

## Referências bibliográficas

- ADAMS, Cristina; MURRIETA, Rui; NEVES, Walter (Orgs.). **Sociedades Caboclas Amazônicas: modernidade e invisibilidade**. São Paulo: Annablume, 2006.
- ALVES, José Jerônimo de Alencar. Determinismo climático e salubridade amazônica na percepção de Bates e Wallace. **Cadernos de História das Ciências**, São Paulo, v. 4, n. 2, jun. 2008. Disponível em <[http://periodicos.ses.sp.bvs.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1809-76342008000200003&lng=pt&nrm=iso](http://periodicos.ses.sp.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-76342008000200003&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em 08/12/2011.
- AMAZÔNIA: O REALITY SHOW. **R7**. Disponível em: <<http://entretenimento.r7.com/amazonia/o-programa>>. Acesso em: 09/01/2012.
- ANDERSON, Benedict. **Comunidades imaginadas: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- ANDRADE, Carlos Drummond de. Raul Bopp: cuidados de arte. In: **Passeios na ilha**. Rio de Janeiro: Organizações Simões, 1952.
- AMANCIO, Tunico. **O Brasil dos gringos: imagens no cinema**. Niterói: Intertexto, 2000.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CINEMA DE ANIMAÇÃO. **Histórico Brasileiro - Quantidade de filmes de animação produzidos (até 2004)**. Disponível em <[http://www.abca.org.br/?page\\_id=375](http://www.abca.org.br/?page_id=375)> Acesso em: 26/11/2010.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **A arte da animação: técnica e estética através da história**. 2 ed. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. 5. Ed. São Paulo: DIFEL, 1982.
- BIBLIOTECA DIGITAL MUNDIAL. **Uma Descrição moderna e bastante precisa da América (ou a quarta parte do Mundo)**. Disponível em: <[http://www.wdl.org/pt/item/32/?q=amazones&view\\_type=gallery&qla=pt](http://www.wdl.org/pt/item/32/?q=amazones&view_type=gallery&qla=pt)>. Acesso em 12/12/2011.
- BOMFIM, G. A. Sobre a Possibilidade de uma Teoria do Design. In: **Estudos em Design – Anais P&D Design 94**. V. 2. N. 2. Rio de Janeiro: AEnD-BR, v.2, n.2, novembro 1994.
- BUENO, Magali. **O imaginário brasileiro sobre a Amazônia: uma leitura por meio dos discursos dos viajantes, do Estado, dos livros didáticos de Geografia e da mídia impressa**. Dissertação de mestrado, Programa de Pós-graduação em Geografia Humana da Universidade de São Paulo, 2002.

\_\_\_\_\_. Natureza como representação da Amazônia. In: **Espaço e Cultura**, UERJ, Rio de Janeiro, N. 23, P. 77-86, JAN./JUN. DE 2008.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas – Estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4. Ed. São Paulo: EDUSP, 2003.

CARVALHAES, Adhemar. Situação do Desenho Animado no Brasil. **Filme Cultura**. Instituto Nacional de Cinema. Rio de Janeiro, Ed. 18. p. 44-49. 1970.

COELHO, Edilson da Silveira. **O nacionalismo em Theodoro Braga: posturas e inquietações na construção de uma arte brasileira**. Tese (Doutorado em Artes Visuais), Rio de Janeiro: EBA-UFRJ, 2009.

CRUZ, Ana Lúcia; PEREIRA, Magnus. **A ilustração em Portugal e no Brasil – Cientistas & Viajantes – Viagens & Expedições**. Disponível em: <[http://www.cedope.ufpr.br/alexandre\\_ferreira.htm](http://www.cedope.ufpr.br/alexandre_ferreira.htm)>. Acesso em: 15/12/2011.

DENIS, Sébatien. **O Cinema de Animação**. Coleção Mímésis. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

**ENCICLOPÉDIA ITAU CULTURAL DE ARTES VISUAIS**. Disponível em: <[http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm)> Acesso em: 28/11/2011.

DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

FABRIS, Annateresa. A captação do movimento: do instantâneo ao fotodinamismo. **Revista Ars**, Departamento de Artes Plásticas, Escola de Comunicação e Artes/USP. p. 50-77. Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/ars4/fabris.pdf>>. Acesso em: 5 de maio de 2011.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. “Central do Brasil – Em busca da terra prometida”. In: **Cinemas – Revista de cinema e outras questões audiovisuais**. No.15 – jan./fev., Rio de Janeiro, 1999.

GONÇALVES, Gustavo. **Território Imaginado: Imagens da Amazônia no Cinema**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia, Universidade Federal do Amazonas, 2009.

GONDIM, Neide. **A invenção da Amazônia**. São Paulo: Marco Zero, 1994.

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

HARVEY, David. **A compressão do tempo-espaço e a condição pós-moderna**. In: \_\_\_\_\_. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1989. Cap. 17, p. 257-276.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HARRIS, Mark. Presente ambivalente: uma maneira amazônica de estar no tempo. In: ADAMS, Cristina; MURRIETA, Rui; NEVES, Walter (Orgs.). **Sociedades Caboclas Amazônicas: modernidade e invisibilidade**. São Paulo: Annablume, 2006.

HELENA, Lucia. "Escrevendo a nação" In: **4º Congresso Abralic: Literatura e diferença. Anais**. São Paulo: Abralic, 1995. p. 525-30.

- IANNI, Octavio. Lendas do Novo Mundo. In: PAES LOUREIRO, João de Jesus. **Cultura Amazônica: uma poética do imaginário**. São Paulo: Escrituras, 2001.
- ITAÚ CULTURAL. **Artistas Viajantes**. Disponível em:  
<<http://www.itaucultural.org.br/viajantes/inicio.html>>. Acesso em 20/12/2011.
- JOBIM E SOUZA, S.; PIRES, M. C. M.; HAMANN, F. P. **Juro que vi... Lendas Brasileiras – Adultos e crianças na criação de desenhos animados**. Rio de Janeiro: Multirio – Empresa Municipal de Multimeios – Prefeitura do Rio de Janeiro, 2004.
- KRISTEVA, Julia. **História da Linguagem**. Trad. Maria Barahona. Lisboa: Edições 70, 1969.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Coleção Imagem-Tempo. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- LUPTON, Ellen. **Novos fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MAGALHÃES, Marcos. Ordem, Progresso e Animação. In: GATTI, André Piero; FREIRE, Rafael de Luna (orgs.). **Retomando a questão da indústria cinematográfica brasileira**. Rio de Janeiro: Tela Brasilis: Caixa Cultural, 2009.
- MARTINS, Índia Mara; PINNA, Daniel. Imaginário revelado: Animação, realismo e criatividade. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN. 9., 2010, São Paulo. **Anais**. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2010. Disponível em:  
<<http://blogs.anhembi.br/congressodesign/anais/artigos/69635.pdf>> Acesso em: 20/10/2011.
- MATTA, João Paulo Rodrigues. Políticas públicas federais de apoio à indústria cinematográfica brasileira: um histórico de ineficácia na distribuição. In: MELEIRO, Alessandra (org.). **Cinema e Mercado**. São Paulo: escrituras Editora, 2010.
- MEGGS, Philip. **História do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MICHILES, Aurélio. Zapping Amazônico. Amazônia, Brasil? **Revista USP**, n. 13, Dossiê Amazônia. São Paulo: Universidade de São Paulo, março-abril-maio de 1992. pp. 58-60.
- MIRANDA, Carlos Alberto. **Cinema de animação: artenova/artelivre**. Petrópolis : Vozes, 1971.
- MORENO, Antônio. **A Experiência Brasileira no Cinema de Animação**. Rio de Janeiro: Artenova/EMBRAFILME, 1978.
- MOSCOVICI, Serge. **A representação social da psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.
- MUNIZ, Diógenes. Primeiras descobertas sobre dinos começam na China. **Folha Online**. São Paulo, 26 de janeiro de 2006. Disponível em:  
<<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ciencia/ult306u14197.shtml>> Acesso em: 25/11/2010.
- OLIVEIRA, Rui de. **A lenda do dia e da noite**. Coleção América Morena. São Paulo: FTD, 2001.

PAES LOUREIRO, João de Jesus. **Cultura Amazônica: uma poética do imaginário**. Livro adaptado da tese de doutorado pela Universidade Federal do Pará e Universidade de Paris V – Sorbonne. São Paulo: Escrituras, 2001.

PINNA, Daniel. **Animadas Personagens Brasileiras: a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro**. Dissertação de Mestrado em Design. Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design, PUC-Rio, 2006.

POVOS INDÍGENAS NO BRASIL. Disponível em:  
<<http://pib.socioambiental.org/pt/c/0/1/2/populacao-indigena-no-brasil>>. Acesso em: 11/12/2011.

PROFESSOR de si mesmo. **Lux Jornal – Tribuna de Imprensa**. Data provável: 1953.

RAMOS, Fernão; MIRANDA, Luiz Felipe (orgs.). **Enciclopédia do Cinema Brasileiro**. São Paulo: Senac, 2000.

ROCHA, Glauber. **Revolução do Cinema Novo**. São Paulo: Cosac Naify, [1981] 2004.

ROSE, Diana. In: BAUER, Martin; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som – um manual prático**. 7 ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

SANTOS, Boaventura de Souza. **A gramática do tempo: por uma nova cultura política**. São Paulo: Cortez, 2006.

SECRETARIA DO AUDIOVISUAL DO MINISTÉRIO DA CULTURA – SAV/MinC. **REGULAMENTO ANIMATV I**. Disponível em  
<<http://blogs.cultura.gov.br/animatv>> Acesso em: 27/11/2010.

VANOY, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Trad. Marina Appenzeller. Coleção Ofício de Arte e Forma. Campinas: Papyrus, 1994.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. 2 ed. New York: Routledge (Taylor & Francis Group), 1999.

WELLS, Paul. **Animation: Genre and Authorship**. Great Britain: Wallflower Press, 2002.

WEINSTEIN, Barbara. “Modernidade tropical: visões norte-americanas da Amazônia nas vésperas da Guerra Fria”. In: **Revista do IEB**. No 45, pp. 153-176. São Paulo, 2007.

XAVIER, José-Manuel. **Poética do Movimento**. Lisboa: Edições da MONSTRA, 2007.

## Apêndices

Íntegra das entrevistas feitas com diretores dos filmes analisados ou pessoas ligadas diretamente a eles.

ENTREVISTA COM

# Márcia Latini

Sobrinha de Anélio Latini Filho e filha de Mário Latini, respectivamente, diretor e diretor de fotografia de *Sinfonia Amazônica* (1953), primeiro longa-metragem animado feito no Brasil.

RIO DE JANEIRO, 26 DE AGOSTO DE 2011

*A entrevista foi iniciada como um “bate-papo” em que o pesquisador se apresentou, apresentou a pesquisa e seus objetivos, e introduziu de forma superficial o assunto sobre o qual conversariam.*

DAVI: Antes de falar do *Sinfonia Amazônica*, me tira uma dúvida: o seu pai, Mário, e seu tio, Anélio, eram italianos? É isso? Conte um pouco sobre a vinda da sua família para o Brasil.

MÁRCIA: Os Latini vieram da cidade de Lubriano, que é na província de Viterbo, na região do Lácio (Lazio), na Itália. E o Amadeo Latini, meu bisavô, veio para o Brasil numa esperança de uma vida melhor, como todo imigrante italiano. Então veio ele com a esposa, Stella Altavilla, e os seus filhos, inclusive o Anélio Latini, o pai. Meu avô. Inicialmente eles viriam para São Paulo, mas, por um erro de percurso, eles vieram parar por engano no Rio de Janeiro, e se radicaram na cidade de Nova Friburgo, né? Lá, o meu avô cresceu, se tornou... Ele já tinha um talento muito forte para as artes, né? Apesar do pai ser construtor... sei lá, engenheiro de relógios... Não sei exatamente o nome dessa profissão. Ele se tornou... o Anélio Latini se tornou mestre da escola de belas artes em Nova Friburgo. Tem até uma rua com o nome dele lá. E ele também fazia muita pintura sacra. Muito teto de igreja no estado do Rio de Janeiro foi pintado por ele.

DAVI: Então o seu bisavô era artesão de relógios?

MÁRCIA: Eram relógios de grandes dimensões...

DAVI: E o seu avô era artista plástico, na área de pintura. É isso?

MÁRCIA: Ele era artista plástico, professor de belas artes e empresário do ramo de construções. O auxílio que os pais, Anélio e Olívia, deram aos filhos para a realização do filme foi preponderante. O meu avô Anélio, era muito bem sucedido profissionalmente. Ele entrou com recursos financeiros. A minha avó Olívia, promovia almoços e jantares para vários políticos importantes da épo-

ca, inclusive o Café Filho, em sua casa no Palacete das Acácias, na Tijuca. Todos prometiam que iriam ajudar no projeto de *Sinfonia*. No entanto, ficaram apenas as promessas. Mas, voltando... Eles tiveram seis filhos. Todos com uma inclinação artística. Tinha o Murillo Latini, que era compositor. Tem várias músicas do período de 1950 e 1960 que ele gravou [compôs]: “Uirapuru”, “Interesseira”...

DAVI: Uirapuru?

MÁRCIA: É. É do Murillo Latini.

DAVI: Uirapuru é um pássaro da Amazônia, né?

MÁRCIA: É.

DAVI: E tem uma lenda muito famosa [do Uirapuru]. Você sabe se essa música tem a ver com a lenda?

MÁRCIA: Tem. Tem a ver. Mas, eu acho que o Murillo... tenho quase certeza, que ele compôs essa música bem antes de *Sinfonia Amazônica*. Teve o Élio Latini, outro irmão, que se tornou maestro. Ele, sim, compôs duas músicas para *Sinfonia Amazônica*. Uma delas é “O Jabuti”, o chorinho do Jabuti, que foi tocado pelo [flautista] Altamiro Carrilho. Quem mais? Vanda Latini, que era pianista, e que ajudou muito o Anélio a preencher os desenhos, na montagem do *Sinfonia Amazônica*. Porque o Anélio Latini foi o artista! Nossa! Ele criou o sistema de animação, todos os personagens. Mas ele tem muito auxílio “braçal”, assim, da irmã pra preencher todos aqueles cenários, pra trabalhar na montagem... Tanto que quando ele, depois, foi trabalhar com publicidade, a Vanda Latini foi junto com ele para a Cinecastro, entendeu? É... Que mais? Publio se formou em engenharia, mas cantou no coro do Teatro Municipal. E o meu pai, o Mário Latini, desde cedo... Assim, os dois irmãos mais unidos eram Anélio e Mário. Eles tinham diferença, assim, de dois anos de idade. Eram muito ligados os dois. Então, eles começaram desde adolescentes. O Anélio, fazendo uma animação, um curta-metragem, no qual o meu pai escreveu a história e fotografou.

DAVI: É aquele *Os Azares de Lulu*?

MÁRCIA: Isso. E ele, o Anélio tinha quatorze anos e o Mário dezesseis, né? Adolescentes. E aí o Mário começou a se interessar pelo cinema e dirigiu, produziu e fotografou vários documentários, curtas também, ate chegar o projeto de *Sinfonia Amazônica*. Então era assim que trabalhava a dupla dos irmãos. O Mário era o articulador, que tinha todos os contatos de cinema, que viabilizava o projeto para ele acontecer; e o Anélio, como o artista, o criador, que criou o sistema de animação e, enfim, todos os personagens. Foi o Mário que apresentou o Joaquim Ribeiro, folclorista,

amigo deles. Foi o Joaquim Ribeiro que apresentou a história inicial e forneceu todo o material sobre as lendas para o Anélio construir o roteiro. O Anélio, aqui, que eu estou mencionando agora, é o filho, né? E enfim, todos os locutores que trabalhavam, o corpo de balé, no qual o Anélio pôde fazer os movimentos das danças dos personagens, e tal, eram todos amigos do Mário.

DAVI: Então, os dois viviam num círculo social ligado às Artes?

MÁRCIA: Sim, com certeza. Só que o Anélio ficava mais em casa, criando, e o meu pai ia articular. Fazia o papel do produtor, né? Ele que quis criar a empresa, a “Latini Studios”, para viabilizar tudo isso.

DAVI: Ele tinha, já no final da década de 40, essa visão comercial de como poderia se organizar o estúdio.

MÁRCIA: O Mário era empreendedor e o Anélio, artista. Aliás, Mário também era artista. Depois ele seguiu carreira como diretor de cinema, fez vários documentários e comerciais publicitários. E foi diretor na extinta TV Continental.

DAVI: Márcia, eu queria saber um pouco mais. Você falou que eles recorreram a um folclorista chamado...

MÁRCIA: Joaquim Ribeiro. O Joaquim Ribeiro era amigo do Mário. E aí, conversando e tudo, ele disse “poxa, eu tenho um argumento sobre uma história com lendas amazônicas”, e tal.

DAVI: Então, o Joaquim falou pra ele?

MÁRCIA: Sim. Aí, ele apresentou para o Anélio e o Anélio se interessou e fez uma adaptação.

DAVI: Então, o Anélio tinha vontade de fazer uma animação de longa-metragem e foi procurar um tema?

MÁRCIA: Foi uma coisa que aconteceu, entendeu? Eles já estavam... começaram com *Os Azares de Lulu*, em 1940. O Anélio começou na animação a se aventurar e surgiu a ideia pra esse projeto desta forma. Foi em 1947 que eles começaram a produção de *Sinfonia Amazônica*, sete anos depois. Se você pensar, o Anélio tinha 21 anos. Não é que ele já estava com 14, 15, pensando num longa. Não. Eles eram muito jovens, né? O Anélio tinha 21 e o meu pai tinha 23. E o meu pai já estava filmando, já estava produzindo. Não foi... Eles eram muito precoces. Então, não era uma coisa que já estava... Gente, eles estavam se formando, saindo da adolescência.

DAVI: Deixa eu te falar um pouco sobre o meu projeto. Meu projeto tem como objetivo mapear

quais são os filmes brasileiros feitos em animação que tratam dessa temática amazônica. E o meu interesse veio a partir do *Sinfonia Amazônica*, quando “relançado”, digamos assim, no ano passado, no Anima Mundi, onde teve uma exibição especial. Uma homenagem que foi feita no Anima Mundi 2009. E eu tive acesso a matérias... não tive acesso ao filme. Eu até estive no Rio durante o festival, mas não tive a oportunidade de assistir. Mas eu fiquei muito curioso em saber porque uma animação da década de 50 teria essa temática amazônica.

MÁRCIA: Que é tão atual. Que é tão importante, né? Acho que tem que se fazer presente, porque é a nossa memória, as nossas lendas.

DAVI: Exatamente. E essa é uma coisa interessante, porque a maioria das animações que se referem à Amazônia, que representam a Amazônia, não deixam de lado essa questão folclórica, das lendas. E isso é interessante porque outras regiões, quando são representadas, não levam em conta essa questão do imaginário do social. Entendeu? Mas quando é a Amazônia, isso invariavelmente acontece, de serem incluídos das animações os personagens das lendas indígenas. Então, eu queria... Se você tiver alguma informação a mais, assim, pra me dar, de como... Eu não sei se ele fez alguma viagem, ou alguma outra coisa que interessou pela Amazônia.

MÁRCIA: Não, não. Ele não teve oportunidade. Ele, pra poder fazer toda aquela cenarização da vegetação amazônica, teve que fazer um trabalho de pesquisa. **Ele foi muito ao Jardim Botânico também, fotografar, desenhar, pra ver vitória-régia...** Entendeu? Então, foi feito dessa forma. Ele só foi à... **Ele nem conheceu a Amazônia.** Ele foi a Belém, acho que na década de 1980, como artista plástico, pra uma exposição lá. Minha mãe organizou uma exposição pra ele lá.

DAVI: Mas relacionada ao filme?

MÁRCIA: Não, não. Ele, depois, ele se tornou... seguiu as artes plásticas, né? A partir da década de 1970, ele resolveu se dedicar à pintura. E ele começou, justamente, nas artes plásticas retratando a Amazônia nos quadros. Todos com essa temática, usando um trabalho de espátula. Inicialmente, ele começou com espátula, fazendo toda aquela vegetação, aqueles cenários. Uma coisa que ele já estava muito familiarizado por causa do *Sinfonia*.

DAVI: Sim. Então, parece que ele não esperava por isso, né? A Amazônia, então, apareceu na vida dele no projeto do *Sinfonia* através do contato com o folclorista Joaquim Ribeiro e, a partir daí, isso influenciou no trabalho pós-*Sinfonia Amazônica*.

MÁRCIA: Sim.

(Pausa)

DAVI: Você falou que, no ano de 1940, ele [Anélio] lançou *Os Azares de Lulu*.

MÁRCIA: Foram os dois, né?

DAVI: Os dois também, né?

MÁRCIA: Sempre os dois.

DAVI: Sempre os dois fazendo a animação juntos. Entre os dois trabalhos, teve algum outro trabalho de animação que eles fizeram? Ou depois do *Sinfonia*?

MÁRCIA: Não. Depois do *Sinfonia*, o Anélio foi trabalhar numa agência de publicidade, na Cinecastro, como eu te falei. E aí, sim, ele fez vários filmes publicitários famosos: “Gotinhas da Esso”, “Café Capital”... Criou os personagens e tudo.

DAVI: Como outros animadores também fizeram...

MÁRCIA: Como outros animadores também. Eu até conheci o Horácio Young, que também é animador, que aprendeu com o Anélio, na Cinecastro, a fazer animação. Que foi, assim, um grande incentivador. Eu acho que foi em 2008 que eu conheci o Horácio, falando do carinho que ele tinha pelo Anélio, porque foi ele que o introduziu nesse universo da animação. Porque, assim, quando eles estavam produzindo *Sinfonia Amazônica* e constituíram uma empresa, a Latini Estúdio, eles acreditavam que a empresa ia ser muito bem sucedida, que eles iam fazer vários longas de animação, que seria o celeiro da animação no Brasil. Eles começariam abrindo essa porta. Ainda mais que ninguém fazia. Mas só que, com os filmes do Walt Disney, em cor e tudo, ele não teve... A falta de apoio do Governo Brasileiro pro cinema, ainda mais pra animação...

DAVI: É. Naquela época não existia nenhum tipo de incentivo do governo para essa área cultural.

MÁRCIA: Então acabou que dependia muito deles. Foi muito sofrido fazer *Sinfonia Amazônica*. E, sem contar com apoio, foi uma decepção muito grande para os dois, principalmente para o Anélio. **O Anélio já estava trabalhando em outro filme de longa-metragem, que era o *Kitan da Amazônia* e, antes de falecer, ele mesmo deu fim nos celuloides, no que tinha. Porque não chegou a ser filmado, mas era um longa que já estava bem avançado. E ele se decepcionou completamente.**

(Pausa)

MÁRCIA: Walt Disney, quando esteve no Brasil, fez um convite aos dois, que fossem trabalhar nos

estúdios, que acreditava na produção nacional, e tudo... O Walt Disney teve conhecimento do *Sinfonia Amazônica* e achou muito bacana alguém aqui no Brasil fazendo um trabalho desses. Mas ele [Anélio], não, ele acreditava que o Brasil poderia crescer nessa área e que ia depender muito dele, estando aqui. Seria importante a presença dele aqui no Brasil. E, depois, como as coisas não aconteceram como ele esperava, o Anélio foi trabalhar na Cinecastro, onde ele ficou por alguns anos, e depois, como eu te falei, em 1970, ele partiu para as artes plásticas. Com essa decepção toda com *Sinfonia Amazônica*, o Anélio abriu mão da parte dele de 50% na empresa pro Mário. O Mário sempre acreditou: “Não, você não quer mais saber, mas eu acho importante, eu vou cuidar...”. Porque ficou uma mágoa. Ele morreu com essa mágoa, entendeu? Falta de reconhecimento do trabalho dele. E com toda a razão, né? Então, por isso, que eu me tornei, eu e meu irmão, nos tornamos detentores dos direitos patrimoniais do *Sinfonia Amazônica*.

DAVI: Então, só voltando um pouquinho... Eu quero conversar também sobre essa questão da preservação da obra. Mas antes disso, eu queria saber... Você falou do Walt Disney, né? Ele esteve no Brasil e chegou a conhecer, então, os irmãos Latini. Eu não tinha essa informação. Muito interessante. E o *Sinfonia Amazônica* é da mesma época do *Fantasia*, da Disney. Na verdade, *Fantasia* é um pouco anterior, se eu não me engano<sup>1</sup>. Você acha que teve uma influência?

MÁRCIA: Não teve influência não, porque naquela época era muito difícil chegar. Não tinha nem literatura sobre animação. Que dirá... É difícil você estar conhecendo o trabalho de outras pessoas no mundo, né?

(ruído)

Mas é totalmente diferente... Os personagens... Os personagens femininos do Anélio são altamente sensuais. Isso eu nunca vi no trabalho do Walt Disney. É mais delicado, mais doce. É pra um público realmente infantil o do Walt Disney, né? Aquela coisa que não tem nenhum tipo de conotação sexual. As mulheres são sensuais. Aí vai ver a lara, todos os personagens femininos são muito bonitos, cheios de curvas, né? Estão nus.

DAVI: E você falou que ele ficou decepcionado, magoado, porque ele não teve um reconhecimento do trabalho dele e nem apoio do governo, né? Mas como foi a repercussão do *Sinfonia Amazônica* na época que ele foi lançado?

MÁRCIA: Olha, teve uma boa repercussão, apesar de o filme ser em preto-e-branco... Na verdade, o filme, ele fez tudo em cores. Mas eles não tiveram dinheiro suficiente pra filmar em cores. Então, tiveram que filmar em preto-e-branco. Mas todos

<sup>1</sup> 1940

os desenhos, era tudo colorido. E, na época, já tinham na tela os filmes em cores. Então, pro público já foi um obstáculo, algo, assim, que já não agradou muito. E também tem a temática do filme, que é um filme mais poético. Não é um filme com uma historinha ou uma ação... Não é qualquer um que aprecia. Você tem que ter uma sensibilidade pra poder saber apreciar o Sinfonia Amazônica. Mas, as salas de cinema ficaram cheias.

DAVI: E você sabe se na época eles tiveram retorno financeiro?

MÁRCIA: Teve problema na bilheteria, como falsos relatórios, falando que não teve público, e tinha fila na porta. Então já começou aí o problema de não ter retorno financeiro de uma coisa que estava acontecendo. Já um problema do Brasil. Então, não sei. Não sei como é atualmente, né? Mas até na época que meu pai filmava... e teve um filme infantil que eu fiz com meu pai, que foi até passado em Belém... *Uma aventura na floresta encantada* [1978]. Os meus familiares em Belém diversas vezes tentaram assistir e não conseguiram porque estava esgotado, estava lotado. E os relatórios que vinham da Embráfilme eram que a sala estava vazia. Tinha quatro ou cinco pessoas. Dói, né? E o filme teve muita repercussão na época, lotou na primeira semana.

DAVI: Então foram todos esses problemas que ocorreram desde a produção, de falta de recursos, até a exibição que fizeram o Anélio Latini se desiludir com a atividade...

MÁRCIA: Deixa eu falar um pouquinho da produção. O Mário teve muita dificuldade pra captar recursos. Teve muito dinheiro da família, dos pais, ali. Que acreditaram no projeto. Dos irmãos... Teve muito apoio familiar, inclusive com a própria... Porque a dificuldade que eles tivessem em relação à música, na hora que ele tivessem em sincronizar movimento com o ritmo da música, eles tinham um irmão maestro, uma irmã pianista em casa... Todos ali, assim... A família levantou a bandeira de *Sinfonia Amazônica*. Então foi muito bacana que é um filme artesanal, feito no fundo do quintal, porque os estúdios de *Sinfonia* eram mesmo no fundo da casa, e que contou muito com a colaboração da família. O meu pai – eu gosto sempre de comentar isso – ele ia nos hospitais comprar as radiografias que sobravam, que eles iam jogar fora, pra poder lavar, pra poder usar como acetato. Era mais barato. Então, quer dizer que não foi fácil. Era o Anélio desenhando e o meu pai filmando com uma câmera também precária, uma Ernemann Krupp. E foi, assim, um trabalho árduo, né?

DAVI: Foi um trabalho artesanal que dependeu dos recursos financeiros da família. É... E você tem informação sobre outras animações que foram

feitas na mesma época e se eles também enfrentavam os mesmos tipos de problema?

MÁRCIA: Não. Não sei. Bom, eu não sei depois os filmes publicitários. Mas, eles foram os pioneiros, né? O Anélio foi o pai da animação. Então, não tinha outro porque ele que criou um sistema de animação. Então não tinha ninguém concorrendo. Isso eu posso te dizer porque [os outros] aprenderam com ele. “Pós-Anélio”. Entendeu?

DAVI: Você falou ainda há pouco que você e seu irmão, filhos do Mário, hoje detêm os direitos sobre a obra *Sinfonia Amazônica*. O que que vocês têm daquela época que seja relacionado com a produção do *Sinfonia*? Desde desenhos, acetatos com pintura, cartazes, material de divulgação e filme. O que sobrou e o que ainda tem hoje?

