que o espectador entenda a Amazônia como uma região onde o real e imaginário convivem em harmonia.

Finalmente, o habitante da região é representado no desenho pela figura do índio (Fig. 81). Este é retratado de forma generalizada (não é identificado o povo indígena), esvaziada de civilidade, desconectado de um contexto cultural e histórico. Os índios, primitivos em sua forma de falar, de se vestir e de fazer suas atividades, têm um semblante melancólico e parecem fazer suas atividades de forma mecânica e impensada.

A sequência termina quando as personagens partem de carro para outra cidade e aparece um mapa do Brasil com um box sobre o estado do Amazonas, indicando “Floresta Amazônica”. Nem a demarcação da Amazônia como região política é feita corretamente nessa curta cena, nem mesmo o título dado à região é feito a contento, sendo destacado o bioma dominante na região em substituição ao seu próprio nome. Fato que comprova a tese de que a natureza é o principal atributo ressaltado na representação da Amazônia.

Quanto às técnicas de configuração usadas para concepção das personagens animadas e cenários, é semelhante àquela utilizada pelos recentes projetos de desenho animado para TV anteriormente mencionados: figuras de formas simples (fáceis de serem reproduzidas e animadas), com cores chapadas, homogêneas, contornos finos em preto, com influência estética e técnica das produções contemporâneas norte-americanas.

Em entrevista, Mariana Caltabiano explica como foi feita a transposição da região real (inclusive retratada no filme por cenas com filmagem de tomada direta) para a linguagem do desenho animado:

A gente comprou vários livros sobre a Amazônia e também foi feita uma pesquisa na internet. É claro que quando você está fazendo um desenho animado, existe uma licença poética. [...] O traço que a gente trabalha no filme é *cartoon*, não é um traço realista. Então, algumas coisas passam por essa

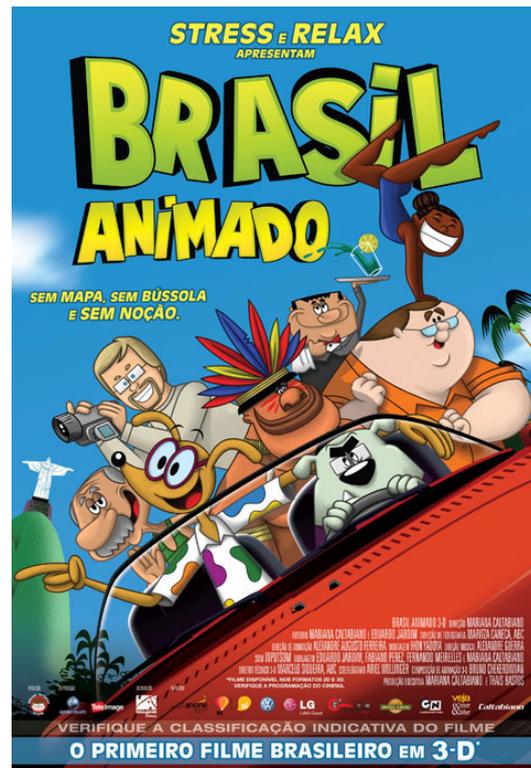


Figura 81 – No cartaz de *Brasil Animado*, o índio representa de forma generalizante a complexidade cultural e social presente na Amazônia.

adaptação pro desenho animado em termos de detalhes e cores. Porque, se não, a gente faria tudo em filme. E a ideia não é essa.

[...] A pessoa pode ver como é na prática, de verdade mesmo, e como isso fica numa linguagem animada. O nosso cenarista procurou ser o mais fiel possível às imagens reais, mas sempre, claro, adaptando pra questão das cores, do traço, simplificação de traço em alguns momentos para ficar com a linguagem *cartoon*.

4.4

Resultados da Análise

4.4.1

Interpretações da tabela de frequência

Após examinar detalhadamente cada um dos filmes selecionados, decompondo-os em quadros e investigando em cada quadro vestígios dos estereótipos (códigos conceituais e visuais) comumente atribuídos à Amazônia em outras linguagens artísticas e midiáticas (sistemas de significação), originou-se, como prometido, um quadro (Tab. 13) com o objetivo de contabilizar a frequência, a quantidade de repetições de cada uma das categorias analisadas nos 10 filmes. O quadro, chamado de *tabela de frequência* (ferramenta comum no método de análise do conteúdo) permite um olhar comparativo entre os objetos de análise, facilitando a detecção de tendências, de particularidades e, principalmente, no caso desse trabalho, de padrões de representação visual. E ainda permite a identificação de modelos estereotípicos não controlados, ou seja, incomuns em outras linguagens (e, por isso, não codificados anteriormente à análise) mas frequentes no sistema de significação em questão (neste, caso, a imagem animada).

Cruzaram-se, então, os códigos (item 4.2.4) referentes aos estereótipos mais comuns encontrados nas representações da Amazônia (colunas) com os filmes transcritos em forma quadros de imagens (linhas), resultando em mapa com números que representam a frequência de determinado aspecto atribuído à região em cada filme estudado. Analisando as colunas, é possível verificar quais foram os filmes que manifestam mais intensamente determinado aspecto da região amazônica. Analisando as linhas, é possível ver, em cada filme, a presença ou ausência dos modelos clássicos de representação da região. Nas duas últimas linhas, é possível ainda verificar o percentual das frequências das categorias de análise no conjunto de filmes analisados e, por fim, a ordenação das categorias mais frequentes para as menos frequentes, de modo a revelar quais os aspectos da região mais reproduzidos na animação, de um modo geral.