MÁRCIA: Acetato não tem mais nada. Cartaz eu tenho. Cartaz do filme, que o meu pai tinha. É, eu tenho álbum de recortes, que meu pai fez na época. Meu pai era extremamente organizado. Tudo ele registrava. Inclusive até pediram emprestado, o Museu de Arte Moderna, o roteiro de filmagem que o meu pai fazia. Que ninguém fazia aquilo na época. Só os estrangeiros faziam. Ficaram impressionados. Como alguém fazia isso? Registrava tudinho, sabe? Todos os planos da câmera...

DAVI: Mas roteiro de filmagem, que você fala, é diferente de *storyboard*? Você conhece o termo *storyboard*?

MÁRCIA: Conheço. O roteiro de filmagem é um roteiro técnico, na verdade. O nome é roteiro técnico. E ali tem todo o... Como é que vai ser realizada uma cena. Que tipo de angulação a câmera vai “pegar”, enfim... De tudo ele tinha esses registros. Eu não tenho de *Sinfonia Amazônica*, eu acho que não foi feito. Mas dos outros filmes que ele fez eu tenho. Então, de material o que tem é isso. Agora, com relação à obra em película, o que que aconteceu? O meu pai tinha deixado os negativos na cinemateca brasileira, em São Paulo, pra que ficasse numa melhor forma de preservá-lo. Mas houve um problema lá, em que dois rolos foram deteriorados. Pelo menos foi a informação que me deram na época. Porque quando meu pai faleceu eu solicitei um laudo técnico do estado de *Sinfonia*. E fiquei arrasada de saber que dois rolos tinham se deteriorado. Mais tarde eu fui saber que a história não foi bem essa. Mais tarde, não, muitos anos depois. A verdade sempre aparece. E era uma fortuna pra tentar recuperar aquilo. Uma fortuna! Eu jamais teria condições de fazer. E meu irmão já está há quase 30 anos na Noruega, morando lá. Então, tudo o que eu poderia fazer, eu fui fazendo sozinha. E estava tudo muito difícil, muito fechado, dependendo de grandes quantias, né? E eu falei assim: “Bom, sei que uma hora as coisas vão melhorar”. Sempre acreditei. Não é agora, então, uma hora vai aparecer a oportuni-

dade de tocar isso pra frente. E aí, meu pai morreu em 1992. Quando foi... Acho que em 2004, por aí, é que essa luz no túnel começou a aparecer. Uma luzinha lá no final. No qual eu fiquei sabendo que *Sinfonia Amazônica* tinha sido restaurado, olha só... E que o filme estava agora... tinha todos os rolos! Estava na íntegra. Aí eu fiquei felicíssima! Nossa! Porque a Cinemateca Brasileira recebeu um patrocínio... Não sei de quem, de quem foi... Petrobras, Light... Não sei bem. E que uma leva de filmes foram restaurados. Inclusive *Sinfonia Amazônica*. Aí eu fiquei feliz. Puxa, foram restaurados, agora vai dar pra fazer alguma coisa com isso. Aí eu fui pegar o filme para assistir. Pedi pra eles me enviarem em VHS. Quando eu vi o filme... Realmente, o filme estava lá, inteiro... Mas só que ele foi (com ênfase) recuperado. Há uma diferença entre restauração e recuperação.

DAVI: O rolo, então, foi recuperado. Mas, e as imagens?

MÁRCIA: Assim, com arranhões, com chiados, pulando... então, tá, tudo bem... A notícia foi boa, mas não tão boa. Então temos mais trabalho pela frente. Aí eu fui ver o que eu poderia fazer. E eu, totalmente fora dessa área, meu pai já havia falecido e tudo... Há muitos anos já. E eu fui e encontrei o meu “guru”, que eu falo, que foi o Hernani Heffner. Você conhece o Hernani?

DAVI: Não.

MÁRCIA: Não conhece o Hernani?

DAVI: (Risos) Não.

MÁRCIA: Você precisa conhecer ele já! Quem não conhece o Hernani Heffner está... O Hernani é o curador do Museu de Arte Moderna [do Rio de Janeiro] e é professor, inclusive, na PUC-Rio, de cinema. É uma pessoa boníssima. Tem um saber sobre cinema, assim, maravilhoso.

DAVI: Ele é curador do MAM?

MÁRCIA: Do MAM, da cinemateca, né? Ele que me auxiliou e me ajudou e que... foi muito generoso. Acho que ele tem muito amor à arte, a tudo, ao cinema. E foi muito bondoso comigo. E quando *Sinfonia* for relançado, realmente, vai estar lá nos créditos o agradecimento em letras garrafais ao Hernani Heffner. E aí ele falou: “Ah, Márcia. Você tem que constituir uma empresa...”. Porque tem não só o *Sinfonia*, mas tem outros filmes do meu pai. Tem os longas, né? O Mário fez muitos na área policial.

DAVI: Não em animação.

MÁRCIA: Não em animação. Ele mesmo começou a fazer os roteiros, a direção dos filmes dele de

outro gênero. E aí eu constituí uma empresa e registrei todos esses filmes.

DAVI: Quando aconteceu isso?

MÁRCIA: Foi em 2005. Comecei todo o processo na Ancine para registrar tudo. Está tudo formalizado, tudo bonitinho. E eu montei um projeto de restauração com o Hernani Heffner. E aí eu comecei, na época, a fazer orçamentos sobre quanto montaria essa restauração. E aí eu tive orçamentos, assim, absurdos... Na época, assim, R\$ 1 milhão! Totalmente fora da nossa realidade brasileira. Até que, por indicação do Hernani... Ele disse: “Olha, tem um rapaz em São Paulo, que é um artista. Ele é muito bom na restauração, é uma pessoa muito bacana”. E eu fui lá conhecer o Cláudio Bueno, que realmente é, assim, o “anjo” da *Sinfonia Amazônica*. Ele tem uma empresa de restauração, a “Núcleo 12”, e ele já está trabalhando há alguns anos na O2 Filmes, com o Fernando Meirelles. E aí, ele já está fazendo a restauração de *Sinfonia Amazônica*, só que ele precisar ganhar! Eu preciso conseguir patrocínio, coisa que eu não consegui. Eu continuo tentando. Se eu não conseguir no começo desse ano (2011) eu vou partir pra uma outra estratégia para poder, enfim, trazer esse filme de novo para circulação pública, para que as novas gerações possam conhecer. Porque a homenagem do Anima Mundi foi maravilhosa, mas o filme não está restaurado. E eu quero relançar no mercado *Sinfonia Amazônica*. Eu quero também levar para outros países, apesar de que outros países têm reconhecimento de *Sinfonia Amazônica* e respeitam muito o trabalho. Tem cartaz do *Sinfonia Amazônica*, acho que até na Holanda... Você vê que outros povos dão valor e aqui no Brasil, com toda a exposição da mídia que eu tive no ano passado, matéria no Segundo Caderno (editoria de Cultura do jornal O Globo), que eu tenho que agradecer muito ao Artur Xexéo (colunista do caderno)... Que foram fazer uma entrevista comigo<sup>2</sup>, o Rodrigo Fonseca, e o Artur Xexéo quando viu a entrevista disse “Não, essa matéria vai para a capa!”. Entendeu? Então, é muita força que isso dá. Me ajuda. Mas, mesmo assim, as empresas não têm interesse... Eu não tenho conhecimento para poder...

DAVI: Conhecimento técnico?

MÁRCIA: Não, não é técnico não... De relacionamento...

DAVI: Ah, entendi.

MÁRCIA: Entendeu? Porque é só assim que as coisas funcionam aqui no país ainda... E olha que eu sou uma nacionalista, viu? Eu amo o Brasil, defendendo o Brasil, entendeu? Não gosto que ninguém

<sup>2</sup> FONSECA, Rodrigo. “Curumim sai da oca” – Entrevista com Márcia Latini. Segundo Caderno. O Globo. 09/07/2009.

fale mal. Mas, esse ranço ainda existe... Essa coisa de só um grupo se dar bem. Não é democrático. Então, assim como *Sinfonia* teve toda essa dificuldade desde o começo... Ela me foi transferida (risos). Entendeu? Me transferiu toda essa dificuldade, agora para... Mas eu vou conseguir. A gente... As coisas já estiveram tão piores, e hoje em dia estão num patamar tão melhor que eu acredito que eu vou conseguir trazer *Sinfonia* novamente pro mercado. Não só isso, né? Mas ter a memória de *Sinfonia Amazônica* preservada e divulgada. E a gente pretende também lançar... Que o Cláudio Bueno viu que dá pra fazer e vai ficar bacana, e vai ser um trabalho pioneiro também... uma versão em 3D. Entendeu? Ninguém nunca fez uma versão em 3D de obra restaurada [no Brasil]. Então, eu levo isso – eu sempre falo – de forma missionária. É uma coisa que, você sabe como é que é. É uma coisa que te demanda tempo, é uma coisa que tira o sono, e que é uma questão que está sempre lá, que eu sei... Você é que tem que resolver... E eu tenho a minha vida. Eu tenho que... Todo mundo... Não nasci de família rica nem nada... Tem que correr atrás da parte material... A gente vive aqui da matéria, e a gente tem que correr... E eu tenho um lado muito artístico, sabe? Que eu não sei dar muito valor pra dinheiro, também não. Tenho que só aprender aquela coisa de que, assim, é importante, né? A gente tem outros valores, que não esse.

ENTREVISTA COM

# Itsuo Nakashima

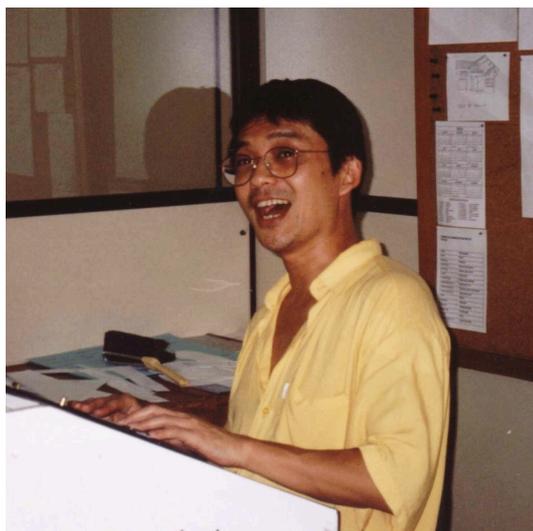
Filho do animador japonês Ypê Nakashima, que foi diretor do filme *A Lenda da Vitória-régia* (1961).

VIA SKYPE, 29 DE OUTUBRO DE 2011

*A entrevista foi iniciada como um “bate-papo” em que o pesquisador se apresentou, apresentou a pesquisa e seus objetivos, e introduziu de forma superficial o assunto sobre o qual conversariam.*

DAVI: Ao longo da história da arte brasileira, podemos notar em alguns movimentos uma intenção do artista em valorizar ou tomar como fonte de inspiração aspectos culturais de algumas regiões como a Amazônia e o Nordeste. No caso da Amazônia, é possível notar sua presença desde pinturas realizadas na época do império, passando pelos escritores do Romantismo (como José de Alencar), e pelos romances e poesias do Modernismo (como Mário e Oswald de Andrade e Raul Bopp), até a atualidade nas mais diversas formas de arte e produtos midiáticos. Por que, na sua opinião, a Amazônia é um tema recorrente na arte e mídia realizados no Brasil?

ITSUO: Eu acho que, mundialmente, quando se fala de Brasil, uma das coisas que mais chama a atenção é essa região imensa que é a floresta amazônica. Agora, na época em que o Ypê Nakashima meio que acabou tendo – eu não sei como – um contato com histórias, lendas, folclore... Porque ele nunca foi pra região amazônica, que eu saiba. Acho que não. Ele poucas vezes saiu da região sudeste. Então, eu acho que não foi por não quer. Claro que ele quis. Mas, eu acho que ele não teve tanta oportunidade de ter fontes literárias ou referências ilustrativas, enfim, muito mais consistentes, muito mais de cunho literário ou até informações muito mais embasadas. Ele não teve tanto assim. Então, eu acredito, como filho dele, que todo o aspecto informativo, que seja algo que possa vir da ficção ou coisas mais acadêmicas, eu acho que ele teve um relacionamento muito distante. Então, eu acho que foi mais pelo **estereótipo da mata amazônica, da fauna, dessas lendas...** Tanto que a série do *Papa-papo*, onde ele meio que inseriu o personagem que ele criou que era o Papa-papo dentro de um contexto, entre aspas, onde havia algumas **regiões “notadamente brasileiras”**. E a **região amazônica eu acho que fez parte, nesse sentido, de um pano**



**ITSUO NAKASHIMA** é desenhista, ilustrador e animador. Entre os anos de 1966 e 1972, aprendeu a fazer animação com o pai, Ypê Nakashima, auxiliando-o na produção do longa-metragem *Piconzê* (1972). Nas décadas de 1970 e 80, fez diversos filmes publicitários para grandes clientes. Na *Maurício de Souza Produções*, fez assistência de animação no curta-metragem *O Natal da Turma da Mônica* (1979), atuou como animador em *As aventuras da Turma da Mônica* (1983), coordenou a produção de *A Princesa e o Robô* (1984), dirigiu filmes publicitários com os personagens (1992-1996), montou e dirigiu o projeto *Gibivideo* (1996-1998) e dirigiu *vinhetas animadas para TV e episódios de curta-metragem para DVD* (1999-2004). De 2003 a 2009, ilustrou diversos livros didáticos para a *Editora do Brasil*, *Editora Scipione*, *Editora Saraiva*, *CNA*, *Melhoramentos* e *MacMillan*. De 2006 a 2009, fez roteiros, storyboards e direção de animação do piloto da série para TV *The Rainforest Heroes*. Atualmente, participa como storyboarder e prestando assessoria aos animadores no projeto de série para TV *A turma do Penadinho*, de *Maurício de Sousa*.

[www.nucleovirgulino.com.br/ypenakashima](http://www.nucleovirgulino.com.br/ypenakashima)

## **Mundialmente, quando se fala de Brasil, uma das coisas que mais chama a atenção é essa região imensa que é a floresta amazônica.**

de fundo onde ele colocou em prática... Apesar de que, posteriormente, ficou difícil de continuar com esse tipo de projeto, porque precisa ter uma estrutura, não apenas de equipamento, espaço e pessoas, mas, principalmente da questão da história, de pesquisar mais o lado histórico. Eu tenho essa impressão. Digo isso, inclusive, por experiência própria. A gente, quando vai se empenhar em fazer um projeto baseado em certos assuntos, nada melhor do que estudar, de várias maneiras e de várias fontes, o tema. Da Amazônia, por exemplo. Então, eu acho que ele meio que associou ligeiramente, meio que às pressas... porque eu acho que ele sempre foi uma pessoa, não sei se apressada, mas ele era muito rápido pra fazer as coisas, pra se empenhar. E também de mudar de um empreendimento pra outro. Porque esse *Papa-papo* ele começou a fazer numa mistura de testar, experimentar, como uma ideia interessante de transformar em série, para colocar num negócio extremamente novo, na época, no finalzinho da década de 1950 e início da de 1960, que era a televisão. Então, eu acho que ele já teve uma visão de colocar na TV. Só que não deu certo (risos), porque havia sequer pessoas que ele conhecesse... não que existisse, talvez até existisse... Mas, ele não conheceu ninguém que pudesse, de algum modo, fazer uma parceria. Se não fosse a própria pessoa que soubesse muitas coisas a respeito do Brasil, mas que soubesse procurar as pessoas mais indicadas, pra mostrar isso pro Ypê... Ele não teve. Desde isso até as questões técnicas mesmo. Quem é que sabia animar, ou fazer os cenários, ou... enfim. Eu acho que essa lista de necessidades, mesmo que fosse num clima pioneiro, onde a improvisação era uma coisa que fazia parte de uma das ferramentas. Então, eu acho que essa série *Papa-Papo*, apesar de ele ter feito, incrivelmente, umas 12, 13, sei lá quantas historinhas, quantos episódios, ele parou com isso (risos) e partiu para fazer um longa[metragem]. Não tinha nada a ver com mata amazônica, com nada disso. Mas ele fez o *Piconzé*, que foi mais ou menos um resultado de um período de 10 a 12, 15 anos, não sei... Ele ficou desenvolvendo um alto conhecimento com relação a produzir animações. Então, eu acho que, em primeira instância, o que motivou ele a “pegar” a Amazônia, ou “pegar” as lendas... **Ele fez alguns filmes por completo baseados em lendas, por exemplo, *A Lenda da Vitória-régia*. Teve uma outra que foi *O Reino do Boto*. Um outro que se chamava *Pajé Mau*, ou algo assim. *A História do Guara-***

*ná*, se não me engano. Enfim, ele teve algum tipo de contato, acesso, com informações que deixaram ele bem “maluquinho”. Aí, acho que ele desenvolveu isso à maneira dele... Ah, um detalhe: sempre pensando em japonês, né? (risos) Então, mais um motivo bem complicador pra realizar um empreitada dessas.

DAVI: Isso, inclusive, era a minha próxima pergunta. Qual a influência do fato de ser japonês nessa escolha de temas para suas animações?

ITSUO: Então, eu acho... Tudo na base do “achismo”... Eu não tenho certeza, mas eu acredito que o Brasil, além de ser um local, um País... um lugar, assim, totalmente novo pra ele... Porque também tem isso: ele veio pra cá meio que querendo vir pra cá. Não como uma opção última. Pelo fato de no Japão estar tudo ruim e ele estar desesperançado, então ele quer tentar alguma coisa pra renovar o ânimo. Como foi a situação da maioria, se não me engano, dos imigrantes japoneses e imigrantes de outros países também que vieram pra cá nessa época. Ou seja... “Está ruim no meu país, talvez seja um pouquinho melhor no estrangeiro. Aí eu vou lá, vou ficar um tempo trabalhando, dando duro, e depois eu volto pra minha terra de novo”. Essa era, digamos, resumidamente falando, a situação de um imigrante... de vários países, eu acho. Agora, o meu pai não. Ele tinha casa própria (risos), tinha um trabalho reconhecido e razoavelmente bom, que o mantinha numa situação de vida que muita gente tinha até admiração. Porque tudo isso aconteceu menos de dez anos depois que a Segunda Guerra Mundial acabou. Então, o Japão está aos pedaços... Despedaçado. Está precisando se recuperar. Não há tanto trabalho, tem um número de desempregados muito grande, enfim. Só “coisa boa”. E aí, no meio disso, ele tão jovem, com menos de 30 anos de idade, com uma certa notoriedade no meio jornalístico, principalmente. Tinha uma casa própria... não com a melhor situação do mundo, mas ele estava bem, né? Só que talvez ele estivesse emocionalmente, espiritualmente, sei lá, insatisfeito, irrequieto... aí envolve o aspecto, o caráter que ele tinha. E aí, ele vende tudo (risos), tem um filho – que sou eu – recém-nascido, um ano, dois anos de idade. Aí ele compra a passagem... Ele não veio custeado pelo governo. Viemos pra cá como imigrantes, porém com dinheiro no bolso. Ele pagou a passagem dele, da minha mãe, enfim. Aí, chegamos aqui depois de dois meses de viagem, tempo longo pra chuchu. Acho que ele aproveitou e descansou bem... E ele chegou aqui e não conhece ninguém, não tem nenhum amigo, muito menos parente esperando por ele aqui...

DAVI: E nem falava português!

ITSUO: Então, esse era um outro detalhe, né? (risos) Ele tinha lá um livrinho “Português para estrangeiros” escrito por um japonês (risos), que

## **Quanto à questão da Amazônia, eu acho que Ypê Nakashima tinha uma avidez muito grande em querer saber muitas coisas a respeito do Brasil.**

mais parecia ser um relato de experiências. Aí, ele fez aí... dois meses de sossego no navio... ele deve ter estudado um pouquinho. Aí, aportando no Brasil, o primeiro lugar que o navio parou foi no Rio de Janeiro. O Estado em que você está. E lá o meu pai ficou, acho que, um dia ou dois. Não sei. Ele já subiu no Cristo Redentor, no Corcovado... viu as praias. Acreditou que estava no Brasil (risos). E, enfim, ele prosseguiu. Parou em Santos, possivelmente, depois do Rio. Lá descarregou tudo. Japonês também, em relação a italianos e outros povos, vinham com muita tranqueira, né? (risos) Tentava trazer a casa inteira se possível. Coisa que os outros... já vinham com um mala de lá. Então, ele desembarca em Santos, descarrega tudo, encontra uma pessoa que está acostumada a levar recém-chegados do Japão pra São Paulo. O cara tinha um caminhão. E aí a gente sobe a serra... sei lá, acho que levou... muito tempo, né? Porque o caminhão mais parava do que andava. Aí, chegando em São Paulo, a gente acabou ficando no bairro da Liberdade. Não sei se você conhece bem São Paulo, mas é um bairro notoriamente oriental, principalmente, japonês. Daí, ele começa a criar uns contatos, a se estabelecer com escritório, alugou um lugar para morarmos...

DAVI: Ele já trabalhava com animação?

ITSUO: Não, não. Desenho animado foi uma coisa que ele começou aqui no Brasil. Esse também é um outro fato misterioso (risos). Eu não sei o que fez ele pensar em animação, porque, que eu saiba, ele nunca teve nenhum tipo de vínculo, contato, nada com animação no Japão. Não que não existisse. Tem uma produtora grande, que se chama “Toei”, que existe até hoje... Eles fazem tanto live-action, filme ao vivo longa-metragem, como animação também. Longa-metragem de animação, seriado de animação. E a parte de animação da Toei foi fundada em 1958. E eles continuam produzindo até hoje. Então, eles devem ter, assim, um acervo de filmes fantástico. Meu pai deve ter conhecido, deve ter ouvido falar na época. A gente veio pra cá em 1956. Então, notícias a respeito de animação... Outro: Tezuka Osamu, que fez o *Astro Boy*, entre outros, era uma pessoa que já atuava nessa época em animação. Tezuka começou como quadrinistas, como “mangazeiro”<sup>1</sup>. E aí, aos poucos, ele montou uma estrutura pró-

pria para fazer animação também. Mas, que eu saiba, o meu pai nunca teve contato com esse pessoal. Nunca ouvi falar ou vi alguma material que tivesse a ver com animação que ele tivesse feito no Japão. Não, nunca vi. Ele começou do zero aqui em São Paulo, no Brasil (risos), em 1957, 1958, ou seja, um ou dois anos depois que a gente chegou ao Brasil. Então, ele meio que já começou a pesquisar sobre animação desde como se faz. Como é que se faz uma animação, até fazer de fato. **E a questão da Amazônia, voltando à sua pergunta principal, eu acho que ele devia de ter alguma avidez muito grande em querer saber muitas coisas a respeito do Brasil.** Da música, da comida... Ele se adaptou muito bem a essas questões. A língua ele teve um pouco de dificuldade, mas, na comida e na bebida (risos) e no relacionamento com as pessoas ele se deu muito bem. Era uma pessoa... apesar da dificuldade da língua portuguesa, ele tinha uma comunicação muito boa, muito fácil. E, eu não sei... Eu realmente, Davi, sinto muito, mas eu não sei te dizer quais foram as ações que o levou para estudar um pouco mais um material que lhe pudesse servir para fazer os filmes que ele fez. Eu acho que foram muito superficiais, muito de ter ouvido outras pessoas que tiveram experiências e contaram pra ele... É nesse sentido, eu acho.

DAVI: Então, ainda falando um pouco da Amazônia, eu vou pedir uma outra opinião sua. Diferente de outras regiões do Brasil, a Amazônia costuma ser representada como uma região unificada, homogênea, e sempre sendo valorizada a questão do imaginário popular da região. Em outras palavras, quase sempre a Amazônia é representada de uma forma subjetiva, levando-se em conta as histórias e lendas que são contadas na região, como é o caso das animações criadas pelo Ypê Nakashima. Por que você acha que isso acontece?

ITSUO: Eu acho que, primeiro, **há uma falta muito grande de informações. Eu acho que, como é uma região muito diferente daqui de São Paulo, Paraná, Rio Grande do Sul, Rio de Janeiro, tem uma coisa muito estereotipada. Porém, talvez você precise pesquisar, estudar, desenvolver um conhecimento com muito mais profundidade pra falar um pouco mais...** Assim como no Pará. No período em que eu passei trabalhando lá nos estúdios da “Maurício de Souza”, eu conheci um casal jovem, formados em arquitetura... fizeram pós-graduação aqui em São Paulo, defendendo outras teses, mas, basicamente, se formaram em arquitetura lá na faculdade de Belém. E Belém faz parte de um Estado que é amazônico também. Tem o aspecto geográfico, geológico, fauna, flora. Enfim, tem uma vizinhança muito próxima. E esse casal falava muito a respeito da terra deles, claro, e eu ouvia, assim, com muito interesse. Só que tem muita coisa lá que... fica lá! Não vem pra cá. Sei lá. Até mesmo alguns seriados de desenho animado que passam, resvalam um pouco na região amazônica

<sup>1</sup> Desenhista de mangá, gênero de história em quadrinhos tradicional no Japão.

## ***A Amazônia não se trata apenas de rios, mato, tesouros submersos ou no subsolo... e só.***

e eles falam de uma forma... Tá certo que a série, muitas vezes, não focaliza muito só na região amazônica, mas, **ao falar ou ao citar aspectos da região amazônica, eles falam de uma forma aparentemente já muito manjada aqui no sul.** Só que essa forma “mais ou menos conhecida”, entre aspas, eu acho que são informações meio superficiais também. Agora, por que que isso é meio que mantido dessa forma eu não sei dizer. Acho que falta um pouco de pesquisa maior. **Até mesmo pra você utilizar como tema, como pano de fundo onde certas coisas acontecem... A Amazônia não se trata apenas de rios, mato... e só (risos).** E tesouros submersos, ou no subsolo, né? Que todo mundo fala que a região amazônica brasileira guarda uma série de coisas que muitos estrangeiros endinheirados querem usurpar. Tem muita verdade nesse aspecto. Mas o que que está sendo feito, como que isso funciona, como que é, de fato, o dia-a-dia deles... E é uma região enorme, né? Muito grande. Então, eu acho que há uma falta muito grande de informação. Realmente... As informações, por exemplo, da cidade do Rio de Janeiro para os paulistanos, aqui, eu acho que é muito maior, devido ao tamanho da cidade, claro, à importância dela, mas eu acho que não apenas a cidade do Rio, mas várias cidades próximas ao Rio, até mesmo em outro Estado bem próximo, é muito mais rotineiro a gente ouvir notícias a respeito, do que do Amazonas. Eu precisaria procurar, eu acho. Ir atrás, fazer o contrário. Ao invés de ficar estaticamente, passivamente, olhando o noticiário na televisão, ir em busca, “fuçar” no Google, olhar a internet... Aí eu acho que você tem uma quantidade razoável de informações, de vários tipos, que recaiam sobre o Amazonas, né? Tipo, autores literários brasileiros ou estrangeiros que escreveram, tanto ficção quanto histórias reais, sobre a região amazônica. Ou personalidades amazonenses. Teve um “animador”, entre aspas... parece que foi um advogado, eu acho... o nome dele era Henrique... Álvaro Henrique, que eu acho que era amazonense. E tem uma pequena... como é que se fala? Não chega a ser uma polêmica isso, mas... Naquela questão de qual foi o primeiro desenho animado brasileiro... aí, de repente, falam que o *Piconzé* foi o primeiro desenho de longa-metragem colorido! (risos) Não preto-e-branco. Preto-e-branco foi o *Sinfonia Amazônica*, do Anélio Latini. Aí esse Álvaro – esqueci o nome completo dele – fez também um longa-metragem que se chama *O Presente de Natal*. É colorido e foi lançado, parece-me, em um tempo bem curto antes do *Piconzé*. Tanto que aqui em São Paulo, meu pai e eu, e a minha mãe também, fomos

assistir esse filme num cinema que ficava aqui na rua Augusta. Hoje não existe mais. Chamava-se Cine Marachá. Era um cinema que tinha um sessão legal, extra-comercial, que se chamava “sessão maldita” e começava à meia-noite. Aí, depois, infelizmente, pegou fogo... sei lá. Aí desativaram definitivamente esse cinema. Aí, fomos lá, meu pai, minha mãe e eu. Chegamos lá no Cine Marachá. Já passava do início da primeira sessão... 13h ou 14h, eu acho. E o gerente estava na entrada, olhando o movimento na rua. E aí o meu pai perguntou: “Não começou ainda a sessão?” E aí o gerente falou: “Podemos começar agora” (risos) “O senhor é o primeiro que vem aqui...” E o cinema tinha lugar pra mais de cem pessoas. E aí, no saguão, já no interior do cinema, eu lembro de ter visto uns acetatos pintados, espetados no quadro de avisos. E aí, eu senti... é ruim falar assim... mas, o filme foi muito tedioso. Nossa, eu quase dormi. Tinha mais imagens, assim, de revistas tipo “Manchete”, que serviam de fundo pra alguma coisa. Tinha uma música incessante que ficava aborrecendo. Não parava de repetir. Parecia uma cantilena<sup>2</sup>. Eu me lembro muito pouco da história. E era um desenho com técnicas muito toscas mesmo. Parece que era uma pessoa que nunca tinha feito animação. Eu me lembro disso: tinha um sanfoneiro tocando sem parar, um índio num barco, em pé, atirando uma flecha que, quando saía do arco, ia numa velocidade tão lenta (risos) E o pássaro que ele tinha mirado também voando, quase parando no ar. Tinha umas coisas muito estranhas. E eu não entendi muito bem a história. Não me lembro direito do resto. E eu assisti muito desenho animado levado pelo meu pai, quando era moleque. Eu me lembro bem. Então, esse longa, que foi citado algumas vezes, saiu em algumas revistas... Tinha uma pessoa chamada Ademar Carvalhaes, que era um crítico de cinema, faleceu muito jovem... Ele tinha um acervo enorme de filmes, não apenas filmes brasileiros, mas estrangeiros, e animação também, que ficava no MASP, porque ele era um crítico de cinema que tinha um vínculo com o MASP. Depois que ele morreu... Se eu não me engano, ele começou a implantar o projeto, que depois veio a ser chamado “Lanterna Mágica”. Era um programa chamado “A História do desenho animado”, que passava na TV Cultura. Então, ele morreu de uma forma muito precoce. Ele tinha, assim, um discurso muito legal a respeito de cinema, de cinema de animação... e eu me lembro que ele citou *O Presente de Natal*, desse senhor Álvaro, né? Mas foi só muito desse jeito. Eu não me lembro de ter visto, de terem mostrado, sei lá, ou quem é que está com os direitos. O *Sinfonia Amazônica*, do Latini, é o contrário. Fala-se muito, houve um projeto de restauração feito pela Cinemateca [Brasileira]. Eu vi também. Eu nunca tinha assistido. Meu pai assistiu em 1958, eu acho. Porque ele foi lan-

<sup>2</sup> Toada monótona, ladainha.

***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!***

çado em 1954, se eu não me engano<sup>3</sup>. E ele assistiu em 1958, 1959, por aí.

DAVI: Você acha que teve alguma influência do fato de ele ter assistido *Sinfonia Amazônica* para a definição da temática dos curtas dele ou não?

ITSUO: Não sei. Eu não sei, porque o *Papa-Papo* em si, passa-se num lugar perto de uma região urbana... O lado bucólico parece uma coisa, assim, sem muita definição. E, de vez em quando, o *Papa-Papo* apresenta uma história especial, como foi *A Lenda da Vitória-régia* e tal. Aí sim, ele fez todo um mato, né? (risos) a floresta, enfim. **Mas, eu acredito que a exuberância das paisagens brasileiras deve ter sido uma coisa que ele notou muito, porque no Japão não é assim.** O Japão tem uma diversidade muito grande de paisagens. Lá é tudo pequenininho. Então, você tem um pouquinho de picos gelado aqui. De repente, uma corredeira. Você tem um descampado. Você tem araucárias. Uma floresta mais fechada. Tem até uma floresta tropical. Mas é tudo muito curtinho. Parece aqueles “bonsai”, né? (risos) Aquelas plantações modificadas pelo homem, que foram miniaturas. Parece isso. Agora, aqui não. **Aqui é tudo imenso!** Se eu estou de carro, uma paisagem dura horas. Correndo por duas horas e aquela paisagem não muda. Aquele aspecto imenso, uma imensidão. No Japão é o contrário. Muda toda hora. Então, **ele deve ter sentido uma diferença muito grande nesse aspecto.** Mas, enfim, a motivação dele deve ter sido sempre essa coisa de “algo diferente”, “fora da rotina”, em todos os aspectos. Não apenas na temática “Amazônia”, mas ele ter se metido em fazer animação já um negócio bastante inusitado. De repente, dentro da animação, fora os primeiros desenhos animados que ele fez pra área publicitária, que eram pra sobreviver, ele foi fazendo paralelamente experimentos. Aí ele começa a fazer série pra televisão, e quando ele vê que não dá, ele parte pra um longo! Então, é tudo muito louco.

DAVI: Você conhece o programa do Ministério da Cultura, da Secretaria do Audiovisual, chamado ANIMATV?

ITSUO: Eu acompanhei o blog. Mas não participei da [concorrência].

DAVI: Pois é. Entre as 17 séries que foram pré-aprovadas, que receberam financiamento para fazer um episódio-piloto, 3 delas – *Jajá Arara Rara*, *Vivi Viravento* e *Tromba Trem* – se passam na Amazônia, pelo menos em alguns episódios. O *Jajá Arara Rara*, por exemplo, é inteiro na Amazônia. O *Tromba Trem*, em que a história é como se fosse uma expedição, eles passam dois episódios lá. Você chegou a assistir esses filmes?

ITSUO: Não. Na verdade, eu não vi todos. Vi alguns. Tanto que eu não tinha reparado isso que você está me contando agora. Mas eu acho que é quase óbvio que tem que ter alguma coisa relacionada com a região amazônica, ou personalidades, alguma coisa de lá. Eu não sei qual é a profundidade, a consistência desse empréstimo da Amazônia dentro desses projetos de séries.

DAVI: Se você tivesse visto, seria interessante ouvir de você uma comparação entre o que o seu pai fez e o que tem sido feito agora. Mas, tudo bem. Vamos, então, passar pra uma assuntos mais ligados à técnica dos filmes do Ypê. O que você saberia falar sobre o processo criativo dele para a produção desses curtas? Por exemplo, pesquisa de imagens, estudos, rascunhos, composição dos cenários... qual foi o processo que ele usou? E de que forma ele representou a região amazônica nesse processo criativo?

ITSUO: Antes de mais nada, eu acho que a dificuldade de manter um nível de investimento, ou seja, ter dinheiro ou não ter dinheiro, isso faz uma diferença muito grande no aspecto de como resolver determinadas questões técnicas, estéticas, na empreitada que é o desenho animado. Hoje em dia é muito mais comum você ouvir “Ah, não dá pra fazer um filme se não tiver isso, se não tiver aquilo...” Eu acho que na época do meu pai (risos), quando se trata de fazer uma coisa praticamente individual... Você pode formar uma equipe, posteriormente. Mas, no começo é uma coisa quase que... “Quero fazer! Vou fazer!” Então, eu preciso procurar pessoas para fazer comigo. Tem esse papo hoje em dia. Mas, enquanto isso, aquilo que você gostaria de fazer fica parado... Eu acho que o meu pai foi sempre “Vou fazer! Vou fazer!” Então, a série do *Papa-Papo* a gente filmou em 16mm, uma bitola de filme que era até comum na época dele, aqui em São Paulo. Não era raro você ter produções feitas em 16mm. Engraçado que – mudando a conversa rapidinho – eu não sei por que cargas d’água, no Brasil, acostumou-se em considerar a bitola de 16mm não tão profissional quanto a de 35mm. Porque muitos filmes importantes foram feitos em 16mm, muitos comerciais também foram feitos em 16mm. Só que isso eu acho que era uma questão política e econômica. Montou-se todo um intercâmbio da Kodak brasileira para trazer pra cá filme 35mm ao invés de 16mm. Mas tem vários tipos de filme. Tem

<sup>3</sup> Sinfonia Amazônica foi lançado em 1953.

filme que se chama “copião”, tem filmes negativos, tem filmes que se chamam “master”. Enfim, você tem uma variedade enorme de tipos de filmes para utilizar na produção. Então, o estabelecimento desse tipo de acordo [comercial]... Maquinários pra projetar e pra revelar... Se você optou por 35mm, tudo tem que ser apropriado para 35mm, na hora que você for copiar, na hora que você for revelar, na hora que você for projetar, na hora de filmar. Precisa unificar. É que nem hoje você fazer na proporção 16:9, que é aquele “wide”, ou fazer no 4:3, que é o “standard”... Você precisa definir certas coisas no decorrer da produção. Então, eu acho que 16mm era uma bitola que seria até melhor, por ter um custo menor, mas por algum motivo estabeleceram 35mm como sendo o usual profissionalmente. O meu pai começou a fazer com 16mm... aliás, ele começou a fazer com 8mm! Nem era Super-8, era 8mm. E ele fez essa série do *Papa-Papo* tudo em 16mm. E pra fazer sem contar com muita gente, é preciso ter maneiras de resolver... Como é que eu animo? Como é que eu filmo um desenho animado em que eu vou precisar fazer não sei quantos mil desenhos? Você vai colocando tudo isso no papel e vai chegando às conclusões. E ao mesmo tem o outro lado... “Tive uma ideia... Acho que ficaria bom se eu misturasse alguma coisa...”, ou como foi em *A Lenda da Vitória-régia*, “Vou montar um cenário...” Pega uma mesa que tem lá em casa, põe uns matos aqui e ali, forma uma posição interessante, bota um plástico para servir de “água”, no fundo põe um pano preto para dar a sensação de “noite” e aí eu fotografo e transformo isso num cenário. Aí, eu faço a animação dos personagens, que são todos “silhuetaados”. Então, eu não preciso me preocupar com os olhos piscando, nada disso. E outra, eles não falam. Então, eu não vou precisar me preocupar em fazer sincronismo labial. Todas essas coisas, além do fator “ideia bacana”, eu acho que colaboraram muito para que ele criasse um “estilo de animação” que mais se relacionou com a economia, com a falta de dinheiro, com a falta de recursos, do que com a “ideia bacana”. Tendo a “ideia bacana”, você precisa adaptar para uma forma de fazer compatível com o bolso que você tem. Então, sempre foi assim. Esses primeiros, os comerciais. Pouco a pouco, de acordo com os clientes que começaram a aparecer, no caso dos filmes publicitários, ele foi gastando um pouco mais, utilizando equipamentos mais sofisticados. Até no longa-metragem *Piconzé*, que é muito complicado do que os filmes publicitários, ele conseguiu fazer... Só pra você ter uma ideia, o *Piconzé* tem aproximadamente 80 minutos de tempo de duração. Esses 80 minutos, seja um filme econômico ou sofisticado, 80 minutos são 80 minutos. Então, onde ele economizou? Se fosse nos moldes da Disney, eles pegariam esses 80 minutos e animariam em *full-animation*. Seria animado cada quadro desses 80 minutos. A Disney sempre primou, principalmente na época em que o Walt Disney era vivo, em fazer anima-

ções bastante suaves, bastante delicadas. Isso requer uma quantidade muito maior de desenhos. No caso do *Piconzé*, que o meu pai fez, ele fez na base de quatro para um, isto é, cada desenho ele fotografava quatro vezes. Isso permitia que ficassem menos desenhos. Ao invés de fazer 24 desenhos por segundo, ele fazia seis desenhos, em média, para cada segundo, fotografando quatro vezes cada desenho. Então, isso deu uma quantidade final de desenhos quatro vezes menor do que teria sido se você tivesse feito um por um, quadro a quadro. E, assim, ele foi desenvolvendo uma maneira de produzir. E outra, ele não tinha parceiros animando, ou fazendo essa parte de criação junto com ele. Essa parte ele sempre fez sozinho. Ele conseguiu criar uma equipe um pouquinho maior para a atividade de pintar acetato, de filmar... Aí, ele contratou pessoas. Foram pessoas que participaram do feitiço do filme, do *Piconzé* no caso, não em tempo integral. Pedacos só, tipo três ou quatro meses. Porque tudo antes já tinha sido feito, de criar, animar... enfim. Então, é isso, eu acho que a técnica “nasce” de acordo com a necessidade. Se você quiser montar uma estrutura, um esquema, onde você se referencia na maneira da Pixar<sup>4</sup>, lá dos Estados Unidos, a gente está ferrado! Não tem como, né? Não apenas o custo que isso vai representar como também toda uma escola que os americanos possuem. Que a Disney possui. Tem maneiras e maneiras de você conduzir um projeto de animação. Esse que você falou do ANIMATV, por exemplo. Acho que era para ser 17 ou 18 histórias e cada uma dessas história recebeu 100 mil reais para produzir um curtinha de aproximadamente 11 minutos. Então, 100 mil reais para 11 minutos não está ruim, mas também não está tão folgado assim. E aí, todos eles tiveram seis meses de prazo para produzir esse filme de 11 minutos e, junto com isso, desenvolver os argumentos e fazer a tal da “bíblia”<sup>5</sup>, de mais 13 ou 12 episódios de 11 minutos cada. Uma vez ganhando, eles teriam 12 meses para fazer 12 episódios de 11 minutos, ou seja, um por mês, com um orçamento de quase R\$ 1 milhão para esses 12. É muito pouco. Parece que R\$ 1 milhão é dinheiro pra chuchu, mas é muito pouco. Então, isso tudo acaba estabelecendo o resultado. De que maneira você utilizou e como é que você tem que resolver esse problema. Então, eu acho que o custo acaba ditando... hoje

<sup>4</sup> Estúdio de animação norte-americano de maior sucesso na atualidade, conhecido por ter associado a computação gráfica 3D ao cinema de animação, lançando em 1995 o clássico *Toy Story* (John Lasseter). Técnica que se popularizou rapidamente, e que causou uma diminuição sensível na produção de desenho animado tradicional.

<sup>5</sup> A “bíblia” de um projeto de série de animação consiste em um documento que possui textos resumidos contendo a apresentação geral da série, descrição das personagens principais, sinopses técnicas de alguns episódios, a identidade visual, a “arte” da série (cenários, objetos de cena, logo, etc.) e o contato dos responsáveis. Trata-se de um primeiro documento, que é apresentado pelo autor e/ou produtor proponente da série para produtores e executivos de estúdios interessados na realização do projeto.

de uma maneira muito mais clara, muito mais cheia de referências. Na época do meu pai, não tinha... mas, ele foi descobrindo na prática. “Isso vai dar, isso não vai dar”. É isso.

DAVI: Só uma curiosidade. Esses curtas do *Papa-Papo* estão em preto-e-branco. Ele foi feito colorido e fotografado em preto-e-branco?

ITSUO: Não, não. Ele foi pintado com gamas de cinza e foi filmado em preto-e-branco.

DAVI: E você falou que são 12 curtas [dessa série]. Ele chegou a fazer todos esses episódios?

ITSUO: Chegou, chegou. Está filmado. É possível projetar.

DAVI: Só que alguns não tem o áudio. É isso?

ITSUO: A maioria não tem, com exceção de três, talvez: *A Lenda da Vitória-régia*, *Pescaria* e *O Gorila*. Eu acho que é isso. *Pescaria* e *O Gorila* não têm nada a ver com lendas... São episódios envolvendo o *Papa-papo* numa historinha [simples]. *A Lenda da Vitória-régia* é mais longo. Acho que tem 10 minutos ou mais. As “aventurinhas” do *Papa-Papo*, eu acho que duravam 4 ou 5 minutos.

DAVI: Bom, Itsuo, era isso. Tem mais alguma coisa que você gostaria de falar em relação a esses curtas?

ITSUO: Bom. O que eu preciso cada vez mais é agilizar e tomar uma providência é dar um tipo de “fim”... Não “fim” de jogar fora (risos). Mas, dar uma finalidade, no sentido de garantir um pouco mais de preservação desse material todo. Não apenas desses curtas do *Papa-Papo*, mas de todo o material que o meu pai deixou. Ah, tem até um material que fez, depois que o *Piconzé* foi lançado e entrou em circuito comercial... Porque houve a seguinte situação: ele tinha terminado toda a parte visual do *Piconzé*, negativo de imagem estava tudo OK, montado, mas faltava o som. O som foi feito quase que um ano depois que a imagem já estava pronta! Então, nesse interim, **além dos comerciais que ele precisava fazer para sobreviver, ele foi tocando um segundo longa-metragem.** Nada a ver com *Piconzé*. E ele tinha colocado o nome provisório de *Os Irmãos Amazonas*. Olha só!

DAVI: É mesmo?? Essa informação vale ouro!

ITSUO: **É. E ele chegou a animar, mas ele morreu e ficou inacabado.** Então, esse material eu tentei por algumas vezes tocar *Os Irmãos Amazonas* como um projeto em mãos, né? Só que, é aquela coisa, além da dificuldade, eu acabava sempre me distanciando desse projeto dos *Irmãos Amazonas*, em função de tocar outras coisas, além do trabalho. E hoje em dia... Hoje em dia? Já faz um tempo, na verdade... Analisando melhor a história, é

um filme que, de cara, tem dois possíveis caminhos: um seria, estritamente, com intenção de preservar, baseado na memória de Ypê Nakashima. Ou seja, manter a fidelidade de tudo que ele desenhou, animou, escreveu, os diálogos que ele criou... e tentar finalizar isso. Outra seria... Como eu também me desenvolvi trabalhando nesse meio, então eu tenho aquela visão própria de considerar esse material dos *Irmãos Amazonas*. E aí fica aquela dúvida. Se eu fosse fazer uma série de mudanças, ressalvas, adaptações, e, outra, não fazer um produto de arte, puro e simples, mas um produto comercial, em que pudesse haver uma exploração comercial em torno dos personagens, como é comum hoje em dia, então, esse seria um outro caminho a se tomar. Aí eu fiquei com aquela angústia de que decisão tomar...

DAVI: Isso com a vantagem de ter a marca vinculada ao nome do Ypê Nakashima.

ITSUO: É, mas eu acho que na questão fria comercial isso não voga muito não. O que voga mesmo é a qualidade e as possibilidades comerciais que o produto oferece. Ainda mais hoje, com essa referências de filmes que se vê por aí, o possível longa *Os Irmãos Amazonas*, eu acho que teria que receber uma “encheção” imensa de tecnologia, de um monte de coisas atuais, pra valer a pena comercialmente. Qualquer pessoa, seja do ramo ou investidor, vai querer ver isso. Vai querer saber “o que é que eu vou ganhar com isso?” Então, na opção de transformar o produto em economicamente viável, eu teria que fazer um outro trabalho. Poderia até me basear nos personagens, no argumento da história. Mas, utilizar todo o material... Porque o filme está praticamente pronto, com exceção da finalização. A animação está pronta! Ele conseguiu terminar antes de morrer. Tem mais ou menos a mesma duração de *Piconzé*, uns 80 minutos. Uma quantidade imensa de desenhos prontos, animados. Precisaria fazer a finalização: o traço, as cores. Os cenários ele também adiantou muito, quase que totalmente. Tinha muita reutilização do que ele tinha colocado no *Piconzé*. E existe uma planilha que é chamada “ficha de animação”, que é necessária quando você faz uma animação. Porque é toda a transmissão do desenho em forma de números numa planilha, para você colocar na devida ordem todos os 80 minutos que irão constituir o filme. Então, eu acho que poderíamos considerar que 70% da obra está pronta. O resto seria a finalização, a parte de som, que envolve três grandes blocos, que seriam locução, efeitos especiais sonoros e a trilha. E aí, junta tudo, o que seria a pós-produção, composição, enfim. Então, eu acho que é um projeto que, se fosse pra transformar exatamente o material existente num produto acabado, eu acho que não vale a pena. Vai ficar uma história meio confusa... sei lá, é muito antigo, né? As piadas... A única coisa que eu acho que vale a pena [aproveitar, recuperar] são os personagens. Os personagens

são interessantes, os desenhos são interessantes, só que precisaria fazer um outro filme. Ou arrumar dinheiro com algum incentivo do Governo pra fazer o filme exatamente como o meu pai imaginou, finalizar e botar num acervo, tipo, Cinemateca [Brasileira].

DAVI: Legal.

ITSUO: Então, só retomando o que eu estava falando, eu preciso dar um fim... pegar todo esse imenso material e botar em um lugar para preservar, ou seja, recuperar o que estiver se deteriorando, identificar, catalogar, e pode transformar num material de consulta para pesquisadores como você.

DAVI: Isso teria um valor imenso.

ITSUO: Existe uma possibilidade muito grande pela própria Cinemateca<sup>6</sup> aqui de São Paulo. A área responsável pela preservação... até mesmo de material em papel, ele se dispuseram... me ofereceram um espaço pra [guardar, catalogar] isso. Aí eu falei “É grande, hein?” (risos) “É muito grande”. Eu fiz um “tour” lá um dia e essa pessoa me mostrou o que eles fazem. Nossa Senhora! É trabalho de prisioneiro de prisão perpétua! (risos) Um trabalho boníssimo, metuculoso, muito bem feito.

---

<sup>6</sup> Cinemateca Brasileira

ENTREVISTA COM

# Rui de Oliveira

Diretor do filme *A Lenda do Dia e da Noite* (2000)

RIO DE JANEIRO, 28 DE JULHO DE 2011

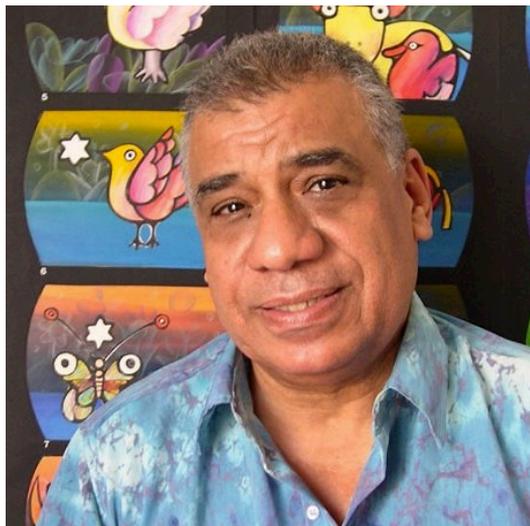
A entrevista foi iniciada como um “bate-papo” em que o pesquisador se apresentou, apresentou a pesquisa e seus objetivos, e introduziu de forma superficial o assunto sobre o qual conversariam. O entrevistado começou espontaneamente a falar de forma mais aprofundada e, por causa disso, o início da conversa não foi gravada. Falou, então, da forma como a obra de Anélio Latini *Sinfonia Amazônica* (também estudada nessa pesquisa) influenciou a criação de seu curta-metragem *A Lenda do Dia e da Noite*.

(Ruído)

RUI: Eu me lembro que me impressionou muito, na época, o filme [*Sinfonia Amazônica*]. Agora, o que me impressionou mais ainda foi o “making of”. Esse “making of” um amigo meu conseguiu pra mim. Eu tenho esse “making of”, não sei se você tem também.

DAVI: Tenho.

RUI: Tem, né? **O *Sinfonia Amazônica* foi pra mim, assim, um despertar pra essa linha de trabalho.** Tanto é que, quando eu fui homenageado no Anima Mundi, eu, conversando com o César [Coelho]<sup>1</sup> – o César foi meu aluno, né? – o César começou a fazer uma série de perguntas, assim... Aí eu falei assim: “César, você sabe que **eu tenho filmes que eu fazia sobre lendas amazônicas quando eu era criança que eram uma influência direta do Anélio Latini?**” Aí, ele falou: “Como é que tu tens isso?”. E eu falei: “Olha, eu tinha quatorze anos e eu fazia no cinema Barlan<sup>2</sup>”. Ele perguntou: “O que é cinema Barlan?” A geração dele não conhecia o cinema Barlan. O cinema Barlan era um tipo de desenho animado super rudimentar, que você fazia dois movimentos. Mas eu, depois, fui aperfeiçoando e comecei a fazer mais. Então, eu fiz um filme... Eu fiz vários filmes. E era curioso que era um filme, assim, pequenininho. Eu tinha que desenhar pequenininhas as animações. E eles reconstituíram... o Anima Mundi... aqui, a equipe deles... escanearam um por um. Um trabalho de



**RUI DE OLIVEIRA** é professor há 27 anos no curso de Comunicação Visual – Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Fez seu mestrado e doutorado na Escola de Comunicações e Artes da USP.

Estudou pintura no Museu de Arte Moderna desta cidade, artes gráficas na Escola de Belas Artes da UFRJ e, durante seis anos, ilustração, no Instituto Superior Húngaro de Artes Industriais, atualmente Moholy-Nagy University of Art and Design, em Budapeste. Estudou também cinema de animação no estúdio húngaro Pannónia Film. Foi Diretor de Arte da TV-Globo e da TV-Educativa atual TV-Brasil. Entre suas aberturas e vinhetas destacam-se as criadas para a primeira versão da novela *Sítio do Pica-pau Amarelo* e a reformulação do videografismo da TVE.

Já ilustrou mais de 100 livros e projetou mais de 400 capas para as principais editoras de literatura infanto-juvenil brasileiras, e é autor de seis filmes de animação, tendo recebido muitos prêmios por seu trabalho com animador e ilustrador.

Entre eles por quatro vezes o Prêmio Jabuti de ilustração. Recebeu em 2006 o prêmio de literatura infanto-juvenil da Academia Brasileira de Letras com o seu livro *Cartas Lunares*. Em fevereiro de 2007 expôs suas ilustrações em mostra individual no Minimoni Festival em Parma (Itália), em agosto do mesmo ano foi o artista homenageado na 12ª Jornada Nacional de Literatura de Passo Fundo, Rio Grande do Sul. Participou como ilustrador e palestrante das Clases Maxistrais durante o Salón do Libro Infantil e Juvenil de Pontevedra de 2007. Foi indicado pela FNLIJ ao prêmio Hans Christian Andersen, em 2006 e 2008, patrocinado pelo International Board on Books for Young People – IBBY, na categoria ilustração.

[www.ruideoliveira.com.br](http://www.ruideoliveira.com.br)

[ruideoliveira.blogspot.com](http://ruideoliveira.blogspot.com)

<sup>1</sup> Um dos diretores do festival Anima Mundi

<sup>2</sup> Modelo antigo de projetor doméstico de filmes

louco! Escanearam um por um e fizeram... reconstituíram o filme. E passaram para DVD. E eu, quando vi, fiquei muito emocionado. Imagina... Eu fiz com quatorze anos. E está gravado. Isso eu tenho gravado na programação do Anima Mundi. **O nome é *Lendas Amazônicas*. Isso foi em 1957... Papai já tinha morrido. Foi em 1957.**

DAVI: Então, você tem em DVD?

RUI: Eu tenho em DVD isso, porque o Anima Mundi... Eles montaram não só esse filme, mas montaram outros desenhos animados que eu fiz na década de 1970. Porque eles homenageavam... acho que de dois em dois anos eles fazem uma homenagem para um brasileiro. A um animador brasileiro. E então, nesse ano<sup>3</sup>, acho que uns quatro anos atrás, eu fui homenageado. E eles, então, pegaram um desenho animado que eu fiz na década de 1950 e outro que eu fiz na década de 1960. Havia outros, mas esses eles colocaram [na mostra]. E colocaram também o meu trabalho em televisão, tanto na Globo, no [Sítio do] *Pica-pau amarelo*, como na TVE, TV Educativa; e depois os outros filmes que eu fiz. Alguns filmes, né? Então, o *Sinfonia Amazônica*... **Eu sempre tive esse fascínio, assim, pela floresta amazônica, pelos igarapés, por causa do meu pai e da minha mãe. Porque eles eram paraenses. Eles eram paraenses e o 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.** Então, pra mim, que era um menino urbano – eu mora na zona norte (da cidade do Rio de Janeiro) –, **aquilo pra mim era uma coisa, assim, fantástica! Aquele mundo! Depois, mais tarde, eu vim a ilustrar livros sobre a Amazônia...** Trabalhando profissionalmente com ilustração, eu passei muito tempo trabalhando apenas com os escritores, né? Mas eu pretendo, um dia, fazer um livro pessoal sobre a Amazônia... Só a partir de 1994 que eu comecei a fazer projetos pessoais. Porque, geralmente, você recebe das editoras os textos, e tal... E, raramente, não vêm textos sobre os índios. Mas, repetindo, a *Sinfonia Amazônica* teve uma grande influência na minha formação de menino, no meu imaginário... Foi muito importante.

DAVI: Então, eu vou começar aqui com as perguntas que eu formulei e aí se você quiser parar, você pode pedir. Está bom? Bom, ao longo da história da arte brasileira, podemos notar alguns movimentos em direção à Amazônia como fonte de inspiração temática e imagética também. Por exemplo, o Romantismo, com alguns escritores ufanistas... tanto na pintura, como na literatura... por exemplo, os romances indianistas de José de Alencar. No Modernismo, nós vemos também um outro interesse pela Amazônia, que culminou, por

## ***Eu tenho um grande interesse nesse passado imemorial do homem. E no caso do homem brasileiro, esse passado eu vejo na Amazônia.***

exemplo, com *Macunaíma*, que tem muitas referências da Amazônia...

RUI: Raul Bopp... O próprio Menotti del Picchia... Ele escreveu muitos contos amazônicos e, assim de cabeça eu não vou me lembrar, mas existem, por exemplo... O próprio [compositor] Waldemar Henrique, não é isso? Waldemar Henrique. Aquele outro, que é belíssimo. Que fez *Azulão*... Esqueci agora o nome desse compositor<sup>4</sup>. Mas eu já já me lembro.

DAVI: Então, só pra terminar a ideia aqui. Ao longo da história, a gente vê isso. E, contemporaneamente, a gente vê filmes como *Tainá – uma aventura na Amazônia*, *Amazônia em chamas*... Eu queria saber, do seu ponto de vista, nós podemos considerar o seu filme *A Lenda do Dia e da Noite* como uma obra audiovisual que tem também a Amazônia como inspiração temática e imagética? Ou seja, eu queria saber se você considera o seu filme como também estando nesse grupo que toma a Amazônia como referência.