Tabela 13 – Tabela de frequências de modelos estereotípicos de representação da Amazônia em filmes animados brasileiros

Ano	Título	Diretor	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
			Exótico	Imaginário	Selvagem	Natural	Bom selvagem	Distante	Grande	Vazio	Puro	Ecologia	Brasileiro	Sensualidade
1953	<i>Sinfonia Amazônica</i>	Anélio Latini Filho	72	53	83	88	26	17	26	47	26	0	1	10
1961	<i>Lenda da Vitória-régia</i>	Ypê Nakashima	25	16	32	33	18	8	13	22	11	0	0	5
2000	<i>A Lenda do Dia e da Noite</i>	Rui de Oliveira	39	30	31	28	19	9	12	24	29	0	0	1
2004	<i>O Boto (série Juro que vi)</i>	Humberto Avelar	43	31	49	41	26	11	18	27	20	0	0	15
2005	<i>A Onda – Festa na Pororoca</i>	Cássio Tavernard	23	16	25	33	4	6	9	16	6	3	0	2
2005	<i>Mitos do Mundo – Como surgiu a Noite</i>	Andrés Lieban	30	15	28	28	15	8	5	10	20	0	6	0
2010	<i>Tromba Trem – Na boca do Sapo</i>	Zé Brandão	21	0	25	25	0	10	19	22	0	0	0	0
2010	<i>Vivi Viravento – Episódio piloto</i>	Alê Abreu	26	19	34	37	0	12	20	23	0	2	1	0
2010	<i>Jajá Arara Rara – Episódio piloto</i>	Chico Zullo	39	0	43	44	6	11	33	37	0	10	0	0
2010	<i>Brasil Animado (trecho Amazônia)</i>	Mariana Caltabiano	22	5	29	29	5	12	25	28	4	5	2	3
		TOTAIS PARCIAIS	340	185	379	386	119	104	180	256	116	20	10	36
		Percentuais (%) (TOTAL: 2131)	15,9	8,7	17,8	18,1	5,6	4,9	8,4	12,0	5,4	0,9	0,6	1,7
		Classificação dos padrões mais frequentes	3	5	2	1	7	9	6	4	8	11	12	10

Começando inversamente a descrição dos resultados, justamente por essas linhas finais da tabela de frequências, chegamos às seguintes constatações gerais sobre os filmes:

1) Todos os padrões estereotípicos de representação da Amazônia observados no capítulo 3 e convertidos em categorias de análise tiveram ocorrências no conjunto de filmes selecionados para análise.

2) O aspecto *natural* (D) atribuído à região amazônica é a categoria mais frequente no conjunto de filmes estudados, presente em todos os filmes, em maior ou menor grau. Ou seja, na animação brasileira que retrata a Amazônia, o padrão de representação mais frequente é aquele em que a região é retratada por meio dos seus recursos naturais: a floresta (o conjunto de árvores de variados tipos, arbustos, plantas trepadeiras e aquáticas, flores e demais vegetais); os rios (igara-pés, furos, quedas d'água etc.); os animais (aves, mamíferos, insetos, répteis, anfíbios, peixes, crustáceos etc.) e também os habitantes nativos, cuja imagem é relacionada diretamente com a natureza. Em outras palavras, são extraídos majoritariamente dos aspectos naturais encontrados na região os elementos que compõem personagens e cenários nos filmes de animação brasileiros que representam a Amazônia. Em apenas três filmes a categoria “natural” não é a característica mais forte (em *A Lenda do Dia e da Noite* e *Mitos do Mondo – Como surgiu a noite*, a categoria “exótico” é a mais frequente; e em *O Boto*, manifesta com mais ênfase a categoria “selvagem”; em *Tromba Trem – Na boca do sapo*, “natural” e “selvagem” tiveram o mesmo número de ocorrências). Porém, em todos os filmes estudados essa categoria está presente sempre com grande ênfase.

Essa constatação entra em consonância com a tese defendida por Magali Bueno de que o elemento principal e que conecta as mais diversas representações sociais da Amazônia desde as primeiras, feitas pelos exploradores europeus, mais de 500 anos atrás, até hoje, é a *natureza*:

Apesar das grandes transformações ocorridas nos contextos sociais e econômicos do Brasil e em toda a área correspondente à chamada Amazônia brasileira no decorrer dos últimos cinco séculos, *a natureza constitui o elemento central e organizador das representações sobre a região*. Este nó central perpassa os textos dos cronistas do século XVI e dos naturalistas do século XVIII; o célebre livro de Alberto Rangel, *Inferno Verde*, que se tornou epíteto da Amazônia; os planos de desenvolvimento dos governos JK e do período militar, quando a natureza era vista ao mesmo tempo como símbolo da pungência do Brasil e obstáculo ao progresso; e, mais recentemente, os discursos dos meios de comunicação de massa e de ONGs, sobretudo, que concebem a natureza como um bem a ser preservado (BUENO, 2008, p. 81, grifo meu).

3) O segundo aspecto mais frequente, também observado em todos os filmes, é o *selvagem* (C). Esse estereótipo está mais presente no modo como é representado determinado elemento do que na natureza desse elemento. Por isso, na maior parte das suas ocorrências, o aspecto “selvagem” estava ligado ao “natural”. A floresta, por exemplo, é representada em alguns filmes como um ambiente harmonioso e equilibrado, mas em outros é densa, escura, caótica e tem um ar de perigosa e ameaçadora (selvagem). Além desse sentido de selvagem, considerou-se também o conceito como oposto de “civilizado”, primitivo, não evoluído, atributo observado por exemplo nas pobres habitações e embarcações indígenas e caboclas presentes nos filmes e na própria imagem do habitante nativo. O conceito relaciona-se também com a imagem intimidante do indígena, como um bárbaro, presente em alguns filmes.