RUI: Sim, sim. Esse filme... Na verdade, eu sou um ilustrador que anima. Isso aí... essa frase não fui eu que fiz. Foram pessoas escrevendo sobre o meu trabalho e disseram “ele é um ilustrador que anima”. E também vem de uma posição que eu tinha na própria televisão. Eu sempre me considerava um artista plástico trabalhando na televisão. Apesar da minha formação ser em Design. Mas eu nunca usava a palavra “design”. Eu usava a palavra “artes plásticas”. O que eu quero dizer com isso é o seguinte: é que eu tenho um interesse muito grande pelo medieval. Pela Idade Média. Por aquilo que é ancestral. Pelo arcaico. O melhor termo é “arcaico”, porque nós não tivemos uma “Idade Média” aos moldes europeus. Então, esse filme sobre o povo Karajá... Aliás, foi um pedido deles próprios pra mim que nunca usasse a palavra “tribo”. Eles não são tribo, são um povo. Eles pessoalmente me pediram que, em qualquer entrevista que eu desse, qualquer texto que eu fizesse, eu nunca usasse a palavra “tribo”. Porque eu já tinha escrito essa palavra “tribo”. **Então, o povo Karajá eu vejo, assim, como uma espécie de um medieval brasileiro.** Com a mesma importância que tem no meu trabalho, quando eu ilustro, por exemplo, a princesa Magalona, quando eu ilustro

<sup>3</sup> 2005

<sup>4</sup> Camargo Guarnieri ou Jaime Ovalle (existem duas versões para o poema de Manuel Bandeira)

a Bela e a Fera, quando eu ilustro os contos de fadas – eu ilustrei muitos contos de fadas – então, 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 vejo, assim, todos os contos... quando eu estou ilustrando um conto de fadas, com certeza, as árvores de que eu estou desenhando – e isso é visível nos livros que eu ilustrei – aquelas árvores não seriam jamais desenhadas por um ilustrador europeu. Não é que eu esteja nacionalizando o conto de fadas, porque ele é extra... ele não tem uma pátria. Ele não tem um local. Ele não é pontual. Ele está no imaginário das pessoas de todos os povos. Todos os povos tiveram o seu “A Bela e a Fera”. Mas, você, naturalmente, você sempre faz uma rememoração da Amazônia, da floresta amazônica – que, aliás, é o nome de uma peça do Villa-Lobos<sup>5</sup> – você sempre faz uma rememoração no teu trabalho, quando você ilustra. Eu acho que esse filme tem, sim, esse aspecto de arcaico. E esse arcaísmo eu vi no conto sobre o sol e sobre a lua, a criação do mundo, essa divisão dessa grande dualidade... tudo isso existe em todas as mitologias. Então, isso foi o meu interesse em fazer. Não deixa de ser também um certo medieval se você resgata a partir de outras fontes. No caso, as fontes amazônicas.

DAVI: Então, já que a gente está nesse assunto, vamos continuar nele. No caso do cinema de animação, esse fato de haver um interesse pela Amazônia não é diferente. Além do seu filme, há exemplos na década de 1950, como o *Sinfonia Amazônica*, do qual já falamos, e [filmes] do Ypê Nakashima. E, na última década, com a série *Juro que vi*, do Humberto Avelar, e, bem recentemente, do ano passado (2010) pra cá (2011), séries para TV que estão sendo veiculadas agora em vários países, com incentivo do Ministério da Cultura, *Tromba Trem*, *Vivi Viravento*. São séries atuais que também têm um ou dois episódios que se passam na Amazônia. Então, isso não deixa de ser curioso. Na sua opinião porque a Amazônia também é um tema recorrente na animação, visto no seu trabalho e também no trabalho de outros?

RUI: Olha... **Muitas vezes você também tem um certa “glamorização” da Amazônia. Muitas vezes você também tem um certo estereótipo, mesmo feito pelo brasileiro, sobre a Amazônia. Eu acho isso muito também perigoso. Quando você incor-**

**Muitas vezes você também tem um certa “glamorização” da Amazônia. Muitas vezes você também tem um certo estereótipo, mesmo feito pelo brasileiro, sobre a Amazônia. Eu acho isso muito também perigoso. Quando você incor-**

**pora o olhar do colonizador.** O olhar do jesuíta. O olhar do “Tarzan”. É claro que eu não estou comparando o jesuíta com o Tarzan. Mas, o jesuítas tentaram... conseguiram, de todas as maneiras, desvincular as antigas crenças dos nosso índios para novas abordagens da religião, etc., que não vêm muito ao caso para falar disso aqui agora. Mas, nem sempre, o que se fala sobre a Amazônia está de acordo com o estudo e com um critério de pesquisa, de respeito à natureza. Muitas vezes, a floresta, por exemplo, é uma floresta que poderia ser pintada – no caso do desenho animado – poderia ser pintada em qualquer lugar. Os próprios índios não correspondem ao tipo físico, ao biótipo dos índios. Isso acontece muito na ilustração. Você vê uma índia... isso é muito comum você ver, por exemplo, nas representações de alguns contos tradicionais de lendas amazônicas, em alguns livros ilustrados, você vai ver que é uma índia “fantasiada”... Há pouco tempo eu fui assistir um evento no Museu do Índio (Botafogo, Rio de Janeiro), e as crianças estavam fantasiadas de índios [norte-] americanos. Então, eu acho que essa... quando se fala, assim, na Amazônia, não é num aspecto, assim, de uma revivescência. É um dado cultural atual, que está em transformação. Você não está falando de um conto de fadas remoto. De uma época que você não sabe bem qual é. Quando você representa a Amazônia, você tem uma referência que está ali. Então, você não pode fazer nenhum artificialismo disso ou tampouco adotar soluções comuns ao desenho animado. Comuns aos “gags”<sup>6</sup> de desenho animado. Comuns aos traços publicitários. Comuns aos quadri-nhos. Eu acho que tem que fazer uma pesquisa gráfica a partir das próprias fontes. Não nas fontes que você vê nas séries de televisão, que podem até ser produzidas em Hong Kong ou podem ser produzidas em qualquer outro país. Eu tenho mui-

<sup>5</sup> Heitor Villa-Lobos compôs, em 1958, *A Floresta do Amazonas*. A peça, feita por encomenda para Metro Goldwin Mayer (MGM, gigante norte-americana produtora de filmes), serviria, inicialmente, como trilha sonora do filme *A Flor que não morreu* (*Green Mansions*, de Mel Ferrer, com Audrey Hepburn e Anthony Perkins). Insatisfeito com as adaptações feitas para sincronia com o filme, Villa-Lobos transformou-a em uma suíte sinfônica, a qual foi interpretada por grandes nomes como Bidu Sayão.

<sup>6</sup> “Gags” são efeitos cômicos recorrentes em representações de uma mesma linguagem. No cinema, são efeitos visuais que, pela repetição, tornam-se clichês. No desenho animado, por exemplo, os olhos do personagem que pulam para fora quando ele se assusta ou se impressiona com algo, ou a nuvem de poeira que se forma quando um personagem sai rapidamente da cena, são exemplos de “gags”.

ta cautela com isso. Quer dizer, eu não colocaria isso como totalmente um fenômeno positivo. Dentro desse interesse “interessante”, dentro desse interesse louvável pela Amazônia, também existe muito artificialismo, muita falta de conhecimento e muito colonialismo no traço. Muito colonialismo no traço! Isso eu tive muita preocupação quando eu fiz *A Lenda do Dia e da Noite*.

DAVI: Então, vamos passar pra próxima pergunta, que é justamente sobre isso. Como foi feita a pesquisa gráfica para dar suporte à criação dos personagens e cenários e da identidade visual do filme *A Lenda do Dia e da Noite*?

RUI: Olha. Quando eu escolhi essa lenda... eu já falei ainda há pouco que foi por causa dessa ancestralidade que possui esse dualismo vital do homem, do dia e da noite, da vida e da morte, enfim. Esse foi um aspecto. O segundo aspecto é porque **é um povo rico, extremamente rico visualmente**. Quer dizer, não é à toa que eles têm o sol e a lua no rosto. Aquela pintura é uma pintura simbólica que todo o Karajá tem. Fora isso, eles têm... **o que mais me encantou, o que mais me moveu a fazer o filme, é que eles já têm na sua própria terracota, os bonecos próprios para animação, que são as “lilocas”**. Então, as lilocas serviram de base... eu tenho todos esse estudos que eu fiz a partir das lilocas até chegar à Tuilá, eu acho que é esse o nome da personagem, é que eu estou meio [esquecido]... até chegar na Tuilá. Na verdade ela é uma liloca adaptada ao desenho animado. Ela tem uma fonte referencial da cultura Karajá. Quer dizer, eu acho que é isso que deve ser feito. Não é que você vai fazer... Animar uma liloca não dá certo. Mas, **you tem que ter uma referência na arte cesteira, você tem que ter uma referência na arte da pintura corporal... como é que eles se pintam, como é o biotipo deles. Tudo isso você... Esses povos são diferentes. Eles não são iguais**. Eu digo, em forma de biotipo. A gente pensa que são todos... É que nem a África. As pessoas tem uma visão da África generalizante. É aquele... é aquilo que o Tarzan via. A África... eu fiz, agora recentemente, um livro sobre a África que mostra, assim, a quantidade de raças, de culturas diferentes, de idiomas diferentes que tem a África. A mesma coisa são os nossos índios. Cada um tem a sua própria cultura. Cada um tem o seu próprio idioma. E cada um tem a sua própria, digamos assim, tradição pictórica. **Eu acho que é isso que o artista deve procurar quando está fazendo um filme ou quando está fazendo um livro... E não ir naqueles estereótipos clássicos da animação ou naqueles estereótipos clássicos da ilustração**. Eu acho isso muito, muito, muito falacioso. E sem nenhum fundamento cultural. Você está, na verdade, fazendo uma grande trapaça com a cultura de um povo.

DAVI: Até que ponto você procurou, então, ser coerente com a realidade levantada com a pesquisa? Você disse que fez uma pesquisa, né? Uma pesquisa gráfica, antes de construir os personagens. Então, por exemplo, você tinha a imagem da liloca. Mas você disse “não é possível animar a liloca, eu tenho que modificá-la”...

RUI: Eu tenho que trazê-la para a linguagem da animação. Quer dizer, você trazer para a sintaxe da animação não quer dizer que você está usando os estereótipos do cinema de animação de série. Mas, a liloca é bela como uma peça de terracota. Mas você não pode animar aquilo. Aquilo não foi feito pra isso. Ela não tem a dinâmica pra fazer isso. Agora, ela se torna liloca animada quando ela é incorporada à sintaxe da animação, à linguagem da animação, à linguagem do cinema, do cinema de animação. Eu acho que, até o momento que existe a liloca, não existe o cinema de animação. Ele passa a existir a partir do momento em que ele adota as normas, e adota, digamos assim, até mesmo, os padrões e convenções do cinema de animação. Toda linguagem tem as suas convenções. A convenção não é um retrocesso. A convenção, no cinema de animação, é o modo que você tem para estabelecer a linguagem que você está se comunicando com a pessoa. Se você não tem essas convenções, você não consegue se comunicar. A mesma coisa é o idioma. No idioma também existem convenções. Se não a gente não estaria nem se entendendo agora, aqui. Mas essa questão eu acho fundamental. Que o artista não queira pensar ter esse sonho que... a fidelidade... se ele vai animar diretamente as fontes [com] que ele trabalhou. Isso não é assim. Villa-Lobos, por exemplo, quando faz *A Floresta do Amazonas*, introduz uma série de elementos até que eram exógenos. Por exemplo, no caso, as influências de Stravinsky, as influências da música de compositores europeus... O fato de você procurar fontes externas é uma forma também de legitimar aquela fonte original [com] que você está trabalhando. Porque, unicamente, ao usá-la em termos brutos, você não consegue fazer um trabalho artístico dentro da linguagem da animação. Eu acho isso básico. É um fundamento, não só da animação, mas de qualquer obra de arte.

DAVI: Então, a gente pode considerar que, nesse processo que falou de se inspirar num elemento que pertence à uma cultura – no caso, os Karajá – e trazer para uma outra linguagem que vem do meio urbano, que vem dos meios de comunicação [de massa], do cinema, no caso, da animação... você concorda que há uma transposição simbólica desses elementos? E como é que você vê, por exemplo, que um integrante dessa cultura Karajá veria essa transposição? Como ele se sentiria ao ver que um elemento da sua cultura foi reinterpretado pra um outro contexto?

RUI: Bom. Primeiramente, você tem que pensar o seguinte: que você não é um artista *naïve*<sup>7</sup>, quer dizer, você não é um artista do povo. Você não tem que ter essa pretensão de que você vai ter no seu trabalho a autenticidade de alguém que faça uma escultura, que faça uma peça de terracota, com a espontaneidade e também com o desconhecimento de Arte que um índio Karajá tem. Quando você está fazendo um desenho animado como esse... inevitavelmente, no meu caso pessoal, também atua no meu trabalho a formação que eu tive no leste da Europa. Aquilo ali... eu não posso, de repente, exorcizar a minha formação. A minha formação não quer dizer que é uma deformação. Apenas é algo que eu não posso negar. Eu aprendi numa escola, eu não fiquei na floresta fazendo liloca. Eu não. Eu tive que me formar nas escolas. E essas escolas não foram passageiras. Elas não são fugazes. Ela te forma. Agora, esse formação que você tem, você tem que ter o devido critério, o devido discernimento, para não tornar isso uma alienação. Você tem que usar toda essa tua formação cultural que você tem, que aquele índio não pôde ter, para tornar a obra dele o mais convincente possível como cinema de animação. Não quer dizer que ele vai gostar do que você está fazendo. Seria até esperar muito... seria até você ter muita pretensão isso: ao mesmo tempo você se comunicar com a criança urbana e uma criança no meio da floresta. O que, hoje em dia já é muito difícil, porque a televisão e a internet chegam em todos os lugares. Mas, digamos assim, seria impossível você atender a esse dois olhares com a mesma veracidade. Eu, no caso, pra mim, eu dou prioridade à veracidade de uma criança urbana. Porque o nosso país é um país urbano, centrado na costa. Agora, existe uma interiorização muito grande com o enriquecimento do país. Mas, ainda é muito pouco para você afirmar que o Brasil está voltando novamente para o interior. As pessoas estão se desenganando com as grandes cidades, os grandes centros, etc. Eu acho que ele continua ainda sendo urbano. E, mesmo quando ele se translada para o interior, aquele passado urbano dele não é, de repente, excomungado. Aquele passado urbano dele, as exigências dele, os critérios dele, o gosto dele, mudou também. Ele não é uma pessoa que vem para o Rio de Janeiro e sai daqui imune. Ele, quando volta para o interior, volta com uma série de demandas, uma série de exigências do olhar, que ele viu nos grandes centros. Então, nesse caso é que... eu acho que entre agradar um purista e agradar a grande comunidade das crianças urbanas, eu tomo a opção da segunda linha que é trabalhar para quem, por exemplo, não conhece essa cultura passe a conhecê-la. Do que uma pessoa que a

vivencia. São duas coisas muito diferentes. Você que vivencia uma cultura e você que passa a conhecer essa cultura. Considerando também que essa criança tem o olhar de outras fontes. Por exemplo, o caso dos animês<sup>8</sup>. Os animês... você imagina que extraordinário foi isso! Eu, pessoalmente, tenho algumas ressalvas para alguns animês. Mas, um país<sup>9</sup> que passa de “bandido”, durante a Segunda Guerra [Mundial], a “mocinho”... essa transformação eles conseguiram com a animação, trabalhando com fontes norte-americanas, “disneyanas”, digamos assim, mas também considerando toda a cultura deles. O fato de Tezuka<sup>10</sup> ter trabalhado com as fontes americanas<sup>11</sup> não invalidou a forte cultura japonesa que eles tinham. Foi isso que fez que eles, de “amarelos”, durante a guerra, passassem a ser mocinhos, passassem a ser olhados, vistos de uma forma diferente. Porque, se eles se mantivessem unicamente “presos” à sua cultura quase que exclusivista, eles não teriam alcançado essa universalidade que eles alcançaram. Eu acho que essa universalidade do cinema de animação japonês foi alcançada não apenas pela forte cultura que eles têm do animê e do mangá, que remonta ao século XV, século XVI... Não o animê, mas principalmente o mangá... Se eles tivessem permanecido unicamente fiéis à sua cultura, e não tivessem introduzido elementos externos a esses filmes, eles não teriam alcançado todo esse sucesso que eles alcançaram, inclusive de divulgação da sua cultura. É um fenômeno interessante, porque você usa uma cultura outra para poder divulgar a sua própria cultura. Eu acho isso muito interessante nos animês e nos mangás, apesar de ter uma certa restrição a eles.

DAVI: Você é um artista que tem uma vasta experiência na produção de livros infantis ilustrados. E a partir do seu filme *A Lenda do Dia e da Noite* foi produzido um livro com o mesmo título. Em que medida essa sua experiência com a produção de livros influenciou a narrativa do filme? Eu observei uma coisa no seu filme: você conta a história como se fosse um livro que a gente está folheando. O texto, inclusive, aparece na tela, uma coisa que não é muito comum na animação. Então, eu queria que você falasse um pouco sobre essa sua experiência com a produção de livros e como isso lhe influenciou, no caso desse filme.

<sup>8</sup> Desenho animado japonês, adaptado de histórias em quadrinhos homônimas conhecidas como mangás.

<sup>9</sup> Japão.

<sup>10</sup> Osamu Tezuka (1928-1989) é considerado o “pai do Animê” por ter popularizado o desenho animado no Japão a partir de personagens criados nas histórias em quadrinhos (mangás) e influenciado gerações de artistas com a linguagem visual particular de suas criações (como os olhos grandes das personagens). É o criador de sucessos como *Astro Boy* (publicado como mangá em 1952 e como lançado como animê em 1963) e *Kimba the White Lion* (1954).

<sup>11</sup> O design das personagens criadas por Osamu Tezuka tem influência direta de personagens norte-americanas como *Bambi* de Walt Disney e *Betty Boop* de Max Fleischer.

<sup>7</sup> Ou *naïf*. Segundo o dicionário Aulete Digital, o artista que faz uma “pintura espontânea, de espírito ingênuo, primitivo, sem vínculo com padrões artísticos convencionais, que usa cores vivas e simbologias de fácil compreensão, apresentando, de modo geral, caráter popular ou popularesco”.

RUI: Isso aí é sempre observado, e eu não posso negar, né? Porque, além de ser uma coisa natural no meu trabalho a literatura e a palavra, eu acho que o cinema de animação – eu estou dando uma visão pessoal, não estou afirmando nada – é, como você falou, um passar de páginas. É você contar uma história. Claro que eu precisava ter um narrador, porque é um filme para crianças de baixa faixa etária. Então, eles não tinham rapidez para ler. Para isso eu me orientei com professoras que trabalham com isso. Eu não tenho contato com crianças. Mas elas disseram: “olha, os meninos não vão ler isso aqui”. Então, eu chamei um ator, que foi o Edwin Luisi, que é meu amigo e tem uma voz de um príncipe. Aliás, ele é um príncipe, né? Como pessoa ele é um príncipe. E ele tem voz de príncipe, tem uma dicção de rei. Então, eu acho fundamental essa ligação da palavra com a imagem no cinema de animação. O que eu não gosto é de diálogos. Eu não uso diálogos. Aquela música no final foi colocada extemporaneamente. Foi no dia lá... O músico chegou e mostrou aquela ideia e não havia outra saída. Mas eu nunca uso nenhuma palavra, nenhum som. Todos os sons são onomatopéicos, né? São sons que eu próprio crio. A palavra é, realmente, a palavra escrita. No filme não tem essa... No filme, são sons guturais... A palavra eu acho importante. A palavra é um fundamento, tanto na animação, quanto na ilustração mais ainda. Agora, claro, que o cinema é dinâmico, é movimento... o cinema fala pela imagem. Essa imagem tem que ser muito rica. E nisso eu presto muita atenção. A beleza plástica do filme. É uma das coisas que eu, sinceramente, critico muito no cinema de animação, em alguns filmes brasileiros de animação. Como são feitos por cartunistas, a sua maioria tem uma visão de cartum... eu acho melhor que fizessem como o [Walt] Disney fez na década de 1930: foi na Europa e trouxe os ilustradores europeus, porque ele sabia perfeitamente que os quadrinhistas e os cartunistas americanos não dariam o “concept” que ele queria para os longas-metragens. Ele foi buscar os grandes ilustradores da época para desenharem os filmes dele. então, essa questão plástica para mim é fundamental no filme. É fundamental no filme a contemplação. Não é só a rapidez do movimento, o “gag”. Isso aí não é o fundamento para mim. Falando em termos pessoais. O fundamento para mim é a contemplação. A criança contemplar a beleza plástica do filme. Contemplar a beleza plástica da música, porque a música, no cinema de animação tem uma plasticidade também, tem uma fisicalidade muito grande. E, principalmente, a questão dos ruídos. Os ruídos eu acho básicos na animação. **Seriam esse dois pontos que eu acho que caracterizam o cinema que eu fiz até então: a 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-**

***André Bazin dizia que o cinema é a arte do real. Na verdade, o cinema de animação é a arte do irreal. E qualquer “namoro” com o cinema de sequência viva, geralmente, resulta num filho bastardo.***

americana]. Essa certa corrida que têm os filmes de animação que é muito influência americana. Os personagens americanos de animação são desenhados para o movimento. Isso é muito diferente do cinema animado europeu. No cinema animado europeu existe uma presença maior das artes plásticas, enquanto no cinema animado americano existe uma presença maior dos quadrinhos, os *cômicas*, e dos cartuns. Então, essas duas grandes escolas de animação... a que eu tenho mais simpatia é pela questão plástica, pela questão de você fazer um filme que seja, acima de tudo, um espetáculo para os olhos. Não apenas para a rapidez do olhar. Não é um clipe. Eu não estou fazendo um clipe. Eu estou fazendo um filme para a pessoa olhar, ver, parar a câmera. Parar, como se fosse... e se afastar cada vez mais da sequência viva. Porque quando você começa a fazer uma *mise-en-scène*<sup>12</sup> muito exagerada, e muito verídica, e muito verista, você se aproxima daquilo que é o nosso inimigo, que é o cinema de sequência viva. O nosso algoz é o cinema de sequência viva. Quanto mais você se afastar dele, melhor. Quanto mais você tornar o seu desenho gráfico, o seu desenho plástico, o seu desenho, essencialmente dentro da potencialidade da animação, melhor. Quando alguém, por exemplo – isso acontece muito com o 3D – quer se aproximar, quer fazer um pastiche, quer fazer como se fosse um filme hiper-realista, ele se perde. Ele se perde porque a animação não é hiper-realista. **A animação é justamente o contrário do que Bazin<sup>13</sup> dizia. Bazin dizia que o cinema é a arte do real. Na verdade, o cinema de animação é a arte do irreal. E qualquer “namoro” com o cinema de sequência viva, geralmente, resulta num filho bastardo, na minha opinião.**

DAVI: Então, na sua opinião como deve ser equilibrada a liberdade artística e a verossimilhança, numa obra audiovisual que retrata uma região, um espaço real, no caso, a Amazônia? Porque, nós

<sup>12</sup> Caracterização visual da cena (ou do filme) a partir da articulação, pelo diretor, de variáveis como design do cenário, iluminação, cores, noção de espaço, figurino/indumentária, interpretação/atuação, etc.

<sup>13</sup> André Bazin (1908-1958), crítico e teórico de cinema.

vimos que no seu filme, quando você representa a floresta, você utiliza elementos do grafismo Karajá. Da pintura corporal, da cestaria. E você representa a floresta, as árvores, utilizando esses grafismos. Então, é o irreal que está substituindo o real da floresta. Como deve ser esse equilíbrio?

RUI: Você, quando está desenhando um projeto como esse, você tem sempre que pensar que você está trabalhando com um projeto de animação, um projeto de quadro-a-quadro. Um ponto. O segundo ponto é a visualização do filme tem que ter uma coerência, uma coerência estética. E essa coerência estética... qual seria? Por exemplo, no caso do *Amor Índio*<sup>14</sup>, é a arte mesoamericana. De toda meso-américa, do México à Nicarágua. No caso do *A Lenda do Dia e da Noite*, eu tinha que ter uma preocupação de unir, juntar essa abstração que tem na pintura corporal e na arte dos cestos, e na própria pintura das lilocas, que são formas abstratas... porque os índios são muito... **os índios não fazem essa diferença entre concreção e abstração. Pra eles, isso é um mundo uníssono. E você vê isso na própria arte deles. Eles não fazem essa separação entre o que é real e o que não é real.** Esse mundo é um mundo único. Então, se você toma esse princípio no seu trabalho, você pode perfeitamente fazer uma sugestão de uma árvore, que é uma árvore dentro da cultura Karajá. Ela não é uma árvore da floresta. Mas é uma árvore dentro da cultura deles e pela sua própria forma. Isso traz, além de outras vantagens, essa questão que eu disse ainda há pouco, que me preocupa muito num filme, que é a unidade gráfica. A preocupação gráfica e também a identidade gráfica. **Eu acho que o que falta ainda no nosso cinema de animação é um “grafismo cultural”. Um grafismo que tenha uma cultura, que tenha uma referência.** Esse grafismo não pode ser desenhado pelo animador. O diretor de animação é uma coisa. O diretor do filme é uma coisa. Agora, a concepção plástica do filme é uma outra mão, é uma outra cabeça que tem que ser feita.

DAVI: Não seria o diretor de arte?

RUI: Não deixa de ser uma direção de arte, mas só que nós temos um termo muito próprio que é a “concepção”, que é o *concept*. Nós temos esse termo na animação. Muitas vezes o diretor pode fazer essa junção se ele, por acaso, tem esses dois lados na cabeça dele. Se ele trabalha com cultura, se ele é um gravador, se ele é um ilustrador, ele pode perfeitamente, com cautela, usar essas duas vertentes do pensamento visual dele num só filme. Se ele não tem essa vivência, ele tem que chamar uma outra pessoa. Porque é muita temeridade alguém pensar que vai apenas

***O que falta ainda no nosso cinema de animação é um “grafismo cultural”. 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.***

animar, apenas contar uma história e fim de papo. Isso aí os quadrinhos já fazem. As tiras de televisão já fazem. Você contar uma piada, não precisa você fazer um cinema de animação. Você faz uma tira num jornal, você conta uma piada. Agora, quando você tem que contar um drama, num sentido dramático, num sentido de emoções diversificadas, aí, nesse caso, você tem que ter um roteiro, tem que ter um belo de um *storyboard*. Eu acho que o sucesso de qualquer filme animado [depende] 60% do *storyboard*. O *storyboard* é, assim, o fundamento de tudo, é a base de tudo. Se você tem isso, que pode ser feito por uma outra pessoa ou pelo próprio diretor, eu acho que você tem todos os elementos para um filme ter êxito. **Essa questão cultural, que eu chamo de “grafismo cultural”, que é um grafismo que não está baseado na publicidade, não está baseado nas séries de televisão americanas, não está baseado nos quadrinhos, não está baseado em nenhuma outra fonte que não seja uma escolhida “culturalmente” pelo diretor.** Qual seria? Seria o barroco. Seria o neoclássico. Seriam as xilogravuras do nordeste. Seria a arte do vale do Jequitinhonha. Seria o barroco mineiro. Enfim, você tem que ter sempre uma base, uma referência de cultura para, em cima disso, então, você recriar as histórias. As histórias podem surgir até dessa própria pesquisa que você fez para ser a referência gráfica do seu filme. Eu acho que isso é muito interessante porque une o personagem ao cenário, tudo transcorre de uma maneira uníssona. Isso é cinema de animação. Porque o cinema de seqüência viva é que faz isso: ele passa num prédio, não quer dizer que aquele homem parece com o prédio. Ele passa numa árvore, não quer dizer que ele se pareça com aquela árvore. Mas no caso do cinema de animação, ele é um desenho. Acima de tudo é um desenho. E é um desenho no qual o cenário e o primeiro plano tem que ter uma certa unidade gráfica. É isso que o faz diferente do [cinema de] seqüência viva. Muitas

<sup>14</sup> Primeiro filme da série *América Morena*, lançado em 1999, sucedido por *A Lenda do Dia e da Noite* (2000).

vezes você vê um cenário que não tem nenhuma relação cultural com o personagem. Isso, por mais bizarro que possa ser, isso é uma apropriação, uma aproximação indevida com a sequência viva, com o filme “de carne e osso”.

é um novelo. Um novelo que às vezes se revela e às vezes não se revela. Às vezes aparece, às vezes desaparece. Mas ele é latente, alinhavando todo o teu trabalho.

DAVI: Você falou de “grafismo cultural”, que é um termo que faz todo sentido na sua obra. E a gente percebe o que é. São aqueles elementos que você retirou da sua pesquisa gráfica, e que estão presentes e são determinantes no design dos personagens e dos cenários. Nós conseguimos perceber também uma identidade entre um filme e outro. Apesar de serem baseados em culturas diferentes, nós percebemos algumas características em comum entre os personagens, por exemplo. O que seria essa característica em comum?