4) O terceiro estereótipo mais vezes identificado entre os filmes animados estudados é o do *exotismo* (A). Todos os filmes mostram, em maior ou menor grau, a região a partir de um olhar curioso, a partir de um estranhamento. Plantas, árvores, flores, aves, peixes e outros animais nativos e peculiares da Amazônia são frequentemente representados nos filmes, servindo para identificar e diferenciar a paisagem amazônica de outro cenário qualquer. O habitante nativo e sua cultura é também visto com grande curiosidade, sendo considerado exótico todas as vezes em que é representado. Em *A Lenda do Dia e da Noite* e *Mitos do Mondo – Como surgiu a noite*, por exemplo, grafismos indígenas tradicionais são utilizados nos desenhos animados como inspiração para a definição do design das personagens e cenários; o que pode ser interpretado como resultado de um olhar “exotizante” do diretor sobre a cultura indígena em questão. O próprio fato de o cineasta de animação escolher narrativas tradicionais indígenas e caboclas para usar como tema de seus filmes pode ser interpretado como uma perspectiva exótica sobre a Amazônia.

5) A representação da Amazônia como uma região *vazia* (H), também encontrada em todos os filmes analisados, vem em quarto lugar. Os cenários (naturais, selvagens e exóticos) apresentam, na maioria das vezes, a ausência total de outros vilarejos, aldeias, comunidades, de outras personagens que também circulam pela região. O imenso espaço florestal é palco exclusivo das personagens principais daquele filme. Imagens da floresta vista de cima, ocupando a totalidade da tela e virtualmente prolongando-se para fora dela (o que dá a ideia de infinitude da mata), fortalecem ainda mais esse aspecto da Amazônia como uma desocupada, inabitada. Por isso, quando manifestado nos filmes, o aspecto “vazio” vem geralmente combinado com o “grande” (G), sexta categoria

mais frequente (também encontrada em todos os filmes). Uma complementa a outra.

6) A visão da Amazônia como uma região *imaginária* (B); ou habitada por seres imaginários e fantásticos; ou ainda como uma região caracterizada pela indeterminação do limite entre real e irreal, natural e sobrenatural; é o primeiro estereótipo que não está presente em todos os filmes. Nas animações em que esse aspecto pode ser observado, prevalece o resgate de narrativas lendárias da tradição oral indígena ou cabocla e de personagens dessas lendas (diferente de obras cinematográficas que representam, por exemplo, a região habitada por dinossauros e monstros). Os dois filmes que não representam a Amazônia como uma região fantástica (apesar de serem suas personagens principais animais que falam e agem como humanos, característica, no entanto, ligada muito mais ao gênero do desenho animado do que ao ambiente retratado) são *Tromba Trem – Na boca do sapo* e *Jajá Arara Rara - episódio piloto*, projetos criados no mesmo contexto e sob mesmo modelo (séries para televisão ligados ao mesmo programa de incentivo do Ministério da Cultura). Uma explicação possível para esse fato é o foco do filme voltar-se para a estrutura narrativa mais geral da série, que cria tramas entre as personagens, não influenciando tanto o local que está sendo representado no cenário dessa narrativa. O que importa nesses casos é o aspecto selvagem e natural da floresta (que poderia ser qualquer outra) e não aspectos relacionados ao imaginário das comunidades que habitam a região, como destacam outros filmes. Em *Vivi Viravento*, o aspecto imaginário está presente, mas não em forma de narrativas ou personagens lendárias e sim na transformação do espaço natural em espaço psicológico da personagem, transformado pela sua imaginação e poeticidade.

7) Os dois estereótipos relacionados à Amazônia comuns em outras linguagens mas que entre as animações estudadas não tiveram muita expressão (representando cada um menos de 1% do total de ocorrências) foram a Amazônia como um ambiente de *ecológico* (I), um espaço natural que precisa ser preservado; e a Amazônia como representação da *brasilidade* (K), como expressão cultural autêntica do Brasil e não de outra nação. É possível que a questão da “brasilidade” da Amazônia, tão comum em obras de outras linguagens, apenas não seja visível nas imagens extraídas dos filmes, que são as unidades de análise, posto que se relaciona a aspectos subjetivos presentes no contexto sociocultural de produção do filme. Talvez se, por outra técnica de pesquisa, fossem analisados conceitos implícitos inerentes aos mesmos filmes e aos contextos culturais de produção dos mesmos, essas características pudessem manifestar-se mais expressamente. Já a questão ambiental, tão presente na representação da Amazônia pela imprensa, por exemplo, conforme demonstrado no

capítulo 3, pode ainda não ter se tornado uma tendência na produção de filmes animados. Mesmo assim, por mínimo que seja sua frequência entre os filmes analisado, é uma característica que se fez presente em quatro filmes atuais (entre 2005 e 2010), o que pode ser visto como uma possível tendência para filmes futuros; e o que de certa forma comprova a constatação de Bueno de que a visão da região amazônica como uma natureza frágil e que precisa ser preservada é uma perspectiva recente, comparada a outras interpretações mais costumeiras da região.

Analisando, agora, exclusivamente as colunas, podemos fazer outras leituras:

8) Em relação à categoria *sensualidade* (L), por exemplo, é possível depreender da observação da tabela que filmes contemporâneos, especialmente aqueles caracterizadamente “infantis” e feitos para serem exibidos em televisão, exploram menos o tema do que filmes mais antigos, embora haja sinais fortes dessa característica em filmes atuais (principalmente em *O Boto*, em que o assunto da sexualidade é tratado constantemente, mas de forma sutil e indireta). Talvez essa constatação tenha a ver com uma questão ética; uma mudança de postura a respeito da nudez e do corpo em produtos voltados para o público infantil: de uma representação ingênua e pura do nu (vista em filmes antigos) para uma postura “politicamente correta” (dos filmes contemporâneos). Nos filmes mais antigos (como *Sinfonia Amazônica* e *Lenda da Vitória-régia*), a nudez (das borboletas/fadas e da Iara, no primeiro, e da índia, no segundo) é explícita, enquanto nos mais recentes é escondida (em *O Boto*, pelos peixes, e em *Brasil Animado*, pela roupa da Iara).