RUI: Isso aí é o “DNA” do artista. No meu caso particular, para falar sobre o cinema de animação tem que também conhecer um pouco o que é o meu trabalho no livro. E ver aquilo que eu digo sobre o livro. Porque o que eu digo sobre o livro, muitas vezes... há uma transformação no cinema de animação. Essa introdução é só pra dizer o seguinte: eu sempre afirmo, e já escrevi sobre isso, que o estopim para o ilustrador é o texto. Aquilo que faz a determinação do seu estilo é o texto. O texto é que faz o estilo. Isso é, como se fosse um ator. O ator pega um papel e interpreta essa papel. Ele depois pega outro papel e faz uma outra interpretação. E assim por diante. Isso tem sido o meu projeto. Não querer a procura da incoerência. Não ser absolutamente coerente de um trabalho para outro, porque a coerência está associada especificamente àquele livro. E não ao que eu fiz anteriormente. Isso é uma teoria apenas, porque você é a mesma pessoa. As pessoas que fizeram textos sobre os meus livros que eu illustrei sempre observam coisas que são... As mãos que eu faço podem mudar, mas os gestos são aqueles mesmos. Os olhos que eu desenho são os mesmos olhos que... Eu posso mudar todos os tipos de... mas tem sempre alguma coisa que permanece. E tem que permanecer, porque você também não é o médico e o monstro. Você não é uma pessoa aqui, e agora eu sou outra. Não. Você é a mesma pessoa. Só que ser a mesma pessoa não quer dizer que você tenha que fazer o mesmo estilo. Existe uma diferença muito grande. Eu sou o mesmo que acabei agora de desenhar um livro sobre o Aleijadinho, e eu vou começar agora a fazer um livro que não tem nada a ver com Aleijadinho. Claro que você vai lá, em determinado traço, algo relativo ao que eu fiz lá em cima no outro livro. Existe uma linha “melódica”, digamos assim, visual... um novelo. O teu trabalho é um novelo. É um novelo de uma linha invisível. E é visível em alguns momentos. É como se fosse um personagem de conto de fadas que se torna visível e invisível. Então, o teu trabalho como artista, tanto na animação, quanto na ilustração, quanto no design,

ENTREVISTA COM

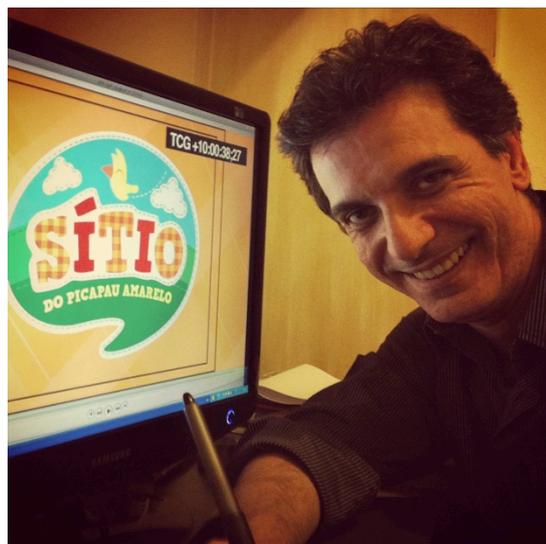
# Humberto Avelar

Diretor dos filmes *O Curupira* (2003), *O Boto* (2004) e *Matinta Perera* (2006), da série *Juro que vi* (MultiRio – Prefeitura do Rio de Janeiro).

RIO DE JANEIRO, 29 DE SETEMBRO DE 2011

*A entrevista foi iniciada como um “bate-papo” na mesa de uma cafeteria em que, além do entrevistador e do entrevistado, havia mais colegas de trabalho do entrevistado (um deles é Giselle, que participa da conversa). O pesquisador começou se apresentando e apresentando a pesquisa e seus objetivos, e introduziu de forma superficial o assunto sobre o qual conversariam. O entrevistado começou espontaneamente a falar de forma mais aprofundada e, por causa disso, o início da conversa não foi gravada. Falou, então, da metodologia experimental de produção dos filmes da série Juro que vi com a participação de crianças, alunos de escolas públicas.*

**HUMBERTO:** A gente ia pra escola pública. A gente elegeu uma escola pública chamada “Jorge Santos”, que é lá no Riachuelo. A gente escolheu essa escola porque tinha uma professora lá, de sala de leitura, que tinha um trabalho interessante de contar história para crianças. Ela contava histórias com uns tapetes, com uns tapetinhos, sabe? E tinha uns bonequinhos e as crianças sentavam em cima dos tapetes e tinha uns desenhos, umas costuras... e ela ia contando e tira o bonequinho do tapete e põe pra cá, pra lá, muito legalzinho, uma coisa muito original. E chamou a atenção, a gente foi lá conhecer ela... Ela já faleceu, uns dois anos depois ela ficou doente e faleceu. Mas ela participou do início e a gente foi com uma equipe de pedagogos, foi com uma produção, com animador, foi com toda equipe de educação da MultiRio<sup>1</sup> pra lá, e eu ia junto. Então, quando a gente ia pra lá, a gente já tinha lido tudo sobre o assunto. A gente já tinha baixado da internet livro, a MultiRio levantava pra gente todo material de Câmara Cascudo, de outros autores que já mencionaram folclore, livros de folclore antigos, novos... Todo mundo ia fazendo um levantamento de tudo que saía sobre o Curupira. Ia na internet levantava mais [coisas]. Fazia um “dossiê Curupira”. Então, a gente ficava sabendo de todas as possibilidades



**HUMBERTO AVELAR** é Diretor de Cinema de animação e TV. Formou-se em Comunicação Social com especialização em Cinema pela Universidade Federal Fluminense e iniciou sua carreira como animador de filmes publicitários. Trabalhou para TV Globo produzindo storyboards, artes e animações para programas e vinhetas. Realizou em paralelo, desenhos para publicações infantis, charges e quadrinhos e foi professor de animação na UFRJ. Atualmente, trabalha como Diretor da série *Sítio do Picapau Amarelo* em desenho animado para Mixer/TV Globo e como diretor de animação na produtora MultiRio, onde desenvolve e cria filmes de animação para cinema e TV, séries, aberturas e campanhas. Seus filmes de animação da série *Juro que vi*: *O Curupira*, *O Boto*, *Matinta Perera* e *O Saci*, e da série *Cantigas de roda*: *Seu Lobo, vem sendo premiados em festivais de cinema dentro e fora do Brasil, com destaque para o Prix Jeneusse Iberoamericano, o Japan Prize e para os Festivais de Recife, Maranhão, Bahia e Anima Mundi. Esses trabalhos obtiveram o selo de altamente recomendáveis para crianças e adolescentes, conferido pelo Ministério da Justiça, e receberam menção especial da UNICEF.*

[humbertoavelar.blogspot.com](http://humbertoavelar.blogspot.com)

<sup>1</sup> A MultiRio – Empresa Municipal de Múltiplos Meios é uma empresa da Prefeitura do Rio de Janeiro, vinculada à Secretaria Municipal de Educação.

do Curupira. Mas a gente tinha roteiro. Aí, a gente ia até as crianças. Íamos pra escola, montávamos um time variado com crianças de 5, 6, 7, 8, 10 anos, misturava mesmo. Às vezes, até, a Patrícia que curte mais essa coisa social, ela até pedia uma criança que não estava se dando bem na sala [de aula]. Às vezes, era até indicada uma que não se dava bem na sala. Esse é um processo que integra a criança nas atividades, que estimula. E isso que fez o projeto ser possível, esse trabalho com criança que tornou o projeto possível, porque a gente ia pra escola pra interagir com as crianças e incluir elas no processo.

DAVI: Então vocês levavam tudo roteirizado?

HUMBERTO: Tudo roteirizado. Mas, elas contribuíam com ideias.

DAVI: Elas sabiam que iria resultar num filme...

HUMBERTO: A princípio não sabiam. A nossa estratégia de chegada era chegar e começar a falar sobre o assunto, cercando. A gente dizia que ia fazer uma atividade com eles. Eles sabiam que estavam sendo escolhidos pra fazer uma atividade, com eles mas não sabiam o que era. E daí a gente começava a lançar várias ideias, conceitos sobre folclore, sobre selva, sobre ecologia. Tudo que a gente sabia que o Curupira estava em volta... a gente começava a jogar aqueles assuntos em conversa pra ver o que ia brotando. Depois, lá pela tantas, começava-se a falar em folclore, em Curupira. Ou alguém já viu, ou apareceu no *Sítio do Pica-pau*<sup>2</sup> [Amarelo], e já apareceu. Aí, um diz que já viu, outro que viu na televisão, outro já ouviu falar da história, outro nem ouviu. Aí, daqui a pouco, num encontro seguinte ou numa sessão seguinte, começa a falar do folclore... Então, quando eles já estão soltando coisas, eles desenhavam, começam a desenhar... E a gente vê, espontaneamente, o que aquele assunto desperta e o que eles trazem de bagagem. Porque se a gente disser que vai fazer um filme, eles vão ficar... Eles são muito espertos! Se a gente dissesse que ia fazer um filme, aí a gente ia ter que dar pra eles um determinado tipo de informação, que não era o que a gente queria. A gente quer uma coisa espontânea. Aí, a gente fazia esse trabalho, levantava um monte de argumentos, ideias, conceitos que estavam falando, que eles desenhavam. E aí depois a gente falava que era um filme. E vinham mais ideias... Aí, eu ia pra MultiRio, e tudo que a gente sabia do Curupira, tudo que a gente tinha lido, tudo que a gente tinha ouvido ali, de selva, de criança... porque tinha criança que desenhava o Curupira de calça Nike, de tênis Reebok, e a gente tinha que ir filtrando porque elas traziam uma bagagem e tudo misturado. Essa história do tênis Reebok é engraçada: um garoto fez uns de-

senhos em que o Curupira está de calção Nike. Isso porque, na realidade dele o “cara maneiro” está de calção Nike... É engraçado, porque a gente reverteu isso. Dando um salto pra frente e vendo o filme pronto e as primeiras repercussões que *O Curupira* teve... Uma pessoa conhecida nossa levou pra casa e passou pra o filho, logo no início, passou o DVD com o filme. E ele viu o filme “amarradão” e ele estava brincando com um bonequinho articulado do Batman. E aí, nessa hora, ela sentou e o chamou pra ver um desenho que ela tinha trazido do trabalho e ele viu o desenho “amarradão”. **Acabado o desenho, eles voltaram a brincar e torceram o pezinho do Batman pra trás!** (risos) **Esse foi o trunfo máximo do negócio. A gente torceu o pé do Batman!** (risos) **O que prova que o Batman, que é um ícone pop infanto-juvenil fortíssimo, pode ser atingido com um simples desenho animado brasileiro sobre o Curupira. E, assim, gravemente atingido!** Porque, se eu não tenho o Curupira aqui, o meu Batman vai ter que ser Curupira. “No momento, não me interessa você, Batman, me interessa o Curupira”. Então, é sensacional, se existisse o boneco do Curupira, ele iria brincar com ele, né? Até que daria um boneco legal... Então, o que acontece... voltando lá para a produção, o que a gente fez foi ir colhendo. No caso do Curupira, a gente voltou depois com o roteiro. Aí, eu penso, foi tudo que a gente ouviu, tudo que as crianças falaram... sobre o calção Nike, que a gente não vai pôr, e o que a gente vai pôr, e eu tenho que voltar ao roteiro. E eu já vou montando esse roteiro, faço anotações, mas eu não chego a roteirizar – eu juro que não fiz isso. Depois eu fiz isso em outros projetos, mas em *O Curupira* eu não fiz –, que é escrever cena por cena. Você faz um resumo, tipo um argumento e um primeiro tratamento, que a gente lê pra todo mundo entender como vai ser, e aí eu começo a decupagem direto no *storyboard*. A primeira sequência eu vou decupar assim... floresta, câmera tal, vou fazer a câmera seguindo os vagalumes...

DAVI: Já auxiliado pelos desenhos?

HUMBERTO: Aí, eu já começo a desenhar. Vou desenhando quadro a quadro até chegar lá. E aí vou decupando corte por corte. Esse é um processo que eu faço sozinho...

GISELLE: Leva quanto tempo?

HUMBERTO: Um mês, mais ou menos. Às vezes um pouco mais. Quando tinha mais tempo um mês e meio... Acho que para *O Curupira* eu tenha gasto talvez um mês e meio, por aí. Às vezes, alguma coisa eu mudava um pouquinho depois, porque você vai fazendo a primeira decupagem e vai montando o *animatic*<sup>3</sup>... Porque era desenhado a

<sup>2</sup> Humberto faz referência à adaptação da obra literária de Monteiro Lobato para a televisão (lançada em 2012).

<sup>3</sup> O *animatic* é uma versão animada do *storyboard*, geralmente montada com o áudio final do filme, usada para se definir o *timing*, a duração de cada cena e movimento; e testar a com-

mão, o *storyboard* foi todo no lápis, escaneado e editado no After Effects<sup>4</sup>. Quando ele é editado, você começa a ver o que precisa e alguma coisa mudava. Mas, até que mudava pouco, eu tenho os *storyboards* guardados e, se você acompanhar, eles são bem fiéis. Acho que não teve quase nada de cena que estava no *storyboard* que não deu certo e a gente jogou fora, talvez uma ou duas ceninhas na série inteira. Ela era bem planejado. Então o que aconteceu, eu falei “Gente, agora temos que roteirizar o filme”. A gente sabe quem é o Curupira, que ele é da floresta, que tem cabelo vermelho, que tem a versão com cabelo, a versão sem cabelo, a versão com cabelo de fogo. As crianças gostam de A, gostam de B... O Curupira é um personagem curioso, que ele não é um só.

DAVI: É verdade.

HUMBERTO: Todos esses personagens folclóricos, eles tem variações regionais, porque eles ficaram conhecidos através da oralidade. Não foi por filme nem por literatura, é oralidade mesmo, popular. Contar a história de pai pra filho. E tem um “telefone sem fio”, claro, nisso. E de região para região isso é maior ainda. Então, o Curupira é um personagem que tem versões. Em algumas delas ele aparece montado num porco-do-mato, em outras não é. Em outras, quem monta o porco-do-mato é um outro personagem que é o Caipora.

GISELLE: Eles não são o mesmo?

HUMBERTO: Não. Não são o mesmo. Eles guardam semelhanças, mas não são o mesmo... O cabelo tem fogo. Fogo mesmo ou por causa da cor de fogo. Os dentes são pontiagudos. É uma figura um pouco assustadora, mas alguns relatam ele até como um índio... Ah sim, desculpa. Eu falei que voltava com as informações sobre o *storyboard*, mas na realidade eu o fazia depois que fazia os personagens. Porque o público adora fazer os personagens e uma coisa que eu acho que deu uma certa unidade na série é que os personagens... A gente tem também o Tadeu e o Eduardo que também desenham e fazem bem os personagens. Mas, eu adoro fazer isso e tenho um jeito de fazer. Então, como eu estava lá encabeçando a série, eu falei: “Eu vou desenhar esses personagens”. Tem alguns que eu não fiz, mas os principais são de minha autoria. E você assistindo a série inteira, ela tem aquela cara, tem uma identidade. Mesmo que mude um pouco de estilo, de pintura, gráfico de um pra o outro, mas aqueles personagens... todo mundo pode ser encontrado no mesmo filme, no fim... Então, eu gosto muito

desses personagens. Aí, esses personagens a gente leva depois na escola e começa a falar sobre o filme, e começa a falar sobre o que a gente está pensando, e apresenta os personagens pras crianças [opinarem]... É isso que a Globo, no *Sítio do Pica-pau Amarelo* não está fazendo. Apresentou o filme pronto, o que é um risco. A gente apresentou os personagens... Mas, eu tenho muita certeza que vai funcionar, eu faço isso com muita convicção. Não aconteceu de nenhum personagem bater lá e nós termos que pensar em mudar. Em *O Curupira*, o único que teve alguma mudança... Mas, assim, não que eu tenha feito e depois voltado atrás... durante a conversa com as crianças, a gente sentiu que eles tinham uma forte referência ao Curupira ser um índio, ter um lado indígena, e também tem relatos que ele tinha os pés [virados] pra trás. Algumas crianças acharam que [o Curupira] era a imagem do índio amigável. Enquanto que a gente, na primeira ideia, pensou “ele vai ser tipo um Gremlin, o cara mais esquisito do mundo.

GISELLE: Ele é pequenino, não é?

HUMBERTO: Olha, ele não é muito pequeno não, ele é grande. Tem olhos puxados, ele é meio um vampirinho, uma coisa assim... ele tem um porte meio heroico, mas ele é um herói *underground*, anda no escuro, tem uma aparência sombria...

DAVI: Ele começa como o vilão, aquele que talvez fosse dar medo, mas, depois, isso se reverte.

HUMBERTO: Se reverte, no finzinho você fala “Esse era o cara legal, o Curupira veio pra o bem”. Então, durante a feitura dos rascunhos eu tinha feito ele bem “monstrinho”, todo peludo, ele parecia um pouco menor, um pouco mais ágil, meio macaco subindo na árvore, um pouco menor e um pouco mais dinâmico... menos indígena, menos homem. E a gente sentiu que **estava muito marcado no desenho das crianças o índio**. E a gente pensou: “Não vamos fazer o que a gente quer, vamos tentar mesclar com o que eles estão imaginando”. Aí, a gente misturou o nosso monstro com um índio, e ele tem mesmo o físico de índio. Tirando os pés pra trás, ele tem mesmo o físico, a ornamentação, colar, pulseira, a coisa amarrada na perna, ele é o estilo de um índio.

GISELLE: Eu estava lendo em algum lugar que ele era um índio que passou por uma transformação, e daí surgiu a lenda...

HUMBERTO: Tem grandes possibilidades... O Curupira aparece mais na região amazônica. Mas também tem no sudeste. Nas regiões de mata atlântica, se fala em Curupira também.

GISELLE: Saci-Pererê...

posição visual e o sequenciamento propostos de cenas propostos no *storyboard*. Por ter uma função de teste e experimentação e por ter importância apenas para a equipe de produção, o *animatic* costuma não ter preocupação com qualidade estética, não chegando a ser arte-finalizado.

<sup>4</sup> Software de edição de vídeo usado na aplicação de efeitos especiais.

HUMBERTO: Saci-Pererê é mais no sudeste. Já a Matinta Perera que a gente escolheu é mais nordestina. No Sudeste, quase ninguém conhece.

DAVI: Mas na Amazônia também tem.

HUMBERTO: 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. Eu acho que o Boto, talvez por conta de algumas versões para o cinema, acabou se popularizando. Mas ele é bem amazônico. Ele vive no Amazonas. Eu acho que comercialmente já houve algumas iniciativas nesse sentido. Quando se fala em folclore na escola, tem alguns personagens que são mais frequentes: o Saci, o Curupira e Boto. São bem frequentes. Na lara também se fala bastante. Já a Matinta não se ouve muito falar. Eu descobri durante o processo... e é muito interessante porque ela tem um tronco comum com o Saci. A lenda quando foi se consolidando ela começou do mesmo tronco do Saci-Pererê. A Matinta manca, ela pula numa perna só, você pode ver isso no desenho.

DAVI: A Matinta também tem várias versões, vários nomes também.

HUMBERTO: Sim! Tem Matinta-Perera, Matita-Perê, Mati-Pererê...

DAVI: Que lembra o Saci-Pererê...

HUMBERTO: E tem o lance do “Pererê” que vem do Pereira, que vem da tapera. Tapera é uma casinha velha, antiga no interior. “Mati”, se não me engano, é “bicho pequeno” em tupi guarani ou em alguma língua indígena. E já o “tapereiro” é aquele que vive na tapera. Então, Matinta-Perera é um bichinho que vive na tapera. E a ideia é que era um pássaro que andava numa perna só, que tinha um canto misterioso que você não sabia de onde vinha, e que trazia mal agouro. Quando ele passava a energia não ficava boa, alguma coisa iria dar errado.

DAVI: Ligada então a maldição, então.

HUMBERTO: É, ligada a maldição. Ela seria um pássaro pousado numa perna só morando na tapera abandonado e se transformaria em mulher, numa velha que vem mancando numa perna. E que depois se transforma num pássaro e volta pra tapera. Então, se se ouvia o canto e aparecia uma velha na cidade, ela era a Matinta-Perera, provavelmente. E a coisa da velha mendiga, do pobre que vem pedir na porta... a lenda diz que você tem que fazer uma oferenda pra ela. E, geralmente, é fumo de rolo essas coisas associadas ao folclore... tabaco... o fumo que tem associação com espiritualidade, é o cachimbo do preto velho, é a fumaça do cachimbo indígena...

DAVI: Tem uma influência da cultura negra...

HUMBERTO: É, da cultura negra. O cachimbo tem uma função mística de transporte, de transportar energia através da fumaça, ela precisa daquela fumaça pra fazer o transporte das energias. Não é só um tipo de adereço, ele é um instrumento. Então, esses personagens geralmente tem charuto, fumam...

DAVI: Lá na Amazônia, tem versões da Matinta-Perera, em que ela se transforma em outros tipos de animais não só pássaros, em porco, outro que eu não estou lembrando agora.

HUMBERTO: Muito legal. Mas olha, o pássaro preto de uma perna só... é daí que vem o Saci também. E daí, o pássaro de uma perna só que se transforma em velha vira um menino que fuma um charuto... e daí que as histórias começam a se diversificar. Aí, o Saci, por sua vez, tem a influência do português como gorro vermelho. Esse gorro vermelho não é africano, é influência de português... Então, é o charuto do português, é o menino negro com um gorro vermelho, ele começa a mesclar...

DAVI: É o sincretismo...

HUMBERTO: E o Curupira também tem bastante mistura, tem um pouco de cultura brasileira ali que é múltipla. E tem muito da coisa indígena.

DAVI: E do filme *lara* você não participou da criação?

HUMBERTO: Eu trabalhei numa equipe que toda vez a gente juntava todo mundo para discutir o projeto, que a gente chamava de “equipe de desenvolvimento de projeto”. A gente pesquisava para poder ir a campo. Na *lara* eu estou dentro do projeto, só que quem foi a campo foi o Serginho<sup>5</sup>, que dirigiu o filme.

DAVI: E a criação dos personagens?

HUMBERTO: Foi do Serginho. Ele abraçou o projeto assim como eu abracei os outros, e ele deu uma identidade pra a lara. Então, ele, junto com a equipe de São Paulo... claro, dentro daquele contexto: *full animation*, animação 2D... seguindo aquela escola. Mas o Serginho fez o estilo dele, fez os personagens com todo estilo dele. A gente desejava isso, que o perfil dele aparecesse. Isso ficou em evidência, ficou legal. No caso do *lara* eu só participei da pré-produção. Eu cheguei a ir nas visitas com algumas crianças. É muito rico o *lara* pra colher informação. O conceito de beleza, o que é bonito e o que é feio... Aí você vai pra escola pública e pega criança com baixo nível de de-

<sup>5</sup> Sérgio Glenes, que também foi entrevistado.

envolvimento, eles acham que loira é bonita, que Xuxa é bonita e vai começar a desenhar a lara loira...

DAVI: É porque também tem uma certa mistura com o conceito da sereia, não é?

HUMBERTO: Aí, você começa a misturar a sereia Disney que tem cabelo ruivo, a sereia que vem da lenda nórdica. Aí, vira uma saladinha. A lara mistura com essa coisa da sereia, sim, mas a gente tentou mapear qual o conceito de beleza. Porque o forte dela é o poder de sedução, de atração. Então fizemos uma série de jogos com as crianças, fizemos brincadeiras que questionavam. Foi muito interessante. Chegamos ao consenso de que ela não deveria ser loira nem morena. Era um ser multicolorido.

DAVI: Inclusive na coloração dela tem mesmo essa mistura de cores. Verde, azul...

HUMBERTO: O Serginho deu pra ela um conceito bem brasileiro, um rostinho indígena talvez...

DAVI: Eu não sei se é impressão minha, mas, eu senti uma influência ali dos animes<sup>6</sup>...

HUMBERTO: Olha, tem alguma coisa sim. Mas é porque os animes vêm impregnando a cultura ocidental de tal forma que é meio complicado você se livrar dele 100%. Você fica vendo aquelas formas sem parar. Quando você vai desenhar, só se o seu desenho não for contemporâneo, se ele for datado, você acaba incorporando... Agora, tem coisas que a gente queria... “Ah, porque eu acho que o loiro é bonito, pronto, ela via ser loira”. Não. É uma troca. O que eles estão nos dando e o que a gente acha que pode dar em troca. Enriquecer com aquilo. No caso do *Curupira*, depois que o roteiro estava pronto, a gente contava o roteiro pra eles [os alunos], sem desenhos, pra ver como é que estava a ideia. A gente mostrava os personagens pra eles e perguntava o que eles achavam dos personagens, pra ver se eles estavam esperando aquilo que a gente pretendia com o filme. O Curupira tinha cara de caçador, de monstro, de o que despertasse neles... e a gente nunca teve problema. A gente sempre despertava aquilo que a gente estava planejando. E, depois, a gente também contava a história sem o *storyboard*. E na hora que contava a história toda, a gente pedia que eles sugerissem à vontade, dessem opiniões. E, no *Curupira*, surgiu uma opinião importante para o fim [do filme]. Uma menina que achou que... Na história final, o Curupira assoviava, ele tem um assovio. E aí ele, por esperteza, leva o caçador para o meio da selva o caçador e o caça-

dor se perde por lá, porque o assovio do Curupira estava em todo lugar. E o filme ia acabar assim: o caçador ia se perder na selva, um negócio meio enigmático. Essa foi a primeira versão que a gente contou para as crianças. E aí, uma menina falou: “Eu acho que o Curupira deveria transformar o caçador num bicho”. Legal, né? E a gente perguntou: “Que bicho?”. Isso porque o Curupira tem poderes de índios e pode fazer transformação, transformar em bicho. E na história tinha sido falado em porcos-do-mato. E a sugestão foi de transformá-lo em porco! E aí, a gente falou: “É claro!” A gente não pensou nisso, mas ela pensou. A ideia é da menina e o nome dela está lá no filme. E o que acontece? Era tudo a ver ele [o caçador] ser transformado em porco! Era uma punição pra ele. E o Curupira anda sempre rodeado de porcos e montado em um, o que sugere que todos aqueles são caçadores, ficava muito melhor amarrado! Então, a gente, quando construiu o *storyboard*, a gente fez com essa ideia. A interferência dessa menina foi bem pontual e a gente fez o que ela falou. Ficou bem legal.

DAVI: Humberto, deixa eu te fazer uma pergunta, voltando pra um pouco antes dessa fase de produção. Como foi que foi feita essa escolha pela temática sobre as lendas brasileiras?

HUMBERTO: Tá. Chegou um momento na MultiRio que a gente estava fazendo muita vinheta, muita campanha e que o departamento de animação era pequeno, mas ele era interessante e tinha estabelecido uma qualidade. Então a gente falou: “É hora de fazer algo maior. Vamos fazer um curta”. Claro que a gente teria que aumentar a equipe, escolher o assunto, o que fazer. A gente estava dentro de uma empresa pública. A primeira ideia que a gente teve foi fazer com literatura, ir pra autores nacionais e adaptações de histórias brasileiras, histórias infantis brasileiras. Queríamos que tivesse um cunho educativo, que tivesse um rebaixamento na escola, um aproveitamento na escola. Então, nesse caso, a literatura seria o carro-chefe. Mas, o problema é que as versões que a gente faria... isso implicaria em direitos autorais e iria gerar uma verba extra para ser paga de direitos autorais, sem falar que ia gerar toda uma discussão com os autores sobre as adaptações, porque nós não iríamos poder fazer os livros como eles eram. Teriam que ser feitas adaptações para virarem curtas de 10 minutos.

DAVI: Com quem vocês tinham pensado em trabalhar a princípio?

HUMBERTO: Ah, tipo *Pluft, o fantasminha*<sup>7</sup>, literatura infantil... Maria Clara Machado, Ana Maria Machado, autores assim, consagrados de literatura infantil. Mas, adaptações livres de autores que

<sup>6</sup> Estilo de desenho animado original do Japão, popularizado entre as décadas de 1960 e 1980, (especialmente, pelo trabalho de Osamu Tezuka), caracterizado pelos olhos grandes, cabelos pontiagudos, membros alongados, expressividade facial, linhas de ação de velocidade, onomatopeia, etc.

<sup>7</sup> Peça teatral infantil de Maria Clara Machado, lançada em 1955.

***Pensamos em arrumar um assunto que fosse de domínio público e que tive um fundo educativo e um rebatimento na escola. E aí, fizemos a opção pelo folclore. Porque tem utilidade na escola, tem pertinência, é sobre cultura, é Brasil.***

têm estilo próprio, premiação – que era o nosso caso – era complicado, porque a gente teria que mexer muito naquilo pra virar um filme. Diminuir. O que iria interferir muito na obra e geraria um problema de acordo com o autor, sem falar nos direitos... Como é que a gente iria pagar aquilo depois? Naquele momento, a gente não sabia qual seria o nosso destino. Então, **pensamos em arrumar um assunto que fosse de domínio público e que tive um fundo educativo e um rebatimento na escola. E aí, fizemos a opção pelo folclore. Porque tem utilidade na escola, tem pertinência, é sobre cultura, é Brasil. E aí fomos explorar o folclore, porque é domínio público e porque o Folclore não é uma história só. São todas as histórias.**

GISELLE: Tem essa carência de a cultura brasileira ser trabalhada [na animação]. A ideia é ótima!

HUMBERTO: E eu vou te falar, não tinha nenhum desenho nesse momento sobre cultura brasileira.

DAVI: Na verdade, tem um bem antigo que é o *Sinfonia Amazônica* que trata de um monte de lendas amazônicas...

HUMBERTO: Sim. Tem até um animador que trabalhou com o Anélio Latini, o autor de *Sinfonia Amazônica*, de 1952, o Horácio Young, que trabalhou com Anélio Latini e trabalhou conosco.