9) Observa-se também ao se considerar a frequência da categoria *bom selvagem* (E), a ausência total da figura tão comum na representação da Amazônia (que é o índio) exatamente nas três produções para televisão ligadas ao ANIMATV: *Tromba Trem*, *Vivi Viravento* e *Jajá Arara Rara*. A Amazônia é limitada, nos dois primeiros casos, simplesmente ao cenário, ao palco de uma narrativa protagonizada por personagens alóctones, que passam pela região sem com ela ter qualquer relação de identidade. E, no último, a representação do habitante é descentralizada do índio (passando para as araras e os ribeirinhos); como também é observado (com menos intensidade) nos curtas *A Onda – Festa na Pororoca* e *O Boto*, embora seja visível nesses filmes a inferioridade, a atitude passiva e indiferente, do habitante local.

Muitas outras leituras desse mapa são possíveis, mas conforme foi explicado na descrição da metodologia de análise, a tabela de frequências é apenas uma ferramenta utilizada para a verificação das significações anteriormente identificadas presentes nos filmes animados em questão. Uma ferramenta que ajuda a controlar a perspectiva do pesquisador di-

ante do objeto analisado e que, no contexto desse trabalho, ajudou a constatar que em muitos pontos a representação da Amazônia na animação brasileira se assemelha à representação mais comum contemporânea, presente (conforme capítulo 3) nos meios de comunicação de massa. Ou seja, o cinema de animação feito no Brasil ajuda, sim, a reforçar estereótipos construídos por atores externos à realidade social, cultural e econômica da região. Os filmes animados brasileiros representam, então, uma região amazônica estereotipada, genérica, homogênea, caracterizada sobretudo pelo seu aspecto natural e selvagem; mas também como uma região imensa, distante e despovoada; desconhecida e, portanto, exótica; por vezes sobrenatural; habitada por índios também selvagens, primitivos e pacatos e por seres fantásticos e imaginários.

Enfim, repete-se em cada animação, em maior ou menor medida, os antigos e novos padrões de representação, que desconsideram uma experiência vivida na região (a grande maioria dos animadores estudados, por sinal, nem mesmo já esteve na região), permitindo o diretor do filme animado influenciar-se por representações anteriores e dominar-se pela liberdade criativa, que parece, na linguagem da animação, ser um fator mais importante do que a coerência com o real.

A Amazônia imaginada, essa criada através dos séculos pela homogeneizante, preconceituosa e inventiva visão exógena, parece ser um cenário propício para a ambientação das personagens excêntricas e surreais surgidas no desenvolvimento do desenho animado enquanto gênero cinematográfico.

4.4.2

Imagens-clichês da Amazônia no cinema de animação brasileiro

A decomposição dos filmes animados em quadros que sintetizam a variedade de personagens e cenários do filme e registram a diversidade de técnicas de configuração utilizadas no processo de criação dos mesmos, além de auxiliar na identificação dos padrões estereotípicos conceituais presentes nos filmes analisados, revela ainda a recorrência de padrões e modelos de configuração inerentes à imagem. Quando se comparam os resultados das decupagens, revelam-se as imagens-clichês, códigos visuais que carregam significados pela repetição. Imagens que, configuradas de uma forma determinada (quanto à cor, composição, ponto-de-vista, enquadramento, escala etc.), neste caso, denotam o conceito de “Amazônia” e de outras ideias a esse conceito relacionadas. Essa imagens têm a função narrativa de informar ao espectador do

filme animado, a partir de convenções visuais, que a história se passa na região amazônica e não em outro espaço.

É claro, nem todos esses padrões de configuração visual são exclusivos da linguagem da animação. A repetição dessas imagens-clichês não se dá somente em produtos de um mesmo gênero. Em muitos casos, são ecos de representações criadas em outras linguagens. Em outros, porém, como veremos, essas imagens dependem da linguagem da animação para se concretizarem.

A primeira imagem-clichê da Amazônia a ser destacada vem do cinema e está presente na metade dos filmes analisados: a *vista área panorâmica da floresta geralmente cortada por um rio* (Tab. 14). Essa imagem tornou-se sinônimo do conceito de “Amazônia” depois do primeiro registro aéreo cinematográfico pelo cineasta luso-brasileiro Silvino Santos, em 1925 (MICHILES, 1992, p. 58), sendo hoje largamente difundida por matérias jornalísticas e anúncios publicitários. É, talvez, a imagem mental mais recorrente a respeito da região. O distanciamento do olhar, visualizando a floresta (sempre muito verde) do alto, quebra a suposta “monotonia” da mata olhada de baixo, da perspectiva natural do homem. Dá a dimensão da grandiosidade da área coberta pela floresta, que seria uma grande massa verde homogênea se não fosse a sinuosidade dos rios. No filmes animados (em que não é necessário helicóptero para gerar a imagem, como no cinema tradicional), a imagem é muito comum, e costuma aparecer rapidamente no início da narrativa ou entre cenas de ação das personagens, para ambientar as personagens em um espaço mais amplo do que os cenários principais onde a história realmente ocorre. Para destacar o contraste existente na proporção entre a escala da floresta e a escala das personagens e dos cenários que as envolve, nessas imagens distanciadas, conservam-se elementos miniaturizados dos cenários principais (como o trem em *Tromba Trem* ou a casa da Nininha em *Jajá Arara Rara*). Dessa forma, a imagem sintetiza grande parte dos estereótipos relacionados à região como natural (rio e floresta), selvagem e vazia (ausência de civilização), grande (pois, geralmente, a imagem é “sangrada”, dando a entender que se estende para além dos limites da tela) e distante (lugar de localização inexata, inacessível).

Uma outra configuração visual muito comum nas animações sobre a Amazônia – no contexto dessa pesquisa, ainda mais frequente que a primeira, figurando em oito dos dez filmes analisados – é a *vista lateral de uma embarcação navegando pelo rio* (Tab. 15), numa simulação de *traveling*⁵⁰. Simulação porque, na verdade, não há a movimentação da câmera sobre trilhos, como no cinema de ação ao vivo, e sim, contrariamente, a movimentação do cenário (configurado na

⁵⁰ *Traveling* consiste, na cinematografia tradicional, no movimento de câmera que acompanha lateralmente o percurso de uma personagem.

Tabela 14 – Imagem-clichê: vista área panorâmica da floresta geralmente cortada por um rio*Sinfonia Amazônica**Mitos do Mondo – Como surgiu a noite**Tromba Trem**Vivi Viravento**Jajá Arara Rara***Tabela 15** – Imagem-clichê: vista lateral de uma embarcação navegando pelo rio*Sinfonia Amazônica**Lenda da Vitória-régia**A Lenda do Dia e da Noite**O Boto**A Onda – Festa na Pororoca**Mitos do Mondo – Como surgiu a noite**Vivi Viravento**Jajá Arara Rara*

forma de uma faixa horizontal comprida) sob as personagens. Talvez por essa questão técnica a imagem-clichê em questão seja tão comum na cinema de animação: pela facilidade de produzir esse efeito ilusionista de movimento de câmera. O cenário panorâmico estende-se no eixo horizontal para fora da tela, dando uma impressão de continuidade que comunica mais uma vez a vastidão da paisagem amazônica. A imagem mostra, geralmente, os rios como vias por onde circulam as

personagens e que ligam os cenários “estáticos”, onde acontecem as principais ações da narrativa. Aparecem, portanto, como no primeiro caso, esporadicamente entre uma cena e outra, ambientando a personagem na região mais ampla que contém o espaço da narrativa.

Outra imagem-clichê muito semelhante a essa, que, às vezes, parece óbvia e passa despercebida, é a *vista lateral de uma das personagens do filme caminhando pela floresta* (Tab. 16), também simulando o *traveling*. Presente em nada menos do que nove dos dez filmes estudados, essa imagem destaca também, por meio do contraste dimensional entre as escalas do cenário e das personagens, a pequenez do homem diante da grandeza da mata amazônica. A floresta verde domina o quadro, ficando a personagem, muitas vezes, solitária, perdida na paisagem vazia. Semelhantemente à imagem da embarcação no rio, os cenários também são panorâmicos e deslizam sobre o fundo, dando a impressão de que a floresta não tem fim e que ela é sempre igual, homogênea e repetitiva.

Muitas vezes, tanto na imagem da embarcação sobre o rio quanto na imagem da personagem sobre a floresta, como também em outras imagens de ambientação das personagens, há no primeiro plano uma *vegetação que emoldura a tela* (Tab. 17), aumentando a impressão de que a floresta se espalha densamente por todos os lados. Essa configuração constitui uma outra imagem-clichê presente em todos os filmes estudados. Além de aumentar o caráter natural e selvagem atri-

Tabela 16 – Imagem-clichê: vista lateral de uma personagem caminhando na floresta



Sinfonia Amazônica



Lenda da Vitória-régia



A Lenda do Dia e da Noite



A Onda – Festa na Pororoca



Mitos do Mondo – Como surgiu a noite



Tromba Trem



Vivi Viravento



Jajá Arara Rara



Brasil Animado

Tabela 17 – Imagem-clichê: moldura de vegetação*Sinfonia Amazônica**Lenda da Vitória-régia**A Lenda do Dia e da Noite**O Boto**A Onda – Festa na Pororoca**Mitos do Mondo – Como surgiu a noite**Tromba Trem**Vivi Viravento**Jajá Arara Rara**Brasil Animado*

buído a Amazônia, localizando as personagens ainda mais fortemente no interior da floresta, a perspectiva sugerida por esse enquadramento dos elementos gráficos do filme tem também a função de expressar o olhar do narrador observador, aquele que espreita a ação das personagens sem interferir na história.

A *noite* (Tab. 18) também é uma imagem comum na representação da Amazônia na animação. Isso porque, no contexto narrativo dos filmes (bem como no da transmissão oral tradicional das lendas), é comum na escuridão da noite e na impossibilidade de enxergar com limpidez a natureza, o natural, que manifestam-se os seres fantásticos e imaginários que supostamente habitam a região, o sobrenatural. É claro, a noite, a lua, as estrelas, os cometas sempre carregaram, nas mais diversas culturas, os significados de mistério, de maldição, de horror. No caso da Amazônia, não seria diferente, dada a densidade da mata e a ausência da civilização (e, portanto, da energia elétrica) que, por muitos anos, fez submergir na escuridão as comunidades tradicionais da região.

Tabela 18 – Imagem-clichê: cena noturna / brilhos



Sinfonia Amazônica



Lenda da Vitória-régia



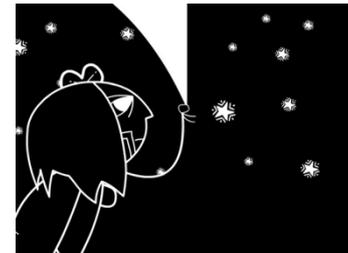
A Lenda do Dia e da Noite



O Boto



A Onda – Festa na Pororoça



Mitos do Mondo – Como surgiu a noite



Vivi Viravento



Brasil Animado

Tabela 19 – Imagem-clichê: uso do recurso da silhueta na representação de eventos fantásticos



Sinfonia Amazônica



Lenda da Vitória-régia



O Boto



A Onda – Festa na Pororoça



Mitos do Mondo – Como surgiu a noite



Vivi Viravento

Assim, cenas de cores escuras tornam-se comuns nos filmes, caracterizando o ambiente amazônico como nebuloso, misterioso e, portanto, propício para a aparição de seres imaginários. As raras luzes vistas no ambiente inóspito da floresta escura (de fogueiras, de embarcações, de vagalumes, das estrelas ou da lua) camuflam de mistério a floresta, confun-

dindo-se, muitas vezes, com as criaturas mitológicas, inexatas, informes. Em algumas dessas cenas noturnas nas quais aparecem personagens fantásticas, as mesmas são envolvidas por brilhos e luzes mágicas, que contrastam fortemente com o ambiente escuro e sombrio. O próprio brilho torna-se signo do fenômeno sobrenatural, acompanhando as personagens fantásticas até mesmo em cenas diurnas (como é o caso da imagem extraída do filme *Brasil Animado*).