DAVI: Ah, é... Eu já estou querendo conversar com ele também. Mas, deixa eu te fazer uma outra pergunta relacionada a essa questão da temática amazônica: você falou de lendas brasileiras, é um pouco mais amplo. A minha pesquisa é mais sobre a Amazônia, sua representação na animação. Então, tem o Anélio Latini, o Ypê Nakashima – ele fez alguns curtas –, tem os curtas do *Juro que Vi* e, agora, recentemente, nessas séries feitas para a TV, do ANIMATV, pelo menos três delas citam a Amazônia. Uma delas é inteiramente na Amazônia *Jajá Arara Rara*. E outros dois, o *Tromba Trem* e o *Vivi Viravento*, passam pela Amazônia. Tem mais um curta do Andrés, que é sobre uma lenda sobre o surgimento da noite, e tem também o Rui de Oliveira, que fez o curta *A Lendas do Dia e da noi-*

*te*. Então, tem um número expressivo... claro que não são centenas, mas é um tema que é recorrente. Eu queria, então, saber a sua opinião. Por que essa recorrência da temática amazônica na animação?

HUMBERTO: Na realidade, a animação poderia ter abordado mais. É porque os recursos pra fazer animação são muito complicados, por isso que tem pouco. Na realidade, a gente tem diferenças grandes entre os anos de uma produção para outra. 1952, depois você vai falar do Rui de Oliveira, que é década de 80, anos 2000... Então, é um ou outro que faz referência, mas os espaços são enormes por conta de captação de recursos financeiros pra fazer o filme. Mas, **eu acho que a Amazônia está muito ligada ao nosso folclore. É uma imagem, um ícone forte do nosso folclore. Guarda uma aura de mistério, uma aura de mágica, que tem um material rico para “contação” de história. Tudo pode acontecer na Amazônia! Tudo mágico pode acontecer lá. A gente é brasileiro, mas não convive com a Amazônia.** Eu até já entrei na floresta amazônica e é muito interessante, mas não é um ambiente cotidiano. **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. Por mais documentários que você veja, não substitui passar uma noite na Amazônia.** Os mosquitos, que não são poucos... Essa coisa de insetos absurda, fauna... com formatos e cores que você não imagina.

DAVI: Isso que você falou de estarmos perto e longe, de não conhecermos, mas todo mundo falar sobre ela... vocês se preocuparam com isso na produção? Como é que essa Amazônia vai ser representada? Como é que essa floresta vai ser representada?

HUMBERTO: **A gente teve preocupação em retratar esteticamente a mata com a aparência da Amazônia. Ou seja, plantinhas, folhas, árvores, são plantinhas, folhas, árvores que foram colhidas de referência. De filmes, vídeos, fotografias que a gente tinha. Não fomos à Amazônia pra colher esse material porque a MultiRio, como uma empresa pública, tem muito acervo, muito material. A gente fez uma pesquisa grande até da aparência. É claro que a gente jogou ali o elemento *cartoon*, um elemento mágico... mas, nada que você está vendo ali é “fake”.** “Ah, essa árvore não existe no Brasil. Essa planta é de mentira”... Não. Tudo a gente tinha referência. No *Boto*, por exemplo, tem os peixes... E aí alguém, no YouTube, fala “Esse peixe não tem não...” Tem sim! Tudo a gente pesquisou, todos esses peixes existem. É uma caricatura do peixe, que está lá porque estamos fazendo um desenho animado, não é uma fotografia. O

barquinho do personagem do Boto. “Ah, mas esse barco está muito bonitinho, esse barco...” A gente foi fazer um desenho animado colorido, mas a gente achou um barco parecido com aquele para fazer aquela versão. A gente não pegou um barco do Mississipi e colocou lá. Tem diferentes barquinhos e a gente escolheu um pra usar no filme. É um *cartoon*, tem que ter fantasia, tem que estar colorido! Eu não vou pegar o barco mais destruído, mas pobre e mais sem-graça e vou usar ele na cenografia... Eu vou procurar um interessante. É claro que se esse interessante é o único na Amazônia, ele não está representando. Mas, a gente encontrou vários barquinhos com aquele perfil e eu sei que tem outros. Mas, a gente fez uma “cartunização” de um tipo de barco que tem por lá. Tem referência fotográfica. É peixe, é barco... E a Amazônia... Tem até poucos bichinhos passando no filme... tem vagalume... O vagalume até ajudou a gente na **transformação**. A bala vira vagalume! O caçador atira no Curupira e, quando ela chega perto dele, ela vira vagalume. Começa com vagalume e acaba com vagalume. É como se fossem as balas que foram disparadas e ficaram por lá. E alguém pode pensar que, numa primeira visão, uma criança não vai pensar nisso, mas está tudo lá. Dá pra você ir fazendo algumas conexões porque está tudo lá. O vagalume, porque **a floresta é densa, escura, a floresta é mata fechada, uma noite é escura na mata! Então, o vagalume é mágico**. Mas, quando a gente foi procurar o Curupira, é claro que a gente encontrou outros personagens. Tem o “caboclo do rio”, que é tipo um toco de madeira que é como se fosse a cabeça do rio, que se você passar ali ele te arrasta para o fundo do rio. Tem a cobra grande, Cobra Norato! Eu tenho já a história guardada. Eu tenho a história pronta. Se o *Juro que vi* continuasse, talvez a gente fosse fazer. O Cobra Norato é outra lenda incrível! O cara mora dentro da cobra... Gente, tem muita coisa! Você vai cavando, é muita coisa. E toda aquela cenografia gigante, meio misteriosa, aquilo é um prato cheio. Vitória-régia, Guaraná! Eu cheguei a participar de um projeto que era a lenda do guaraná e acabou não saindo, eu criei personagem...

GISELLE: Eu acho que é um lugar que tem uma profusão de personagens já prontos. Mesmo o guaraná é um personagem pronto. Profusão de cor, de forma...

HUMBERTO: Eu acho que a cultura local... **o desenvolvimento de uma cultura dentro de um ambiente assim como é o da Amazônia, isso estimula muito a imaginação, por causa do mistério. É um ambiente muito denso e que você não domina... Isso estimula a imaginação pra caramba!**

DAVI: Vocês chegaram a usar como referência a arte indígena em algum momento?

***Eu acho que a Amazônia está muito ligada ao nosso folclore. É uma imagem, um ícone forte do nosso folclore. Guarda uma aura de mistério, uma aura de mágica, tem um material rico para “contação” de história. Tudo pode acontecer na Amazônia! Tudo mágico pode acontecer lá.***

HUMBERTO: A gente chegou a pesquisar, mas fazer o filme “indígena”, com aquele visual indígena mesmo não ia caber dentro do estilo que a gente estava produzindo.

DAVI: Você já viu o filme do Rui<sup>8</sup>?

HUMBERTO: Já vi o filme do Rui. Ah, o Rui foi mesmo na coisa indígena. Porque o Rui é um ilustrador, o desenho é gráfico, é bonito. Então, é uma visão de ilustrador que vai mostrar a forma pra você de uma maneira importante. E na nossa linguagem a gente fez um pouco mais “disneyano”, vamos dizer assim, de propósito. Porque a gente quis fazer uma coisa que fosse marcante, com a qual o público se identificasse. “Isso é legal, isso é impacto, só que não é o americano, é o brasileiro traduzido”, sabe? Ao invés de fazer uma coisa muito difícil, fazer tudo em cordel... e mostrar pra um garoto de 5 anos que vê o Batman, seria pedir demais.

DAVI: Deixa eu perguntar uma coisa, então, sobre esse o estilo do desenho. Algumas pessoas com quem eu conversei disseram: “Ah, o *Juro que vi* tem uma cara meio Disney...”

HUMBERTO: Eu fiz de propósito. Eu não gosto de falar Disney, não. Eu chamo de desenho animado clássico.

DAVI: A Disney fez escola...

HUMBERTO: É que a Disney foi um expoente do desenho animado clássico. Mas, o desenho animado clássico se desenvolveu junto com o [Walt] Disney, não foi ele quem desenvolveu [sozinho] o desenho animado clássico. Ele foi um expoente do desenho animado clássico que se desenvolveu no mundo inteiro, inclusive na “cortina de ferro”, no leste europeu. Clássico, *full animation*, com cenários complexos, personagens complexos, só que tratando de questões, lendas deles. Na Europa você tem o Asterix, por exemplo, ou tem o Tintim.

<sup>8</sup> *A Lenda do Dia e da Noite* (Rui de Oliveira, 2000).

O Asterix é muito “disneyano”, se você pensar. Os personagens são volumétricos, tem o olho grande. O japonês, o maior quadrinhista que é o Osamu Tezuka, o pai do mangá, era absolutamente fanático por Disney. Você lendo a biografia dele, ele ia ver o *Bambi*<sup>9</sup> e assistia 52 vezes. Assistia sessões uma atrás da outra, um dia atrás do outro. Levava o caderno de anotações pra desenhar no cinema no escuro. E se você perceber, todos os desenhos animados do Tezuka têm aquele olho, ultra-grande, ultra-brilhante. E isso tem influência da Disney. Aquilo era uma coisa que, na época, alguém estava trazendo uma proposta incrível tecnicamente. Aquilo se disseminou de tal forma que até o japonês estava fazendo olho grande por causa da Disney! O Asterix que é francês, francês demais... Tem o parque do Asterix... a Disney lá [na França] manda mal, tem pouca gente. Lá na França a Disney não tem o mesmo impacto que tem a Disney americana. Porque eles tem o impacto do Asterix. Agora, é um estilo que está disseminado, não é mais “estilo Disney”. Ele virou uma coisa universal. Igual o Jazz... Eu associo o Disney ao Rock, porque é uma coisa popular, abrangente. No Japão, toca Rock. No Brasil, toca Rock. No Brasil, 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, vamos adotar o “Rock do desenho animado”. O que seria? 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 *Matinta Perera*, por exemplo, eu não posso dizer que ele é Disney. É um desenho animado bem com a carinha brasileira e ele saiu do *Curupira*. A ideia foi causar um impacto, uma abrangência e pensamos em usar Rock. Vamos falar em ritmo de Rock em ritmo de desenho animado clássico. Essa foi a intenção. Foi de propósito e deu certo.

DAVI: Humberto, eu queria te perguntar sobre quando você disse “Ah, a gente fez uma coisa mais comercial...”

HUMBERTO: Apesar de que não era pra “vender”, né? Ente aspas...

DAVI: Sim, pois é. Então, vocês pensaram no público-alvo que vocês iriam atingir? Porque você fala que foi mais “comercial”, mas, estão ligados à MultiRio, à Prefeitura do Rio...

HUMBERTO: A expressão que eu estou usando de produto comercial, é mais para um *visual comercial*. A palavra “comercial” é porque é produto

***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.***

“vendável”, ou seja, ele tem público. Você “vende” quando você tem público. Então, esse tipo de Rock, que a gente falou, de linguagem do *Rock n’Roll*, tem público! As pessoas estão acostumadas, estão esperando coisas com aquele som. Com aquele visual. É uma linguagem que tem público, o público está acostumado e espera coisas com aquele formato. Não foi feito pra ser vendido – a gente sabia disso desde o início –, nunca foi vendido, mas se fosse, teria público, seria mesmo “vendável”. Já recebeu até propostas pra ser vendido dentro e fora do Brasil. E não foi porque a proposta da série não era ser vendida. Quando eu falo em fazer uma coisa “comercial” é tendo em vista algo que tem público-alvo, que tem repercussão, que tem gente que conhece aquilo, que gosta... Que tem público amplo formado para aquilo. E que até, se fosse vendido, seria muito vendido. Muita gente pergunta até hoje onde compra. Tem um potencial comercial...

DAVI: Foi feito numa linguagem visual conhecida...

HUMBERTO: Exatamente, familiar, popular. É igual o *Rock n’Roll*: você começa a curtir aquilo, a investigar, você tem suas preferências e fica esperando coisas novas naquele caminho...

DAVI: E, assim, vocês escolheram o tema de lendas brasileiras. O Brasil, então, estaria presente neste aspecto, já que a linguagem é uma coisa mais universal, não tem uma coisa muito marcadamente brasileira...

HUMBERTO: **[O universal está] apenas na linguagem visual, na estética visual do filme. Mas em conteúdo, ele é totalmente brasileiro...** Não só na temática da Amazônia, por causa do *Curupira* e de outros personagens... O próprio design dos personagens é meio *Metro-Goldwyn-Mayer*<sup>10</sup>, não é nem

<sup>9</sup> *Bambi* (Walt Disney, 1942).

<sup>10</sup> A “*Metro-Goldwyn-Mayer*”, ou MGM, é uma grande empresa norte-americana, fundada em 1924, envolvida na produção e

***Eu acho que o bom das lendas é que elas não são fechadas, são abertas. Você pode sempre comentar, pode acrescentar uma coisa nova, pode brincar.***

“disneyano”, talvez um pouco de Warner<sup>11</sup>. Tem influências de outras linguagens comerciais... Mas não especificamente uma linguagem “Disney”. Mas, **o processo também é bem brasileiro!** Porque ocorre dentro de escolas públicas brasileiras, no Rio, quem dialoga com a gente é criança. Onde a gente mede se o desenho está funcionando, os caminhos, é com criança brasileira de escola pública do Rio de Janeiro. Com quem a gente está dialogando, quem a gente quer saber se gostou ou não, são essas crianças. Então, **o processo dele é todo “abrasileirado”**. A música tem algo assim de cinematográfico, mas sempre trouxemos elementos brasileiros misturados. É aquela coisa, é como se fosse um Rock n’Roll, mas agora vamos misturar um bandolim, um atabaque...

DAVI: Tem forró também no filme do *Boto*.

HUMBERTO: Tem forró... A gente foi, por exemplo, a Recife pra gravar com Naná Vasconcelos, um dos maiores percussionistas do Brasil, que tem um som brasileiro ao extremo, uma sonoridade de percussão brasileira extrema! Só a percussão dele já uma trilha sonora. E toda a percussão de *O Curupira*, todos os temas foram gravados com o Naná. Depois, outros instrumentos foram integrados. É porque o tipo de linguagem pede um tipo de música que é meio música de cinema clássico. Mas não foi uma música de cinema clássico tipo Jazz, nem com citações a filmes americanos. Mas, tem muita citação de brasileiro.

DAVI: Mas vocês tinham discutido no objetivo do projeto essa questão da “brasilidade”?

HUMBERTO: A gente sabia que o tema iria ser muito forte. A gente queria que no projeto... já que a pesquisa e o tema estavam tão carregados visualmente, e não tinha como ele deixar de ter uma carga brasileira forte... Na música, a gente queria trabalhar com músicos que pudessem trazer outros tipos de som. Porque a música é muito no filme. As pessoas ficam muito impressionadas com imagem, imagem, imagem... O filme está tão

impregnado de elementos brasileiro e as pessoas só falam em Disney, Disney... “Ah, parece aquele cenário da Disney...” Gente, prestem atenção em tudo, no todo! Há uma preocupação com a imagem exacerbada. A gente tem uma música, tem outros personagens... **O personagem principal lá do *Curupira* que é o ajudante do [caçador]... Ele é inspirado em Grande Otelo<sup>12</sup>**, ele é descaradamente inspirado no Grande Otelo, que é dos maiores atores brasileiros.

DAVI: Uma homenagem ao cinema brasileiro!

HUMBERTO: Assim como o *Boto* é inspirado num personagem do Péricles<sup>13</sup>, o *Amigo da Onça*, um personagem clássico brasileiro, de *cartoon*, de jornal. E ele é bem parecido com o *Amigo da Onça*.

DAVI: Uma curiosidade em relação ao Boto: geralmente, na lenda que mais se escuta falar, o Boto tem uma carga de sensualidade, de conquista das mulheres. E eu acho que isso, no teu curta, é convertido para o humor. Ele é meio desajeitado, mas mesmo assim as mulheres adoram ele. Como foi essa mudança?

HUMBERTO: **Eu acho que o bom das lendas é que elas não são fechadas, são abertas. Você pode sempre comentar, pode acrescentar uma coisa nova, pode brincar.** Se você fizer vários filmes, tentando ser fiel ao máximo possível, e chamar 10 atores pra interpretar o Boto, cada um vai ser diferente. Cada figurinista vai vestir ele com um chapéu, de terno, uma roupa diferente. Um vai ser mais mulato, outro vai ser mais branco. Não tem uma unanimidade. E no *cartoon* você tem mais liberdade ainda. Juntando a *cartoon* com a lenda, fica ainda mais solto. Então, a gente pode puxar mais para o humor, mas sem ferir a essência do negócio que é: o cara conquista as mulheres. A gente nunca deixou de apontar o que é a essência. A essência é que o Boto engravida as meninas. Que as meninas que engravidavam, foi por causa do Boto. E isso está na série! Tocado de uma maneira muito sutil, muito delicada, porque estávamos lidando com crianças. Está lá, mas de maneira suave. A virilidade dele também foi suavizada e jogada pro humor. O que funciona, porque a gente fala do assunto, as crianças entendem que ele é sedutor, que ele é irresistível. Aparece um barco cheio de meninhas grávidas no final com bebezinhos... “Botinhos”... Então, ficou claro e explícito qual é a do Boto, mas ficou tudo

distribuição de filmes e programas televisivos. Nas décadas de 1930 e 1940, tornou-se conhecida pelo sucesso de séries de desenhos animados como *Tom e Jerry* (1940) e *Droopy* (1943).

<sup>11</sup> Warner Bros. Pictures, outra gigante norte-americana da indústria do entretenimento, produtora de filmes para cinema e TV, foi fundada em 1918. Foi responsável pela criação de personagens de sucesso como o *Pernalonga* e outros da série *Looney Tunes* (1930).

<sup>12</sup> Ator e cantor brasileiro, Grande Otelo (1915-1993) fez grande sucesso, nas décadas de 1940 e 1950, ao estrelar dezenas de comédias ao lado de Oscarito. Foi também protagonista da adaptação de *Macunaíma* para o cinema (1969).

<sup>13</sup> O cartunista pernambucano Péricles de Andrade Maranhão criou, em 1943, o *Amigo da Onça*, um personagem crítico e sarcástico, para charges e histórias em quadrinhos que foram publicadas em jornais e revistas de circulação nacional entre 1943 e 1962.

suavizado. O fato dele ser pequenininho e feinho exacerba mais ainda o fato dele ser irresistível. Ele fica ainda mais incrivelmente irresistível. A magia dele é nata, não é porque ele é bonito, outros caras são bonitos. Mas, é porque ele é irresistível. A gente fez ele engraçado, mas ele é irresistível. É uma vantagem quando estamos fazendo *cartoon*. Mas sem nunca perder a essência.

DAVI: Eu falo no meu trabalho que alguns desses filmes estão retratando não só a lenda amazônica, mas eles tem uma carga de identidade nacional e não só regional. A partir do regional, você está falando de uma totalidade que é bem diversificada. Você pode comentar sobre essa questão?

HUMBERTO: Não só nacional. Eu acho que **uma coisa que acontece nas lendas, no mundo inteiro, é que elas lidam com arquétipos universais**. É o arquétipo da beleza, da luta do bem contra o mal, a força, o herói, vencer etapas, o que caracteriza o herói, o que caracteriza o vilão, a luta de cada um pra alcançar os seus objetivos e isso se repete no mundo inteiro. Isso é universal... **As lendas nossas brasileiras, são só uma maneira nossa de contar as mesmas coisas que são contadas no mundo inteiro**. Você vai pra Rússia e lá tem lendas semelhantes às nossas. Vai encontrar lendas que são quase as mesmas histórias, ambientadas em outro lugar, com outros protagonistas, mas a essência é a mesma. Na realidade, as lendas do mundo, as fábulas, tocam nos mesmos assuntos. **Quando a gente está falando de Brasil, a gente está falando de uma “roupagem brasileira”, usando elementos que estão perto da gente pra falar de coisas que são universais**.

ENTREVISTA COM

# Sérgio Glenes

Diretor do filme *Iara* (2004), da série *Juro que vi* (MultiRio – Prefeitura do Rio de Janeiro).

RIO DE JANEIRO, 4 DE NOVEMBRO DE 2011

*A entrevista foi iniciada como um “bate-papo” em que o pesquisador se apresentou, apresentou a pesquisa e seus objetivos, e introduziu de forma superficial o assunto sobre o qual conversariam.*

DAVI: Só para introduzir, eu vou falar um pouco da pesquisa, antes de falar do curta da *Iara*, especificamente... A gente pode observar que, na história da arte brasileira... não só da arte, mas da mídia, da indústria da cultura e do entretenimento, existem muitos exemplos de obras e produtos de entretenimento que buscam inspiração na região amazônica. Então, bons exemplos são os romances indianistas de José de Alencar... *Iracema*... Romances, poesias, músicas, telas de artistas do Modernismo: *Macunaíma*, de Mário de Andrade, o *manifesto da Poesia Pau Brasil*, de Oswald de Andrade, e algumas telas também. E também filmes como... filmes dos *Trapalhões*, *Tainá uma aventura na Amazônia*, *Bye Bye Brasil*, de Cacá Diegues. Seriados de TV como *Amazônia*, *Mad Maria*, que se passa na Amazônia, né? Muitos outros exemplos... Então, na sua opinião, qual é o motivo desse interesse das artes e da mídia pela temática amazônica?

SÉRGIO: Eu acho, primeiro, que é uma questão de universo da floresta. O universo desse ambiente da floresta que é único. **Eu acho que Amazônia é um lugar especial no mundo. no planeta. Em destaque, por razões ambientais.** E o momento que a gente vive, as décadas que seguem até agora, mais próximas, **a preocupação com a ecologia tem sido uma coisa cada vez mais presente.** Até pouco atrás, duas, três décadas atrás, essas questões sobre o ecossistema não era uma coisa que tivesse relevância nem num papo de esquina. Agora, a preocupação com o tempo, com as mudanças climáticas, é uma coisa que, na pauta de hoje entre nós, é algo que é vivo. Fora isso, já indo para o campo das artes, **se tem [na Amazônia] um lugar muito rico de pra explorar artisticamente. Primeiro, porque é como uma viagem ao primitivo. A floresta é o encontro com as raízes do planeta. Então, você vai encontrar toda a mitologia da floresta, tudo que pode florescer ali na vida.** Aí, você vai ter os elementos água, terra, fogo, enfim. O



**SÉRGIO GLENES** é ilustrador, concept artist e animador. Fez direção de arte para os curtas-metragens *Iara* (2004) e *Matinta Perera* (Humberto Avelar, 2004), da série *Juro que vi*, *Atirei o Pau no Gato* (2007), também pela MultiRio, *O Despejo ou... Memórias de Gabiru* (2008), seu primeiro projeto autoral, e a coprodução *Brasil-Cuba O Caminho das Gaivotas* (Alexandre Rodrigues, Bárbaro Joel Ortiz, Daniel Herthel e Sergio Glenes, 2011)

[www.glenes.com.br](http://www.glenes.com.br)

[sergioglenes.blogspot.com](http://sergioglenes.blogspot.com)

***Se tem [na Amazônia] um lugar muito rico de pra explorar artisticamente. Primeiro, porque é como uma viagem ao primitivo. A floresta é o encontro com as raízes do planeta. Então, você vai encontrar toda a mitologia da floresta, tudo que pode florescer ali na vida.***

que você falou um pouco antes, todas obras que foram feitas em relação a Amazônia têm a ver sempre com esse confronto do homem com a natureza. A busca de um ser perfeito, um índio perfeito... O puro! O encontro do impuro com o puro, do colonizador com o nativo... Aí, nisso você encontra também muita sensualidade, muito erotismo... A morte e a vida. Então, eu posso ficar aqui muito tempo falando o quanto [esse assunto] é rico. Bom, E aí, eu acho que o último ponto que eu posso falar é que é nosso! Enfim, é a floresta amazônica que está no Brasil. Então, o fato de ser alguma coisa que é nossa, de fato, em termos geográficos, que pertence ao Brasil, agrega mais um item a uma cultura que tem outras inspirações... Propriamente, o Rio de Janeiro, em si mesmo, a Bahia... Você vai ter a latinidade, a música, e aí você vai ter essa coisa que é a natureza, que é a floresta que representa. Tem o centro-oeste também, que é muito explorado. O Pantanal... A natureza... A Amazônia é uma das, digamos, das estrelas desse tema “natureza”, no Brasil.

DAVI: Então, falando agora especificamente do curta *lara*, dentro da série *Juro que vi*. Eu não sei se você estava nessa discussão desde o início, mas, quais foram as intenções iniciais de fazer uma série de curtas baseados nas lendas amazônicas? Nas lendas brasileiras, na verdade, mas passando por essas lendas amazônicas, nos quatro primeiros curtas?

SÉRGIO: Bem, eu me recordo, na verdade, que a gente pensou da seguinte forma: **O Juro que vi tentou abraçar... na verdade, fazer um passeio no Brasil, em termos de “lendas”<sup>1</sup>**. 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 exem-

plo. Porque é uma floresta... A *lara* seria... 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 também teve uma expressão muito forte no Centro-oeste, no coração do Brasil. A *Matinta* é do Nordeste, alguma coisa lá pra Juazeiro mesmo. O *Saci*, Minas Gerais. E o *Boto* é amazônico... Então, a escolha dos temas foi muito em torno, em primeiro [lugar], do gênero, que é uma coisa que as crianças pediam um pouco... Tinha uma reivindicação. Quando veio O *Curupira*, pra pensar o que seria feito depois, tinha umas meninas que pensavam logo numa... “Ah, tem que ser uma menina, tem que ser do outro gênero”. Então, aí, a gente começou, na verdade, a brincar. E foi funcionando. Brincar com o gênero, como se fosse um menino e uma menina. Uma questão de equilibrar um pouco esse protagonista.

DAVI: Uma outra coisa que eu queria saber, que eu acho interessante do teu curta, do *lara*, é que a gente pode notar dois conceitos principais que também tão ali presentes, em conflito, ao mesmo tempo. Um é a questão da “exploração”, que é uma coisa da realidade mesmo da Amazônia. A questão da exploração mineral muito forte, do garimpo, os impactos ambientais que isso traz, a ganância dos exploradores. E por outro lado, os personagens do “imaginário”, né? A própria *lara*, que é a personagem principal, junto com o garimpeiro, essa relação que tem entre eles... Então, eu queria que você falasse um pouco dessa questão do “real” e do “imaginário” nessa narrativa, na história do curta *lara*.

SÉRGIO: É. Isso é muito forte, é premente na concepção das histórias, porque a própria série tinha como um calço ser uma história que... Como era a chamada? “Alguém me contou, que jurou que era verdade” Então, era uma história que era contada, não se tinha certeza se aconteceu, mas quem contou jurava que aquilo aconteceu, “jurou que viu”. Então, assim a gente tinha uma licença, de cara – até porque ia tratar de mitos – de brincar com as possibilidades. O garimpeiro podia acabar lá no fundo do rio e não morrer. Na verdade, ficar eternamente tentando pegar a pedra que tanto ele queria. Ao invés de ele morrer, que é uma coisa naturalista... Até porque tem uma sereia, tem uma série de coisas que permitem brincar e transformar aquilo numa fábula. A força da mensagem vai ser mais duradoura. Melhor do que matar um personagem é deixar ele pra sempre fazendo a mesma coisa. É deixá-lo, de repente, mortificado. É como um físico fazendo aquilo eternamente. Quando o caçador quer matar lá os javalis [no curta O *Curupira*], ele não mata. Ele vira vítima daquilo, ele vira um próprio javali. Isso é uma

<sup>1</sup> A série *Juro que vi* é composta por cinco curtas-metragens: O *Curupira*, de 2003, O *Boto e lara*, de 2004, *Matinta Perera*, de 2006, e O *Saci*, de 2009.

sentença. Isso deve estar no livro<sup>2</sup>. Foi uma coisa das mais legais, uma ideia superbacana e que não pintou da nossa cabeça. Pintou das crianças mesmo! Quer dizer, é uma espécie de maldição... tem outra palavra pra isso que eu não lembro agora... que é próprio da fábula. Na verdade, você não morre. Você, na verdade, fica preso naquela história que você construiu. Então, a sedução que o garimpeiro sente pelo ouro é, na verdade, a morte dele. É assim que ele se afoga. E o menino, não. O menino se afoga porque ele busca a imagem materna dele. A imagem feminina, a deusa feminina. Então, todas essas coisas, que parecem divagações, são imagens que ficam impregnadas no filme, na história, porque não são colocadas em primeiro plano. Na verdade, são colocadas em uma espécie de cápsula do tempo em que aquilo vai ficando. Então, vai passando o tempo, vira e mexe, a gente vai falando alguma coisa... E você nunca tinha pensado naquilo. É como se aquela mensagem estivesse tão encapsulada que, quem vai abrir, vai abrir diferente, vai sentir um perfume de outra [maneira], entendeu? Isso é muito legal. Acho isso fantástico. É muito melhor do que a história óbvia, em que todos saem com um entendimento único, chapado, sendo nada tridimensional...

DAVI: Bom, vamos falar um pouco da questão da oralidade. Essas questões que se dão dentro da cultura amazônica... não só na cultura amazônica, mas na cultura popular brasileira... são divulgadas e propagadas através da oralidade. Então, não existia uma forma estática, única, de como a lara era representada nessa oralidade. Então, fala um pouco de como você chegou na sua concepção da lara, tal qual ela ficou no filme. Quais foram os processos que você passou até chegar na lara final?