Um outro clichê visual muito comum nos filmes estudados ligado à imagem da noite e a essa relação entre luz e sombra, é o *uso do recurso da silhueta na representação de eventos fantásticos* (Tab. 19). Com o objetivo de não revelar de uma vez a aparência dessas personagens oriundas do imaginário local ou apenas de manter o mistério que envolve a região amazônica, a silhueta é empregada em seis filmes dentre os selecionados.

Para caracterizar os cenários das animações estudadas como propriamente “amazônicas”, o uso da imagem da *vitória-régia* (Tab. 20), uma planta reconhecidamente nativa da região amazônica, é diversas vezes repetida, constituindo também um clichê. As imagens de outras plantas como tajás, cipós e flores selvagem (como a orquídea) também são comuns e ajudam a identificar a floresta amazônica, mas não são tão marcantes quanto a presença na paisagem da planta aquática de folha circular grande e flor tão admirada. Outra explicação para essa frequência da imagem da vitória-régia pode ser o caráter fantástico que a planta envolve, sendo a lenda indígena que explica a origem da planta muito conhecida, o que não acontece com outros vegetais.

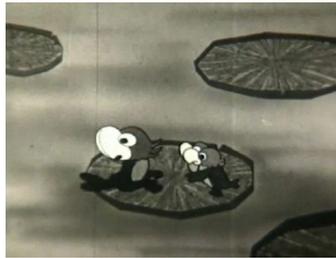
A *indicação da região amazônica em um mapa do Brasil ou da América do Sul* (Tab. 21) é também uma imagem-clichê encontrada nas animações analisadas. O objetivo é localizar geograficamente de forma geral onde se localizam no planeta ou no continente americano ou ainda no Brasil os referentes reais das representações encontradas nos filmes. Quando se passa do geral/global para o restrito, para o “espaço vivido” da personagem, no entanto, raramente o local onde acontece a ação na narrativa nos filmes é identificado. Generaliza-se a paisagem local como “Amazônia”, um conceito múltiplo e heterogêneo. O local pode ser qualquer ponto no interior da grande área verde homogênea indicada no mapa.

A *utilização de grafismo indígena na tipografia dos títulos e no próprio design das personagens e cenários* (Tab. 22) também pode ser considerada uma imagem-clichê, estando presente em três dos 10 filmes analisados. A ideia, nesse caso, é, num processo de conversão semiótica, fazer uma transposição livre dos signos visuais de um contexto original

Tabela 20 – Imagem-clichê: presença da vitória-régia nas paisagens naturais



Sinfonia Amazônica



Lenda da Vitória-régia



Mitos do Mundo – Como surgiu a noite



Vivi Viravento



Tromba Trem

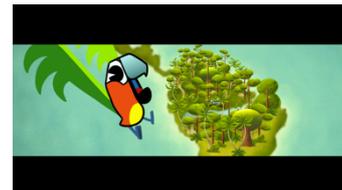
Tabela 21 – Imagem-clichê: indicação da Amazônia em um mapa do Brasil ou da América do Sul



Sinfonia Amazônica



Vivi Viravento



Jajá Arara Rara

Tabela 22 – Imagem-clichê: utilização de grafismo indígena na tipografia dos títulos e no design das personagens e cenários



Sinfonia Amazônica



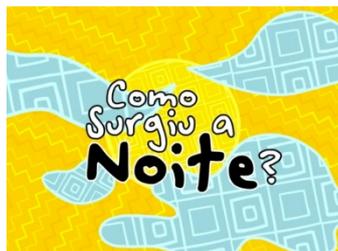
Sinfonia Amazônica



A Lenda do Dia e da Noite



A Lenda do Dia e da Noite



Mitos do Mundo – Como surgiu a noite



Mitos do Mundo – Como surgiu a noite

cultural indígena original (onde têm significados próprios) para a configuração visual do filme, um produto midiático audiovisual contemporâneo (onde ganhará novos significados). Assim, confere-se ao desenho uma “aparência étnica”, exótica. Simula-se autenticidade e originalidade resgatando-se e repaginando-se configurações visuais arcaicas.

Um dos clichês mais importantes observado nos filmes analisados é o *uso de imagens personificadas dos seres fantásticos do imaginário amazônico* (Tab. 23⁵¹). Personagens originários das diversas narrativas orais das comunidades tradicionais da Amazônia, variáveis de uma comunidade para outra, sem aparência definida, costumam materializar-se nos filmes animados brasileiros. Iara, Curupira, Boto, Cobra Grande dividem cena com personagens “reais” (ainda que sejam animais humanizados como no caso de *Brasil Animado*). Diferente das outras imagens-clichês apresentadas, observadas em representações da Amazônia feitas em outras linguagens visuais como o cinema, a publicidade e o jornalismo, essa é mais característica da imagem figurativa em pintura, desenho, ilustração e animação. Isso porque a câmera (que intermedia a representação na linguagem fotográfica e cinematográfica) não tem como dar forma a seres imaginários, papel que cabe ao ilustrador, pintor e animador, independente do estilo. Esse talvez seja um dos motivos principais pelo qual a animação se aproximou das narrativas lendárias amazônicas: o fato de se poder criar, inventar, de acordo com a imaginação do artista, com que vai se parecer aquela personagem (além do fato de as próprias lendas serem contadas de formas diferentes de uma comunidade para outra). Por isso as representações visuais dessas criaturas fantásticas divergem tanto umas das outras. As características que mantêm em comum são aquelas básicas que repetem nas narrativas lendárias (como o fato de o Curupira ter os pés voltados para trás ou a Matinta Perera ser uma mulher idosa).