SÉRGIO: O *Juro que vi* teve, na verdade, um grupo, que a gente chamava de “grupo de desenvolvimento de projeto”, que era formado por diferentes linhas de profissionais: profissionais ligados à pedagogia, ligados às artes, como eu, no caso, ligados a cinematografia, etc. A gente, na verdade, fez um estudo... Antes de chegar e apresentar algum material para o grupo das crianças, a gente fez um estudo sobre as origens da lenda, sobre os mitos. E fomos àquelas fontes conhecidas: Câmara Cascudo... algumas coisas de outros estudiosos, mas, principalmente, Câmara Cascudo. Também, algumas produções, algumas coisas de pessoas que já vinham fazendo, escrevendo sobre lendas. E que foram, na verdade, abastecendo e criando mais ou menos qual seria o [ponto] inicial dessa lenda, de onde ela veio. Então, a gente chegou, logicamente, lá no **mitologia grega**, nas **Nereidas**,

***Todas obras que foram feitas em relação a Amazônia têm a ver sempre com esse confronto do homem com a natureza. A busca de um ser perfeito, um índio perfeito... O puro! O encontro do impuro com o puro, do colonizador com o nativo... Aí, nisso você encontra também muita sensualidade, muito erotismo... A morte e a vida.***

nas filhas de Nereu<sup>3</sup>, se eu não me engano, que depois... Na verdade, começaram com mulheres-pássaros. Todos os híbridos, na mitologia grega, seriam monstros, seriam seres impuros, como os minotauros, os centauros, e tudo mais. Todas as outras lendas com que a gente trabalhou – não só a lara, que tinha ligação com as sereias – tinha, sim, um corpo que vinha, primeiro, lá da mitologia grega, depois, da cultura europeia. E aí, vinha para o Brasil através dos escravos, dos portugueses, das demais colonizações que tivemos. Que sofreros, na verdade. Enfim, aí isso tinha uma absorção aqui de uma forma diferente. Porque os nativos, os índios e os negros já aqui estabelecidos, iam absorvendo e transformando, fazendo uma outra [lenda]. E a lara também sofreu esse processo. Então, o que era do mar, aqui era do rio... o que era branca como a neve, uma mulher linda loira, aqui já era mais cabocla, já era mais “amorenada”. Tinha um teor mais denso de uma mulher do rio. Então, isso tudo eu já tinha mais ou menos na cabeça, pra gente saber de onde veio. Então, tem essa linha, tem aquela... [Definir] a linha desta personagem foi um trabalho problemático de fazer, porque tinha uma questão meio moralista, né? Como é que a gente ia apresentar uma mulher que seduz, uma mulher que mata homens? Leva esses homens ao fundo do rio e os mata a troco de sedução. Como adaptar? Pensa bem, a gente não tinha história. A gente falou: “a gente agora quer falar sobre a lara”... Ela é boa? Ela é má? Ela aparece com o seio de fora ou não? Ela vai seduzir um cara... Então, como é que vai ficar essa história? Entendeu? Como que você vai transformar isso numa coisa que a infância possa ter como uma nova experiência, uma experiência

<sup>2</sup> JOBIM E SOUZA, S.; PIRES, M. C. M.; HAMANN, F. P. *Juro que vi... Lendas Brasileiras – Adultos e crianças na criação de desenhos animados*. Rio de Janeiro: Multirio – Empresa Municipal de Múltiplos – Prefeitura do Rio de Janeiro, 2004.

<sup>3</sup> Na mitologia grega, Nereu é um deus marinho primitivo, representado como um personagem idoso, que reinava sobre o mar Mediterrâneo. Parece ser a personificação do deus do mar anterior a Poseidon. Nereu tinha cerca de cinquenta filhas, as Nereidas ou Neréiades, ninfas do mar.

diferente? São situações que não são próprias da infância... Então, a gente estava nesse contexto. Quando a gente teve o primeiro contato com as crianças, a gente já tinha perguntas. A gente já tinha mais ou menos [identificado os pontos críticos]. “Olha, a gente estava com medo disso, disso e disso”. A gente tinha medo da beleza e da feiura, de moralizar esse tipo de coisa. Medo é medo de feiura, de sedução, como brincar com o proibido, com o que o liberado e o que é proibido, com cunho [educativo] para a criança. Enfim. E as crianças todas foram trazendo... A nossas perguntas não eram diretas. Eram oficinas, a gente fazia um jogral, uma brincadeira... A gente criava situações para falar do que é proibido, do belo e do feio, e a gente foi achando... Qual o modelo de beleza que elas teriam? Seria uma mulher loira, de olhos azuis, não seria uma negra, seria gordinha... E elas [as crianças] foram até abertas, generosamente, ajudando. “Olha, é aqui, faça assim, faça assim, pode ser colorida, pode não ter sutiã, não...” As crianças foram liberando. E a gente foi [assimilando] rápido. Pode isso, pode aquilo, que bom, pode fazer assim... Essa experiência, no *lara*, eu considero um dos melhores contatos de pesquisa direta com o [público]. Porque, foi muito bem planejada a forma de perguntar. Não foi uma pergunta direta, né? Então, como elas lidam com a proibição? O que pode e o que não pode? Aquilo que é belo é o melhor? O que é o bonito? A gente brincou com mil coisas: fotografias de mulheres, caixas de presentes feias, e de caixas de presentes bonitas... E ih, as crianças já estavam até sabendo... “Ah, eu vou escolher a feia, que isso tá bom demais pra ser verdade”. Então, elas já sabiam tudo. Com isso, a gente foi montando o teor do personagem, que acabou sendo um pouco mais maternal, protetora. Então, a história foi construída numa relação quase até edípica. O Pedro Rico, na verdade, é uma criança que está fora de completamente jogada naquele ambiente de trabalho. O ambiente de garimpo, que é um ambiente completamente... Seria impossível, talvez, se fosse filmado. Como ele é animado, ele é maquiado. Mas, o garimpo é muito rude! A gente fez uma pesquisa em cima do garimpo todo. Na verdade, nós fomos pra algum lugar, ali na fronteira Brasil-Suriname, com situações de perigo e com sérios problemas ambientais. Porque o garimpo parece até um lugar romântico, se a gente pensar, né? Mas, a gente, pesquisando... você deve ter mais contato, né?

DAVI: Não, não...

SÉRGIO: Não, né? Nada a ver... Mas, o processo é destruidor, muito destruidor.

DAVI: Então, vocês chegaram a fazer viagens e pesquisa por conta do filme?

SÉRGIO: Não, não... Infelizmente, não. Nossa pesquisa foi toda por livros, por filmes, vídeos, alguns

documentários. E a gente teve contato com um documentário muito interessante sobre a vaidade no garimpo. Os homens, no garimpo, são muitos vaidosos. Então, ver esse documentário foi decisivo para criação do [personagem do] dono do garimpo. Porque eu imaginava um velho, com barba, meio Capitão Gancho, sabe? Na verdade, ele foi rejuvenescido e recebeu tratamento, que é mais ou menos o que rola na galera que, vira e mexe, ganha algum dinheiro. Que é o que eu ganharia em seis meses! O camarada pega o dinheiro e gasta com cosméticos! O cara pinta a unha, o cara faz a barba, o cara tem cavanhaque, porque é vaidoso! Manter cavanhaque é um saco, né? Ninguém mantém cavanhaque a troco de nada... Então, ele é todo cheio de ouro, ele tem dente de ouro, que é o usam os personagem que a gente encontrou nessas pesquisas. São pessoas muito simples, que, às vezes, tem a sorte de encontrar muito dinheiro de uma vez só. Só que aquele dinheiro não muda a vida. Aquele dinheiro muda a vida durante algum tempo... Então, enquanto tiver dinheiro, ele vai ficar com todas as mulheres do lugar, porque ele está cheiroso, porque ele tem muito dinheiro para gastar. Então, foi uma pesquisa que atendeu também na criação dos personagens, né? Para começar a criar um enredo... Então, **tinha que ser alguma coisa que fosse ligada à terra, a exploração da natureza. E o garimpo caiu bem nisso. E a lara [também caiu bem] como representação da natureza, como uma mãe da natureza.**

DAVI: Sérgio, eu queria que você falasse um pouco da questão do estilo gráfico escolhido pro curta esse *lara*, do *Juro que vi*. Até que ponto o estilo é definido, é preso a uma identidade visual da série? Até que ponto ele é uma coisa mais autoral uma coisa sua, um estilo do autor? Ou até que ponto a Amazônia influencia nessa visualidade escolhida pra o curta?

SÉRGIO: Olha, que eu me recorde... Porque já faz alguns anos... *lara* foi minha primeira experiência em desenho animado, né? Então, tinha, na verdade, muita insegurança. Tinha aquilo de “Não sei o que vou fazer, e agora? Vou ter que resolver isso”... Bom, eu tive alguns pontos de partida... Primeiro, a série já tinha um ponto de partida, que seria o [curta do] *Curupira*. Como primeiro filme, ele foi pensado como um filme muito clássico, numa onda muito clássica de desenho animado. Por ser o primeiro, era um projeto muito difícil de ser realizado, porque tinha todo um contexto de produção. Então, a gente tinha meio que provar que era possível fazer uma coisa de alta qualidade no Brasil. Um negócio muito louco, megalomaniaco, entendeu? No nosso microcosmo... Eu nem estava participando ainda, não fazia parte do estúdio ainda. Isso aí eu estou contando porque me contaram e, depois, eu acabei absorvendo também. Mas, *O Curupira* veio com essa proposta de que [mostrar] pra gente que é possível fazer

um desenho animado de alta qualidade. É possível! Então, você tem que fazer como seguindo a “escola”. Não dá pra você... É como se você tivesse de sempre radicalizar naquilo, dentro daquilo. Não adiantava, de uma outra forma, como acontece muitas vezes, a contracultura fazer o contrário do que a cultura está mostrando. O *Curupira*, não. Em *O Curupira*, a opção foi “Vamos lá, vamos fazer bem feito isso aqui mesmo... É isso que vocês querem?”

DAVI: A “escola”, que você fala, seria o estilo de desenho, de animação?

SÉRGIO: Eu estou falando, na verdade, de uma escola clássica americana. O estilo americano, a escola de animação clássica, das técnicas clássicas de desenho animado. Então, quando eu fui convidado pra fazer o *lara*, uma das coisas que eu me sentia muito comprometido era de, antes de tudo, manter a qualidade. E isso já era um super desafio. Porque era meu primeiro filme! E não foi feito dentro do próprio estúdio. Ele foi feito em outro estúdio. Então, foi um desafio em dobro pra mim! Dentro do estúdio é mais fácil. Você tem os mesmos artistas, você tem o mesmo *know-how*, enfim, toda a facilidade de produção daquele estúdio ali. Então, eu tentei, a partir do que eu tinha de referência, da referência dessa escola, o que eu posso fazer? Na verdade, no *lara*, a gente tentou fazer um filme mais simples, no sentido de... Os personagens pegam uma linha um pouco diferente: olhos menores, são mais angulosos... Uma coisa com um “sotaque” um pouco mais adolescente, menos infantil, tudo menos redondo. Eu acho *O Curupira* é bem redondo, *O Boto* é bem redondão... O *lara* é mais pontudo, tem mais pontas. É como se fosse as pedras, sabe? É como se fosse aquelas pepitas. As cabeças são pepitas, e tudo mais. E os cenários... foi uma “onda” que eu tive... Eu gosto muito de cenário com traço e... não sei muito explicar. Eu queria um desenho talvez mais clássico, mas, um clássico que não fosse a última moda do que a gente está fazendo. Eu fui lá pros *Dálmatas*<sup>4</sup>, sabe? Eu fui lá para *Mogli*<sup>5</sup>, que são referências de florestas também que são desenhadas. Tem uma coisa mais rústica de deixar o traço aparecer. Eu gostava daquilo. Eu não sei te dar uma explicação muito aprofundada, artística. **E com relação a estética da Amazônia, pouca coisa... Não sei, eu acho que nem cheguei a ir... Eu estava mais preocupado com a cores, que tivesse um filme mais azulado... Que tivesse uma parte mais azulada, mais verdeada, mais *Aqua*... uma coisa mais “Aqualand”, porque meta-de do filme seria bem “molhado”, tudo na água...** E a primeira parte seria a terra, aquela lama toda dali, bem próprio. Eu acho que eu fui por esses

## ***O curta lara tem uma “pegada” que talvez seja de um Modernismo Brasileiro, que tem referência na Amazônia.***

caminhos. Lembro que, como sempre acabo fazendo, pesquisei pintores brasileiros... Em vez de pintar uma coisa escura de um lado e clara de outro, eu posso tentar, procurar pintar como modernista. Então, aí sim eu posso tentar dizer a você que talvez tenha uma pegada até dessas referências que você trouxe... Uma coisa mais “Tarsila”<sup>6</sup>, ou que tivesse a linha aparecendo e mostrando... Eu estou pintando lá a pedra... De um lado é rosa e do outro é amarelo, e você está entendendo que é uma pedra, uma lama, sabe? Então, não ser tão esse “clássico bobo”, que é o desenho animado ultimamente. Eu acho que os cenários são muito óbvios! Isso aqui é marrom. É assim, agora... *A Princesa e o Sapo*<sup>7</sup>. Isso aqui é marrom, isso aqui é marrom também, isso aqui é branco, e vai pintando... No *lara*, você percebe que tem umas coisas meio doidas, meio loucas. Coisas fora de registro, pedra que vai ter um azul, a caverna é azulada em vários lugares... Então, **nesse sentido, a lara tem uma “pegada” que talvez seja de um Modernismo Brasileiro, que tem a referência na Amazônia. Então está rebatido, entendeu?**

DAVI: Você falou que esse curta *lara* não foi feito no mesmo estúdio dos outros. Qual foi o estúdio, só pra eu registrar?

SÉRGIO: Foi o AnimaKing, estúdio AnimaKing. Na época, eles estavam em São Paulo. Foi feita uma licitação... Teve uma busca de um estúdio pra fazer [o curta], e eles entraram. E foi como se eu tivesse um estúdio montado, só que não era mais aqui no Rio de Janeiro, era em São Paulo. E eles tinham o *casting* [a equipe] deles lá toda. Então você não escolhe quem vai fazer, né? Você contratou o estúdio, o estúdio tem seu elenco de artistas.

DAVI: E foi o único curta do *Juro que vi* que foi feito assim, separado?

SÉRGIO: Foi.

DAVI: Porque os outros, pelo que eu entendi foram feitos dentro do MultiRio. É isso?

<sup>6</sup> Seguindo o estilo das obras modernistas de Tarsila do Amaral, caracterizadas por cores vivas, tons fortes, figuras geométricas e volumétricas.

<sup>7</sup> *A Princesa e o Sapo* (*The Princess and the Frog*, Ron Clements / John Musker, 2009)

<sup>4</sup> *101 Dálmatas* (*One Hundred and One Dalmatians*, Clyde Geronimi / Hamilton Luske / Wolfgang Reitherman, 1961)

<sup>5</sup> *Mogli - O Menino Lobo* (*The Jungle Book*, Wolfgang Reitherman, 1967)

SÉRGIO: Os outros foram como *O Curupira*. O *lara* e *O Boto* foram feitos ao mesmo tempo, no mesmo ano. Enquanto o *Boto* estava sendo produzido no Rio, o *lara* estava em São Paulo, no mesmo ano. E depois, os seguintes, que foram o *Matinta Perera* e *O Saci* foram feitos no estúdio mesmo. O *lara* foi fora. E foi uma experiência... Pra mim, foi uma “faculdade” de tudo. Porque uma coisa é você trabalhar com quem você já está acostumado, trabalhar com o Marco<sup>8</sup>, por exemplo, a gente já fala, já se conhece bem... Tem uma hora que as pessoas que trabalham [juntas], você já sabe [o jeito dessa pessoa]... “Ah, Marco, não vai inventar de fazer isso...”. Começa a criar uma coisa meio “caseira”, que ajuda na produção. Agora, quando você vai trabalhar com pessoas que têm outra “pegada”, outra cultura, não são do projeto em si, são contratadas... você tem que ter uma direção mais... você vai ter uma direção mais difícil. Pode ser que não, mas, eu estou falando do que eu tive, eu achei que foi uma direção das mais difíceis que eu já tive. Já tive outras, mas foi difícil porque foi a primeira, eu não sabia de muita coisa, muita coisa foi acontecendo, e eu fui aprendendo na hora que foi acontecendo. Então, eu não tive como prever as coisas. Mas, por outro lado foi enriquecedor, porque você abre uma porta para outro campo, você conhece mais gente, você está vendo outras formas de processo. O que parece simples, dentro do estúdio, fazer à distancia é outro processo. E isso tudo influencia no acabamento, na “pegada” do filme, na animação no *time*, em tudo. Fica tudo no filme!

DAVI: Só pra finalizar, eu queria que você falasse um pouco de você: o que você está fazendo hoje, depois desse projeto. O que você fez de lá pra cá? Na verdade, você falou que *lara* foi o seu primeiro [trabalho em animação], né?

SÉRGIO: *lara* foi em 2004.

DAVI: E aí, você continuou com animação? O que é que você tem feito de lá pra cá?

SÉRGIO: Continuo. Depois do *lara*, eu continuei trabalhando no *Juro que vi*, que prosseguiu, nos anos seguintes, com *Matinta*<sup>9</sup>, em que eu fiz com a direção de arte junto com Paulo Visgueiro. *O Saci* também, em que eu fui o diretor de arte e leiautista. Na MultiRio, eu fiz algumas coisas que foram ligadas mais a... como um *concept artist* ou direção de arte. Em direção, eu produzi um filme pelo MinC (Ministério da Cultura), que é meu, é autorial, que é o *O Despejo - Memórias de Gabiru*<sup>10</sup>. Não sei se você conhece...

DAVI: Já vi sim.

SÉRGIO: Então, digamos que esse, sim, é meu primeiro filme como autor. Não é o que me contratam pra fazer. Esse seria o primeiro filme. Porque o *lara*, na verdade, estava escrito, estava com storyboard, estava todo feito. Ele, na verdade, ele foi o meu passaporte pra adquirir a direção do *lara* do que o contrário, entendeu? Então teve *O Despejo* e depois eu trabalhei em um estúdio. Na verdade, entre um trabalho e outro, a gente acaba fazendo um *freelancer*... Tem essas coisas. Mas, de principal, em desenho animado, eu trabalhei numa série para TV, que é do Andrés. Fui *concept artist* da série...

DAVI: Qual foi à série?

SÉRGIO: *Meu AmigãoZão*<sup>11</sup>. E, ano passado, [trabalhei] numa produção, numa coprodução, através do Ministério da Cultura [do Brasil] e de Cuba, que é *O Caminho das Gaivotas*<sup>12</sup>, que foi um projeto de cooperação artística e técnica, vamos dizer assim. Foi feito por Brasil e Cuba. Foi feito um filme de animação, num contexto de formação [profissional], e tudo mais. Foi também uma direção. E agora, eu estou “zerando” de novo. A gente está num outro caminho. Você está conhecendo o Marco e a Fernanda. A gente está trabalhando, se juntando, se “casando”... A gente já está “namorando” há algum tempo (risos). A gente está fazendo algumas coisas juntos, uma experiência, agora, de sermos um grupo de trabalho, com projetos próprios. Tanto atendendo projetos de outros lugares, em desenho animado, com foco em desenho animado e produção audiovisual, mas também com outras “pegadas”. Porque desenho animado está cada vez mais... tendo [suportes] onde passar, agora.. Não tem só o cinema e a televisão. Agora, tem o celular, tem o iPad, [todos esses suportes] que são chamados de transmídias. Tem todas as [mídias] transversais, onde o produtor visual pode entrar. Tem o projeto pra cinema, mas tem um [projeto] transversal pra internet, enfim. A gente está pesquisando, vivenciando, estudando, se preparando, né? Para nascermos! Ainda estamos no período embrionário... Ainda está dentro do útero, mas a gente está querendo sair. O caminho é demorado, desafiador, mas também é estimulante. É isso aí!

<sup>8</sup> Sérgio fez referência a seu atual colega de trabalho Marco Ribeiro, que estava no mesmo recinto onde foi realizada a entrevista.

<sup>9</sup> *Matinta Perera* (Humberto Avelar, 2007), quarto curta-metragem da série *Juro que vi*.

<sup>10</sup> 2008

<sup>11</sup> *Meu AmigãoZão* (*My Big, Big Friend*, Andrés Lieban, 2009) é exibido no canal de TV por assinatura Discovery Kids.

<sup>12</sup> *O Caminho das Gaivotas* (Alexandre Rodrigues, Bárbaro Joel Ortiz, Daniel Herthel e Sergio Glenes, 2011)

ENTREVISTA COM

# Cássio Tavernard

Diretor dos curtas-metragens animados *A Onda – Festa na Pororoca* (2005) e *O Rapto do Peixe-Boi* (2008).

BELÉM, 10 DE MARÇO DE 2011

*A entrevista foi iniciada como um “bate-papo” em que o pesquisador se apresentou, apresentou a pesquisa e seus objetivos, e introduziu de forma superficial o assunto sobre o qual conversariam.*

DAVI: Cássio, a primeira pergunta é mais um enquadramento da questão, para ver se tu concordas que o teu curta se encaixa na minha pesquisa. A Amazônia, tanto com relação aos seus aspectos materiais como a fauna, a flora, a hidrografia e etc. como também em relação aos imateriais, como as lendas, histórias dos indígenas e população ribeirinhas, e tudo mais que envolve o imaginário da população e as características culturais da população que habita na Amazônia... a Amazônia nesse aspecto é uma fonte de inspiração para artistas, designers, arquitetos, romancistas, compositores, cineastas e, desde a década de 50, animadores, tanto brasileiros como estrangeiros. Você considera que o seu filme *A onda – festa na pororoca* é um exemplo de um produto cultural inspirado na Amazônia?

CÁSSIO: Com certeza. Inclusive eu acho que vai até um pouco muito mais além. **Boa parte do humor e das piadas 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.

DAVI: Entendi. Então, você quer dizer que o público principal do seu filme está localizado na Amazônia?

CÁSSIO: Olha, a gente faz o filme para o mundo ver, eu acho. Então eu queria que as pessoas no Japão vissem. O que eu acho é que **a gente está muito acostumado a receber uma herança cultural de fora.** E coisas que a gente não sabe, a gente



**CÁSSIO TAVERNARD** é arquiteto e desenhista. Em 2004, realizou, como resultado da Bolsa de pesquisa e experimentação do Instituto de Artes do Pará (IAP), o curta-metragem animado *A Onda – Festa na Pororoca*, exibido em 2005 no festival *Anima Mundi*. Devido, ao grande sucesso, o curta recebeu uma continuação em 2008: *O Rapto do Peixe-boi*, codirigido por Rodrigo Aben-Athar, exibido em 2009 no *Anima Mundi*. Atualmente, desenvolve uma série para TV com as personagens desses curtas.

***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 só aqui são facilmente compreendidas.***

passa a saber a partir do momento em que a gente assiste um filme, ouve uma música, e tal. 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 uma informação daqui pra fora que as pessoas não têm, da nossa realidade. Mas aqui ele vai ser absorvido com mais facilidade, porque são temas conhecidos de todos. Mas, eu não diria que tenho um público principal na medida em que ele não é feito só pra cá pra região. Aqui, as pessoas vão rir mais fácil de algumas piadas e lá fora as pessoas vão ter que ir atrás de algumas informações pra entender. Mas, a gente sempre pensa em apresentar a nossa região da maneira mais universal possível.

DAVI: Ok. Então, isso que você falou tem tudo a ver com a próxima pergunta. O teu filme, *A onda – festa na pororoca*, teve uma repercussão nacional muito boa no ano em que ele foi selecionado para a mostra competitiva do *Anima Mundi*, em 2005. Assim como em 2008, aconteceu com *O Rapto do peixe-boi*. Então, nesses dois anos que foram exibidos esses teus filmes no festival de maior repercussão [nacional], que é o *Anima Mundi*, que hoje é considerado o quinto maior no mundo, teve uma repercussão no país e com certeza também fora muito grande. Você atribui que o sucesso do teu filme, o interesse pelo teu filme se deve pela associação do filme à Amazônia, ao tema Amazônico, como a questão das festas de aparelhagem no Pará e alguns personagens das lendas da região?

CÁSSIO: Eu acho que, depois da Coca-Cola, a palavra Amazônia é a mais conhecida no planeta. Então, tem um apelo de curiosidade quando a gente fala da Amazônia fora daqui, do nosso estado, e que isso atrai muito público. Mas, no caso de *A Onda – Festa na Pororoca*, além desse fator, eu acho que algo que chamou bastante atenção foi o humor. A gente exporta cultura embalada num pacote de humor. Então, eu acho que foi muito também a característica dos personagens, que são personagens da fauna marinha, dos rios daqui: caranguejo, camarão, candiru e tal. Eu acho que é um pouco disso assim, apesar de que a Amazônia

desperta essa curiosidade. E depois que passou no *Anima Mundi*, eu não sei se tu sabes disso, uma produtora da TV Cultura de São Paulo entrou em contato com a gente para veicular a *Pororoca* num canal fechado da TV Cultura. E depois da quarta exibição, eles fizeram uma proposta pra gente produzir uma série. Hoje a gente está tentando produzir uma série da *Turma da Pororoca*. Então, através do Governo do Estado, da Oi Futuro, da Sol Informática, a gente está produzindo os três primeiros episódios, do primeiro bloco, porque ainda faltam mais dez pra ser exibido na TV, em rede nacional. São necessários treze episódios. Infelizmente, a gente ainda não tem todos os episódios, mas já demos o pontapé inicial. Começamos a produzir uma série pra TV, que vai ser veiculada nacionalmente, um produto regional, chamado *A turma da pororoca*. A gente deve muito ao *Anima Mundi*, que foi quem projetou [divulgou] o filme, foi que possibilitou os produtores de São Paulo assistirem e fazerem o convite pra gente, e foi dado o pontapé inicial nessa produção. Então, hoje eu tenho *O rapto do peixe-boi*, vai ser o terceiro episódio... A gente está produzindo um episódio com a participação da Amazônia Jazz Band, chamado *Allegro pero no mucho*, que é um episódio que acontece todo no Teatro da Paz<sup>1</sup>. Então, é mais uma referência local que as pessoas vão ter a oportunidade de conhecer lá fora, uma trilha do Tinoco Costa, que tem uma música chamada *Pororoca*, e com a participação dos músicos. A gente vai fazer uma brincadeira de efeito especial com os músicos do *Amazônia Jazz Band* debaixo d'água e tal. A gente já filmou os músicos em *chroma key*. Eles têm uma interação em que o vilão odeia tecnobrega, então fica um conflito entre música erudita e música popular, e tal. Mas, na verdade, é música para todos os gostos. É mais ou menos isso.

DAVI: Cassio, pelo que eu entendi, vocês pensaram em tudo isso antes de fazer o filme. E eu sei que algumas coisas também vocês só descobriram depois do filme ser exibido, a partir da reação das pessoas. Então, ao planejar o filme, qual foi a importância de adicionar aos personagens, cenários e enredo, essas características específicas da cultura da Amazônia?

CÁSSIO: Pra falar a verdade, eu acho que o nortista nasce olhando muito pra fora. A gente tem uma necessidade de, eu acho, de olhar muito para o mundo, mais às vezes do que olham a gente. Então é muito comum a gente estudar lá fora, fazer nossas especializações, é muito comum a gente ter acesso através da televisão da cultura de São Paulo, da cultura do Rio, muito maior do que do centro pra baixo se tem da região Norte. Existe

<sup>1</sup> Teatro construído em Belém (PA), no auge do ciclo da borracha, para receber grandes espetáculos de música erudita europeia. Inaugurado em 1878, sua arquitetura foi inspirada no Teatro Scalla, de Milão (Itália).

uma falta de informação muito grande. Então às vezes também existe uma necessidade de o artista local passar essa informação. Cabe muito ao artista esse papel de embaixador, de levar nossa cultura e tal. Agora, por incrível que pareça, o que eu falei ainda agora, quando eu comecei a fazer o projeto da *Onda*... Um amigo meu que é escritor, Adriano Barroso, me ofereceu quatro textos, e a escolha da *Pororoca* foi muito mais em função do humor do que do tema regional. Era o humor dos personagens, a riqueza da fauna como uma possibilidade de criação de belos cenários, a variedade dos personagens, e isso me pareceu muito mais atrativo do que a gente ter a consciência de que isso seria um trabalho que fosse falar da nossa região. Só quando o filme ficou pronto, quando foi pros festivais, foi que a gente percebeu que estava carregando uma bandeira... **Aí, virou um pouco o jogo.** Então, a gente criou uma consciência da importância de se estar falando sobre um determinado tema. Mas, de primeira, não foi realmente o motivo; o motivo era realmente o humor: os candirus serem sacanas e falarem toda hora em “emburacar”. O tecnobrega muito mais também pelo humor, porque eu vejo o tecnobrega muito como humor. Mas, hoje, depois que a gente percebe como ele é visto lá fora, no Rio, em São Paulo, na França, onde a *A Onda – Festa na Pororoca* já passou, aí a gente percebe que, sem querer, a gente está carregando um estandarte, uma bandeirona e não sabia. E agora, sim, tenta fazer da melhor forma possível essa representação daqui da região.