Finalmente, há que se destacar a imagem-clichê mais importante para o âmbito desse trabalho, considerando que depende da manipulação da imagem em movimento, ou seja, da técnica do cinema de animação: a *metamorfose* (Tab. 24⁵²). A representação da transformação de uma forma em outra forma no campo das artes é muito comum em narrativas ficcionais. Na literatura, é apenas imaginado pelo leitor. Nos quadrinho e outras formas de arte sequencial é dividido em etapas. Na dança e no teatro, depende de artefatos cenográficos

⁵¹ Apenas para efeito de comparação, foram utilizadas imagens de filmes não analisados, mas que representaram as mesmas personagens. As imagens dos filmes não analisados estão sinalizadas com um asterisco (*).

⁵² Para concepção desse quadro foram utilizadas imagens-auxiliares que não constam das decupagens, com o objetivo de mostrar o antes e o depois da metamorfose.

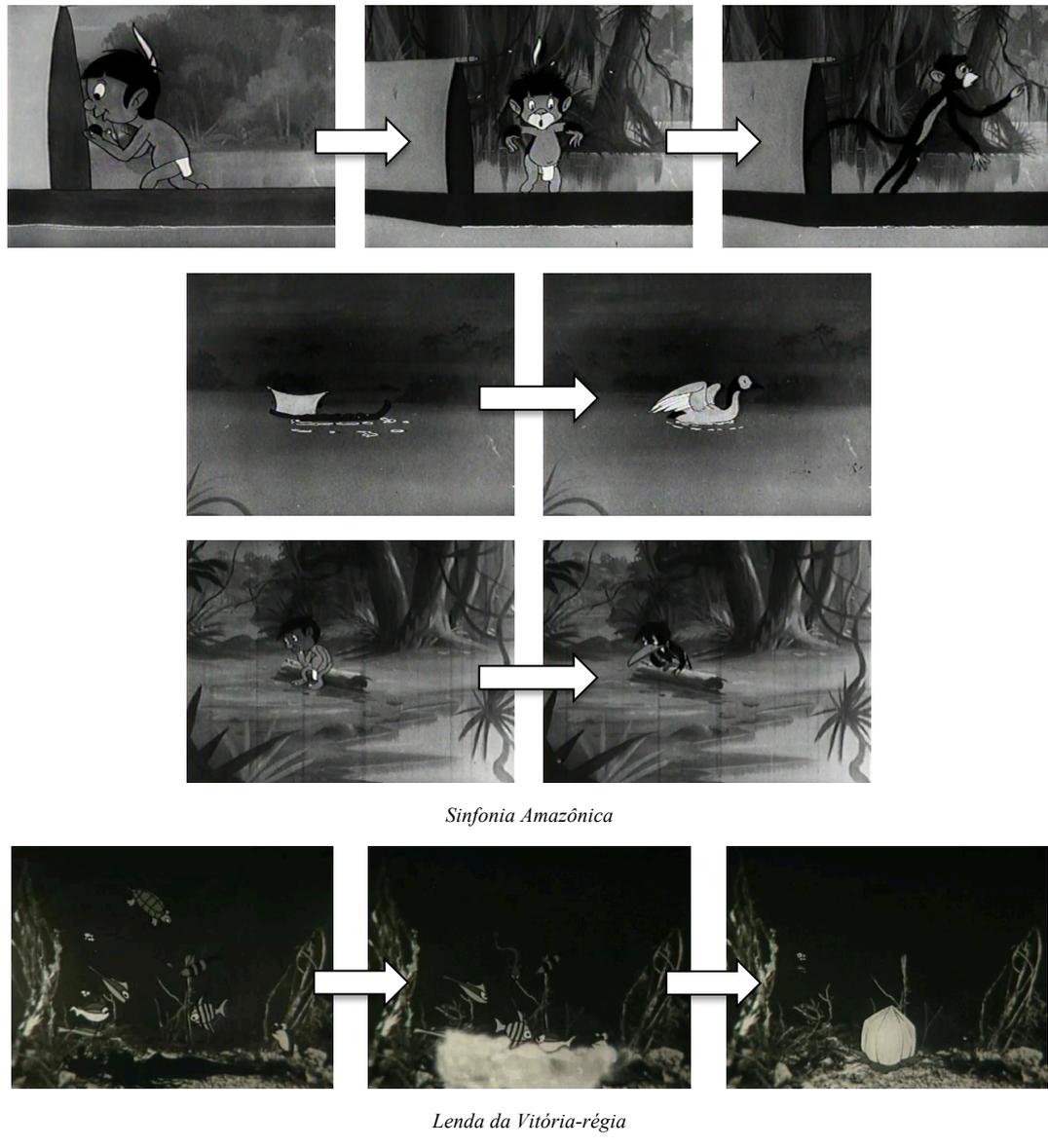
Tabela 23 – Imagem-clichê: uso de imagens personificadas dos seres fantásticos do imaginário amazônico*Cobra Grande / Sinfonia Amazônica**Cobra Grande / A Lenda do Dia e da Noite**Cobra Grande / Mitos do Mondo – Como surgiu a Noite**Boto / Sinfonia Amazônica**Boto / O Boto**Iara / Sinfonia Amazônica**Iara / Brasil Animado**Iara / Juro que vi: Iara (Sérgio Glenes) ***Curupira / Sinfonia Amazônica**Curupira / Juro que vi: O Curupira (Humberto Avelar) ***Matinta Perera (tia Filica) / A Onda – Festa na Pororoça**Matinta Perera / Juro que vi: Matinta Perera (Humberto Avelar) **

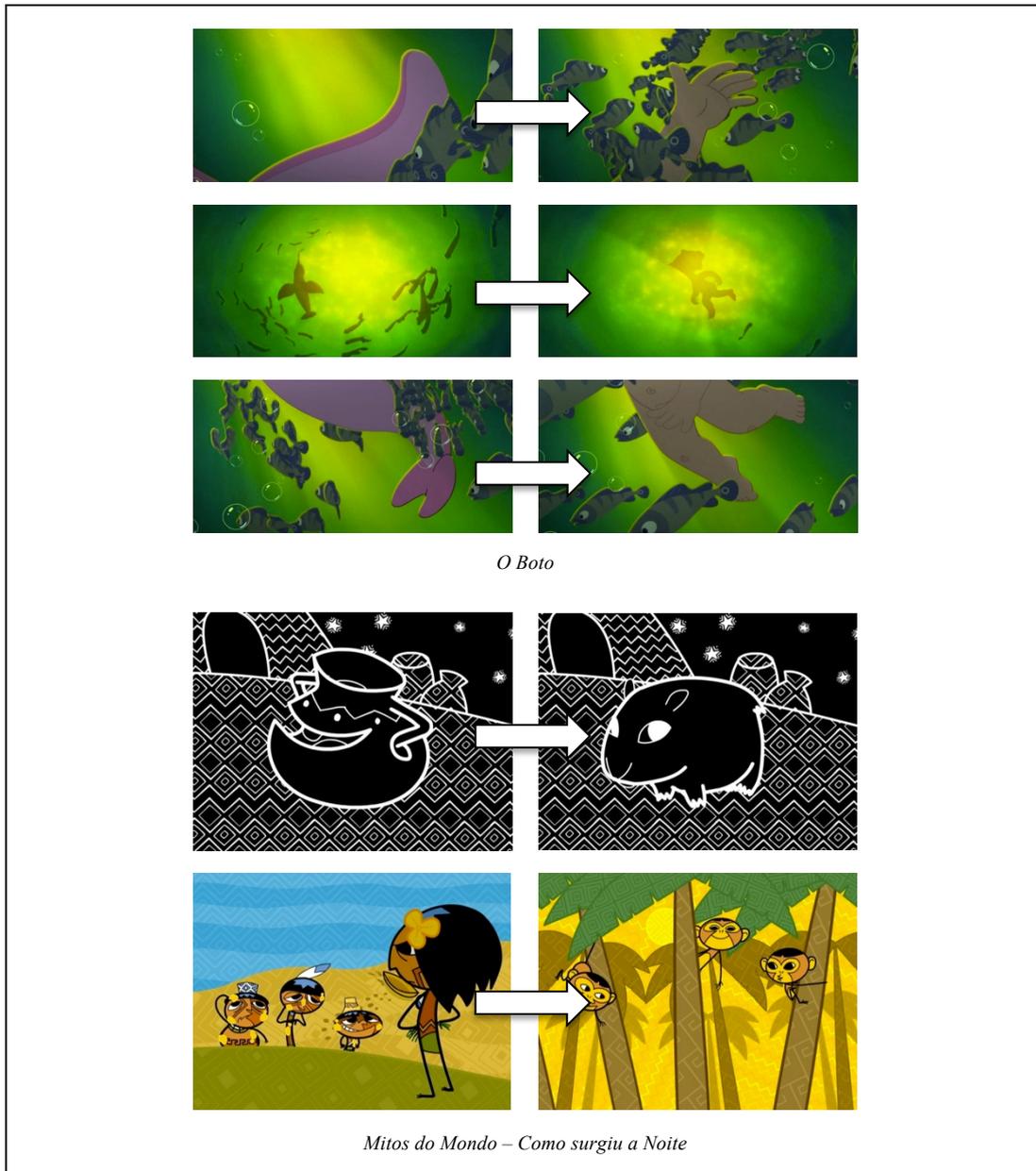
cos e também da imaginação do público. Somente o cinema é capaz de representar a metamorfose de forma contínua, por conta de sua imagem ontologicamente fluida. utiliza-se de técnicas de animação para o uso deste efeito visual). O cinema tradicional, no entanto, também não tem como representar um fenômeno metamórfico, a não ser aqueles que ocorrem na

natureza. Lança mão, para isso, das técnicas do cinema de animação, manipulando o filme quadro a quadro, a fim de criar do nada o movimento pretendido (seja manualmente ou por meio do computador).

A metamorfose é uma característica presente na animação desde *Fantasmagorie*, o primeiro filme animado, realizado pelo francês Emile Cohl, em 1908. Nas narrativas do imaginário indígena e caboclo amazônico, em que homens e objetos metamorfoseiam-se em animais e vice-versa, esse recurso visual da animação encontrou uma boa razão de ser empregado.

Tabela 24 – Imagem-clichê: *metamorfose*





Entre os filmes analisados, quatro utilizam-se do recurso visual da metamorfose, o que ajuda a fortalecer uma imagem da Amazônia como região fantástica, onde as pessoas podem metamorfosear-se em animais. Onde aquilo que é real confunde-se com aquilo que é imaginário. Se representar personagens do imaginário era uma tarefa do ilustrador e do pintor, a representação (em fluxo contínuo) do fenômeno metamórfico é papel exclusivo do animador. Eis mais um motivo pelo qual se explica porque o cinema de animação brasileiro encontrou afinidade nas narrativas tradicionais da Amazônia: juntou a possibilidade de contar uma história autenticamente brasileira usando os recursos exclusivos de configuração da imagem animada.