DAVI: No teu caso, tu és um animador da região amazônica, falando da região amazônica, mesmo, como tu acabaste de falar, não sendo esse o principal objetivo do curta. Mesmo sendo focado no humor e na relação humorística dos personagens, existe a característica de ser um produto da região norte, da Amazônia e, especificadamente, do Pará, porque fala muito das festas de aparelhagens<sup>2</sup>, que são paraenses. Mas, existem outros animadores, outras iniciativas que geralmente estão concentradas nas regiões sul e sudeste, de também criar narrativas em forma de animação que se passam na Amazônia ou que têm personagens da Amazônia, como é o caso recente do *Juro que vi*, do Humberto Avelar, que explora lendas do imaginário amazônico – em cada curta, ele fala de uma lenda diferente – e também de duas séries que estão sendo produzidas para a TV, do programa ANIMATV, do Ministério da Cultura: uma é o *Tromba Trem*, que tem dois episódios que vão se passar na Amazônia, e outra que é a *Jajá Arara Rara*, não sei se tu conheces, que também se passa na Amazônia, em que os personagens amazônicos, e

<sup>2</sup> As festas de aparelhagens são festas, comuns nas periferias da grande Belém, onde as pessoas se encontram para assistir a um show de tecnobrega (ritmo também local que mistura o brega romântico com música eletrônica) ou para dançar músicas do ritmo ao som de um DJ. Os grupos de festas de aparelhagens mantêm entre si uma relação de rivalidade.

***Eu acho que o nortista nasce olhando muito pra fora. A gente tem uma necessidade de, eu acho, de olhar muito para o mundo, mais às vezes do que olham a gente.***

***[...] Infelizmente, eu acho que nem tem sido assim tão grande esse olhar de fora [para a Amazônia].***

inclusive os protagonistas são da Amazônia, a fauna é amazônica. Então, qual a diferença entre você, como animador da Amazônia, que conhece a região, e eles? Onde você acha que está o interesse deles ao buscar também essa temática amazônica?

CÁSSIO: Vamos ver se eu entendi. Olha, eu acho que, a princípio, todo mundo tem direito de falar o que quiser. Quer dizer, se um dia eu quiser fazer um filme sobre o Japão, eu acho que é um problema meu. Algumas dessas produções que tu citaste, eu, particularmente, sinto falta de algumas referências. Então, por exemplo, eu espero aqui fazer uma crítica aqui bem pontual, primeiro que eu adoro a série *Juro que vi*. Adoro! Acho lindo o acabamento, a animação é impecável, o roteiro é muito bem amarrado. Mas, quando foi exibido aqui em Belém, a coisa que mais destoa é, por exemplo, na hora da trilha, ninguém se reconhecer naquilo. Então, na verdade, eu não sei se faltou pesquisa, se faltou interesse, se eles não gostam do que é produzido aqui. E eu acho que esse é um cuidado que se deve ter em qualquer trabalho que eu for fazer. O ideal. Eu não sei se as pessoas vêm aqui, se elas fazem o registro da maneira certa, porque podia ser em qualquer lugar. Precisa saber se aquela floresta é essa floresta. Porque, por exemplo, no caso de *O Boto* [Humberto Avelar, 2004], não tem nem uma trilha local; não tem carimbó... é um samba, é um pagode que é tocado ali. Pra gente, isso incomoda muito. Por exemplo, a gente viu agora no trabalho do *Rio* [Carlos Saldanha, 2011], que é uma produção americana, com um diretor brasileiro, e começa o filme com um grande carnaval. Eu acredito que todo brasileiro vai gostar de ver aquilo, porque é um samba autêntico, uma trilha linda, muito bem executada. A gente não sabe se ela está cantando em inglês ou em português, porque é uma língua meio dobrada, parece que é inglês, mas tem hora que a gente ouve o português; mas é samba, é um samba de primeira. Levaram o Carlinhos Brown. Não foi simplesmente pegar um americano e, como ele acha que é o samba? Não, pegaram um brasileiro que faz samba pra fazer uma trilha.

***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.***

Essa autenticidade eu acho que é o que dignifica e ao mesmo tempo respalda que aquele filme... porque o filme já vai ser no Rio de Janeiro, os personagens já vão falar em inglês, e na parte rítmica, no ritmo a gente não consegue herdar isso? Os outros projetos que tu falaste, por exemplo, no *Juro que vi*, o que eu mais prestei atenção foi no *Boto* que aparentemente era pra ser daqui da região amazônica. Eu não reconheci nenhuma trilha sonora. E isso eu senti muita falta. Por exemplo, em *A Onda – Festa na Pororoca*, o tecnobrega que tocou foi uma trilha composta em Ourém, por um músico de lá, não foi nem em Belém, e foi cantada por um bregueiro de Ourém. Então, as pessoas podem não gostar da música, mas é isso que é o tecnobrega. Então existe uma necessidade. Eu acho que, se eu fosse fazer uma trilha nordestina, já que o Sul tem uma dificuldade de separar o Norte do Nordeste. Pra eles tanto faz norte e nordeste. Então talvez por isso que a referência da música de *O Boto* tenha sido um forró, que ele dança no final. Pra gente isso não é legal. Engraçado é que, por exemplo, eu entendo que existe uma certa liberdade, por isso que eu tento colocar como uma crítica pontual, porque eu tenho tentado fazer um contato com o Museu Emílio Goeldi, que é uma referência em pesquisa de fauna da região, um dos principais do Brasil. E o biólogo fica muito incomodado quando a gente subverte a natureza. Então, por exemplo, o fato de a sucuri não ser igual à sucuri, o candiru não ser igual ao candiru. E eu tento justificar dizendo que existe essa liberdade de brincar em cima das características dos personagens, que não é um trabalho meramente [descritivo]... pode ser então que essa seja a alternativa para as outras produções. Então aqui fica o meu questionamento, mais abrindo o questionamento do que fechando. Mas eu, na medida do possível, tento pontuar dessa maneira.

DAVI: Cassio, depois do seu primeiro filme que você falou agora a pouco, não existia o interesse inicialmente de ser um filme com a bandeira amazônica, usando até o termo que você falou. Mas, a partir do segundo e da reação que o público teve, que a imprensa teve, que os festivais de animação tiveram, você considera que os teus filmes, a partir do segundo, incluindo o primeiro, poderia ter uma característica comercial a explorar o tema amazônico?

CÁSSIO: Eu acredito que sim. E acredito que o termo seja viabilidade. Por exemplo, hoje, e, principalmente, aqui na região, existe a necessidade de se produzir o contato dos artistas com as empresas, que são os patrocinadores. Existe um olhar no mundo inteiro pra Amazônia, existe pelo menos uma intenção de uma consciência ecológica, uma consciência ambiental, então assim... de vários projetos que eu tenho a intenção de produzir, talvez o que seja mais fácil de colocar em uma mesa de negociação seja o da *Pororoca*. Eu não faria o projeto meramente por uma... Primeiro, que é uma cilada tu achares que foi simplesmente por uma questão de venda, porque pode ser que tu não vendas nada, e acabes nem fazendo o que tu gostas, e nem ganhando dinheiro. Agora existe um prazer muito grande de eu fazer a *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. Agora, numa mesa de negociação... 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.

DAVI: A Amazônia vende?

CÁSSIO: Com certeza, a Amazônia vende. Ela é um tema que realmente atrai todos esses parceiros. Agora, eu acho que é assim: se os personagens não respondessem também por humor... No caso da *Pororoca*, se trata de um produto para todas as idades, então, ele não corresponde a nenhum nicho social, intelectual; ele vai da criança pro vovô; vai para as escolas, ele tem ferramentas paradidáticas, então ele serve também pra essa parte de educação ambiental. As pessoas passam o filme, falam sobre a fauna. Eu recebo e-mail quase todas as semanas. Mas, com certeza, ela tem um viés comercial muito forte.

DAVI: E você acha que a gente pode falar isso em relação ao que está sendo produzido fora acerca da Amazônia?

CÁSSIO: Olha, eu acredito que sim. Inclusive, tem uma animação japonesa linda, chamada *Pororoca*. É engraçado porque aparecem umas cobras peçonhentas, umas jararacas, que eu não sei se representam bem a nossa região. Mas, não deixa de ser um olhar sobre a região. Infelizmente, eu acho que nem tem sido assim tão grande esse olhar de fora [para a Amazônia]. Tanto que, por exemplo, o primeiro longa com uma temática nacional foi pro Rio de Janeiro, foi para o carnaval e nada me tira da cabeça que aqueles macaquinhos é uma referência aos pivetes do Rio, saca? E não foi a Amazônia. Ela não foi o carro-chefe de uma grande

produção internacional. Seria até interessante que pudesse se tornar, mas ainda não é. Foi mais aqui dentro, também como *Jajá Arara Rara* e como o *Juro que vi*. A gente ainda tem olhado mais com atração, até por essa coisa do fantástico, a Amazônia tem muito a oferecer. Apesar de que, uma coisa que eu gosto muito em *A Onda – Festa na Pororoca* é que a gente não trabalha diretamente com as lendas, que é uma coisa que fica muito batida.

DAVI: Mas tem referências [às lendas].

CÁSSIO: É, tem referências, mas só em a *A Onda* [o primeiro filme]. Você ver que na série inteira isso vai pro beleléu. Tem uma história que a gente se remete a uma lenda, que é da cobra grande, mas que é por um motivo bem específico que não é a lenda. Depois eu te conto.

DAVI: Você falou no caso dessa animação japonesa que não representa talvez de forma fidedigna a realidade amazonense. E esse é o caso também de outros filmes feitos no Brasil, mas cuja produção é feita no Sudeste ou no Sul. Você concorda com qual das duas visões: que eles estão construindo uma imagem equivocada da Amazônia ou que, por outro lado, eles estão ajudando a construir uma Amazônia “imaginada”, que existe no consciente do brasileiro, que é aquela Amazônia da grande floresta, em que a população de alguma forma é tida como alienada dos grandes centros e daquilo que se acredita nos centros urbanos. Eu não sei se deu pra entender, mas qual das duas visões você acha mais coerente?

CÁSSIO: Olha, tem aquela frase “bem ou mal, mas falem da gente”. Então, é difícil eu bater o martelo e dizer se ajuda de alguma maneira, ou se atrapalha, até porque eu falei que de certa forma as pessoas podem sim criar algo em cima de determinada realidade, até porque não são documentários, é ficção. Então eu mesmo acredito nisso e eu espero poder fazer isso um pouco. Não sei se necessariamente a Amazônia que eu represento é a Amazônia que as pessoas que vivem nela veem. É importante, pelo menos, uma certa procura, ou então, antes de quebrar com algo, saber como é a forma real daquilo, que às vezes fica em dúvida. As pessoas pelo menos terem um mínimo de vivência, um mínimo de contato, pra saber a opção. No caso de *Rio*, eu tenho uma amiga bióloga que ela estava dizendo quantos pássaros aparecem no trailer, quantos representam realmente. Ela é carioca. Então, da fauna, a arara azul, por exemplo, não é do Rio e ela é o tema do filme. Só que ela compreende que aquilo é importante, porque a arara azul está no estado do lado, se não me engano. Então foi uma escolha imagética, pela beleza do pássaro, alguma coisa assim. Então a médio e longo prazo, eu não sei se isso [os filmes da série da *Pororoca*] presta um serviço ou se faz um desserviço, e dificilmente eu não saberia

***Eu acho que isso é uma boa pegada para qualquer realizador: ter as referências locais, já que ele faz questão de pontuar em que local e geografia é aquela, e também ter uma abordagem universal, que não seja local nem regional. Nada de bandeira do regionalismo barato.***

precisar. Eu torço pra que sim, que ajude a projetar nosso estado, nossa região, nossa fauna, que ajude numa consciência ecológica e ambiental. Eu às vezes sinto falta, mais como espectador da região, já que, por exemplo, como realizador eu usufruo do prazer de a comunidade daqui, do espectador daqui, perceberem essas referências nos filmes. Por exemplo, uma piada como a da aparelhagem do “pi-pi-pi-piramutaba”. Absolutamente em todo o interior é entendido e recebido de imediato. Em Ponta de Pedras (PA)... Na verdade, em um lugar chamado Canto do Cajueiro, que fica passando a Vila de Ponta de Pedras – pega o ramal e vai pra uma escolinha lá “nas brenhas” –, eu exibi o filme pra 30 pessoas, e absolutamente todas as pessoas entenderam a referência, a piada, a citação. E é bacana porque quem produz pra essas pessoas? A gente vê um filme sobre [Hayao] Miyazaki<sup>3</sup>... Eu amo o Miyazaki! Tem um trecho de *A viagem de Chihiro* em que desce uma balsa e aparecem centenas de figuras que ninguém sabe o que são. Até que um amigo meu que é japonês falou que aquelas são as lendas japonesas. E o filme não deixou de ser importante porque eu não sabia quais eram aquelas referências. Miyazaki tem essa pegada em que, ao mesmo tempo, ele joga pras pessoas traços da cultura dele que o mundo talvez não absorva, mas ao mesmo tempo ele faz uma narrativa que é universal, existe uma trama maior que é de interesse de todos, que, no caso, é a história da Chihiro, um processo de amadurecimento de uma criança, assim “assado e cozido”, que é muito bacana. Então, ou seja, ali tem atrativos pra talvez o japonês lá se identificar, e ele coloca também referências para que o mundo possa também usufruir da obra dele. E eu acho que isso é uma boa pegada para qualquer realizador: ter as referências locais, já que ele faz questão de pontuar em que local e geografia é aquela, e também ter uma abordagem universal, que não

<sup>3</sup> Hayao Miyazaki é um famoso diretor de animação japonês, conhecido por seus filmes aparentemente absurdos, mas cheios de significados. Entre suas principais obras estão *A Viagem de Chihiro* (2001) e *O Castelo animado* (2004).

**seja local nem regional. Nada de bandeira do regionalismo barato.**

DAVI: Tem uma última pergunta que eu quero te fazer. Eu queria na verdade que tu falasses sobre uma parte do filme *A onda*, em que você optou por representar a pororoca, a personificar a pororoca através de uma figura antropomórfica, em que a onda se assemelha a uma mulher, de cabelos longos. Eu imagino que na hora da produção, da roteirização, isso pode ter tido alguma polêmica, alguma briga... Eu queria que tu comentasses sobre essas coisas.

CÁSSIO: Essa é uma pergunta que eu acho muito bacana, porque em cima disso que a gente estava falando, sobre a liberdade que a gente tem. **Quando a gente estava escrevendo a história, foram pesquisadas três lendas da pororoca. A lenda mais próxima a Belém, que é onde eu moro, é de São Domingos do Capim, cujo festival<sup>4</sup> – que inclusive vai ser agora, dia 15/03 [2011], e eu estou indo pra lá ministrar *A Onda* – acontece três vezes ao ano. A lenda de São Domingos do Capim não tem a ver com a Mãe d'Água. A lenda de São Domingos do Capim conta a história de três negrinhos. A lenda da Mãe d'Água que a gente usa no filme é uma lenda de Macapá. 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. Então, são as sereias, existe uma lenda da Mãe d'Água na França... A pororoca não é só um fenômeno só da Amazônia! A pororoca acontece na Amazônia, acontece no Maranhão, acontece na África, acontece na Inglaterra e acontece na França e, se não me engano, em alguma região da Ásia também. Ou seja, ela não é um fenômeno do amazônida, devem existir outras lendas espalhadas pelo mundo. Existia uma liberdade pra escolher qual era a que a gente queria contar e aí pesou a imagem. Então, para mim, 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. E essa foi uma escolha que foi nesse rumo.**

DAVI: Existe algum outro elemento do filme em que alguma escolha foi parecida com essa? Tanto no *Onda* como no *Rapto do peixe-boi*?

CÁSSIO: Deixa eu ver... os candirus! Os candirus são peixes compridos, finos, delgados, e na representação gráfica deles eles ficaram baixinhos, gordinhos e pretinhos, e eles não são pretinhos, eles

são translúcidos; eles têm bigodes e os nossos não têm. Ali foi uma liberdade total...

DAVI: E a Matinta?

CÁSSIO: Pois é, a Matinta... Ela não é Matinta, ela não é Matinta... A primeira vez que eu fui em Algodual (ilha no município de Maracanã – PA), eu tinha 14 anos, e não tinha hotel. Faz 25 anos, e as pessoas iam pra ficar em casas de pescadores. Então, o primeiro pescador que me alojou foi o Seu Sabino, casado com Dona Herculana ou dona Princesa. E ele era filho da Tia Filica, que já era uma velhinha muito idosa, que passava o dia com uma porronca<sup>5</sup> na boca, pedido pra gente acender a porronca, sendo que a gente não tinha nada. E ela passava o dia pedindo cigarro. Então, ali – a gente brinca – a Tia Filica de verdade é mais surreal que a Tia Filica do desenho. Tanto que lá, quando ela se apresenta, ela não diz que ela é a Matinta. O mineiro que é muito medroso, que acha que ela é uma velha que apareceu do meio do mato, tanto que o surfista não tem medo dela, porque vê que ela só é uma nativa, uma cabocla do interior e tal. A tia Filica não tinha o cabelo liso [como no desenho], ela tinha o cabelo crespo muito grande, grisalho, mas muito grande. O vestidinho igualzinho aquele, andava descalça, com perna em alicate, com os dedos superafastados por conta de andar a vida inteira descalça. Então, na verdade, aquilo é uma inspiração de um personagem real. Como ela pede muito cigarro no filme – “me dê um tabaco, me dê um tabaco” – a gente deixou livre pra que o público [interpretasse]... **O público que achou que era Matinta Perera. O público e o personagem do filme [Mineiro]. Tanto que ela aparece andando de jet-ski no final, já tem uma brincadeira “assim, assado e cozido”, e tudo é uma brincadeira. Mas é uma referência a um personagem real.** A Tia Filica já faleceu. Já tem 8 anos que ela faleceu, e foi uma referência à minha adolescência em Algodual, onde se ouve muita lenda, onde se tem essa vivência mais natural. Era uma ilha que não tinha energia elétrica e tal. Então, era muito, mais ou menos isolado. São Domingos também é um lugar muito isolado. Então, nesse sentido, a gente procurou pegar uma referência mais próxima possível.

DAVI: Você falou que, após a exibição do primeiro filme, vocês resolveram mudar algumas coisas, em relação ao segundo, talvez para deixar ele mais universal, mais, entre aspas, “entendível” pelas pessoas que não são da nossa região. Essa estratégia se mantém nessa produção que vocês estão fazendo para a televisão?

CÁSSIO: Se mantém. Uma coisa que é engraçada no projeto, é que, por exemplo, vai ter uma história que fala sobre a questão do lixo. Mesmo se eu não tratar de um assunto ambiental, o projeto é

<sup>4</sup> Devido o fenômeno natural da pororoca atrair um número muito grande de surfistas do mundo inteiro e, junto com eles, a imprensa nacional e estrangeira, o município de São Domingos do Capim (PA) promove o Festival da Pororoca, com atividades culturais e oficinas técnicas para a comunidade local.

<sup>5</sup> Cigarro feito de fumo na palha.

essencialmente ambiental porque lida com... os personagens falam da fauna marinha. O que a gente espera fazer é... Por exemplo, a aparelhagem eu entendo como um tema universal, à medida que a gente tem [o ritmo] Techno espalhado no mundo inteiro. Talvez não o tecnobrega. Mas tu tens o Funk, que é o Batidão, no Rio de Janeiro; tu tens na Europa inteira o Psycho Techno; o Techno “não sei das quantas”... Então, assim, essa batida “tuntz tuntz”, essa aparelhagem em alto volume é universal. Então eu não me incomodo de deixar ou tirar o Techno, porque eu ainda vejo ele de uma forma... **A gente está carregando cada vez menos nos “éguas”<sup>6</sup>**, por exemplo. Então, a lenda vai ser tratada em um episódio e não vai ser tratada nos outros. A gente espera poder explorar questões cotidianas, temas como amizade. Um dos episódios que a gente está fazendo agora é sobre música, que é esse episódio que tem a participação da Amazônia Jazz Band. Esse funciona assim: **a história vai se passar dentro do Teatro da Paz**. Então, eu acredito que aqui, nas escolas, as pessoas vão reconhecer o Teatro da Paz, e fora do estado, vai ser um teatro qualquer debaixo d’água. A não ser que alguém venha em Belém e tenha visto o filme e vai falar: “olha, esse é o teatro que está lá [no filme]”. Até porque a gente está tentando manter ele bem fiel. Foi pensado em quebrar tudo, em tirar a estátua do Carlos Gomes e colocar a estátua de um peixe bigodudo. Mas a gente vai tentar fazer mesmo um Teatro da Paz debaixo d’água. Agora, tendo essa consciência: o importante é que a história se passa num teatro. **Pra gente é o nosso teatro, e lá fora é um teatro debaixo d’água, apenas um teatro debaixo d’água**. Ninguém fala [no filme em] “Teatro da Paz”. Nominalmente ele não é citado. Então, ele continua sendo uma referência sem ter essa preocupação de... “olha, é o nosso teatro, é o teatro do nosso estado” e tal. Mas ele está lá. A trilha é de compositor paraense, que também muita gente não vai saber disso, mas está lá de uma forma intrínseca no filme, a orquestra que toca no filme é uma orquestra subsidiada pelo governo do Estado do Pará... Tem uma história que a gente está escrevendo que é sobre o lixo, que vai ser entendida em qualquer lugar. Os peixes começam a ver o rio sendo poluído – é nessa que aparece a segunda referência da lenda –, eles estão um dia debaixo d’água e começa a cair lixo e eles não sabem o que é aquilo porque eles não poluem nada, e com o tempo eles começam a perceber os efeitos nocivos da poluição, mortalidade e não sei mais o que... Resolvem se unir, inimigos e amigos, etc. e vão chegar sem querer, brincando, chegar nos cinco erros: reciclar, blá-blá-blá, vão pegar as sucatas e fazer arte do lixo, criar um grande parque de diversão, roda gigante, pedalinho com garrafa pet, garrafa de coca-cola, blá-blá-blá. E aí eles percebem que não adianta só reciclar aquilo. Se continuarem poluindo, aquilo

nunca vai ter fim. E aí eles resolvem fazer uma grande cobra grande, de lixo, pra espantar o ser humano. E eu acho que o filme vai terminar mais ou menos assim: com todo mundo dentro de uma grande engrenagem, um bonecão pra espantar as pessoas para que elas pelo menos ali não poluam o mar.

DAVI: E isso que você falou é muito interessante, porque de certa forma prova que está se buscando os temas mais universais pra que o curta atinja um número maior de pessoas. Isso alguns sociólogos, como é o caso de Stuart Hall e David Harvey, que estudam o fenômeno da globalização, citam, referenciam esse acontecimento, esse interesse pelo que é regional nesses tempos de globalização. De aumento do contato entre as culturas, que está cada dia maior com, por exemplo, a internet. Você considera que isso aconteceu no seu filme, que isso foi uma consequência também? Essas decisões de tornar os temas mais universais foi consequência dessa movimentação mundial que é a globalização?

CÁSSIO: Sim, com certeza. **Um dos elementos da narrativa é o tecnobrega! O Techno já é uma herança de uma troca, de um intercâmbio**. Então, o caboclo vai construindo uma aparelhagem... De onde chega essa aparelhagem? Porque que [o ritmo] é o “batidão”? O Brega, antes de ser tecnobrega, já vem do Rock dos anos 1960. O Reginaldo Rossy... O Roberto Carlos da década de 1960. **Então, essa cultura é do centro, do sul, dos Estados Unidos, que chega pra gente, a gente mastiga e tal. E muito também do que o que estou te falando: mesmo se um dia eu não falar a palavra Amazônia, vai ser regional**.

<sup>6</sup> Expressão idiomática típica do paraense.

ENTREVISTA COM

# Andrés Liebán

Diretor do curta-metragem *Como surgiu a Noite* (2005) da série *Mitos do Mondo*

RIO DE JANEIRO, 8 DE NOVEMBRO DE 2011

*A entrevista foi iniciada como um “bate-papo” em que o pesquisador se apresentou, apresentou a pesquisa e seus objetivos, e introduziu de forma superficial o assunto sobre o qual conversariam.*

DAVI: Como te falei, sou aluno da PUC-RIO, do programa de mestrado, e a minha pesquisa se chama *Amazônia Animada*. Estou analisando filmes de animação, feitos no Brasil, que retratam de alguma forma a região amazônica, seja como tema principal, seja como um cenário, alguma coisa assim. Já peguei o *Sinfonia Amazônica*, do Anélio Latini, da década de 50. Alguns curtas do Ypê Nakashima, da mesma época, e alguns mais recentes, como do Rui De Oliveira, não sei se você conhece...

ANDRÉS: É a mesma lenda.

DAVI: Ah, é verdade, a gente já conversou sobre isso... *Juro que vi*, e alguns curtas que foram feitos no passado no ANIMATV, episódios de séries, que também que se passaram lá: *Jajá Arara Rara*, cuja proposta é que se passasse inteiramente na floresta amazônica, o *Tromba Trem*, que tem dois episódios que se passam lá, e o *Vivi Viravento*, do Alê, que também tem...

ANDRÉS: Tem umas passagens por lá.

DAVI: É, o primeiro episódio se passa lá. Então estou estudando como a Amazônia é representada em cada um desses curtas graficamente, o que define a Amazônia, quais são os elementos que definem a Amazônia em cada um desses filmes. E então eu tive a surpresa de encontrar um curta feito por você, e eu queria primeiro te perguntar, antes de entrar especificamente no teu curta, te perguntar por que você acha, não só na animação, por que a Amazônia está presente nesses produtos culturais. A gente tem filmes, se a gente for pegar na literatura, desde o romantismo, tem os romances indianistas do José de Alencar. Tem filmes como *Tainá* e outros. Tem até dos Trapalhões. Tem alguns filmes mais “cult”, digamos assim, o *Bye bye, Brasil*, uma viagem que chega à Amazônia. Então, eu queria saber, antes de falar



**ANDRÉS LIEBAN** é formado em Artes Plásticas pela UFRGS e trabalha com animação há mais de 20 anos, acumulando prêmios nacionais e internacionais com seus curtas e séries em eventos como *Anima Mundi*, *Festival de Chicago*, *Divercine*, *Licensing Challenge/ MipCom Jr.* e *Preux Jagneusse Iberoamericano*. Criador e diretor das séries *Meu AmigãoZão* (melhor programa infantil da TV de 2010 pela Associação Paulista de Críticos de Arte) e *Quarto do Jobi*, é também sócio e Diretor Criativo da produtora *2Dlab*. Além de ter trabalhado em inúmeros comerciais e produções internacionais para TV (como séries da Disney), Andrés também dirigiu as animações do DVD *Toquinho no Mundo da Criança*, distribuído pela *Biscoito Fino*. Atualmente, prepara o estúdio para a segunda temporada (mais 52 episódios de 11 minutos) e o longa-metragem de *Meu AmigãoZão*, para lançar em 2013. Entre 2005 e 2006, foi presidente da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), onde continua fazendo parte do Conselho. Andrés é também diretor geral do CRIA, um centro de formação profissional para produção de animação em grande escala.

[www.2dlab.com](http://www.2dlab.com)

do teu curta, de uma forma geral, por que você acha que existe esse interesse pela Amazônia, como tema e como local?

ANDRÉS: Bom, eu não vou falar especificamente por mim, porque na verdade o nosso curta não veio por essa demanda. **A gente queria fazer uma série de lendas do mundo, e o que eu posso dizer que tem a ver com a Amazônia é que, por acaso, a lenda que representaria o Brasil é uma lenda amazônica, uma lenda dos índios do norte do Brasil, de uma tribo específica chamada Kaxinawá. Foi a que a gente pegou, mas é uma lenda que, na verdade, tem em outras tribos também no Brasil. Porque, sabe como é que é, as lendas são recontadas. Então, essa lenda... é até engraçado que o próprio filme de animação tem o do Rui. Quando fiz o nosso aqui, eu não sabia que ele tinha feito um filme com a mesma lenda, e por acaso ele fez uma leitura dele, de uma versão de outra tribo, o que é bacana. Porque você tem duas versões originando duas versões de um produto diferente. Então, nossa demanda foi, na verdade, porque a gente estava pesquisando mitos de criação, mitos que explicassem a origem de alguma coisa. E a gente começou fazendo uma série. Mas a gente fez dois capítulos só e não teve sequência. A gente estava tentando levantar recursos para fazer essa série, mas foi uma série difícil de a gente levantar recursos, porque [no caso de] séries de TV é preciso trabalhar com fidelização de público. E, com lendas, os personagens não se repetem, as histórias não seguem um certo esquema. Então, as televisões ficaram reticentes com relação a reproduzir histórias em que a cada capítulo a gente teria um novo código de cenário, de estilo, e tal. Então, a gente ficou pesquisando lendas de mitos de criação, e a gente achou essa interessante, porque explicava o nascimento da divisão do dia e da noite, que era só dia e essa era como a noite apareceu. E a proposta dessa série era exatamente porque esses povos encontravam nessas histórias uma solução. Mitos de criação eram interessantes, porque, de certa forma, quando a gente não sabe alguma coisa, uma resposta, a gente inventa. E é uma coisa que a criança faz, e a gente queria se aproximar dessa realidade, aproximá-la dessa realidade. Quer dizer, a gente acha divertida hoje essa explicação, de que a noite foi inventada, saiu de dentro de um coco. Mas acha divertido porque hoje a gente sabe qual é a explicação científica pra isso, e pode ser que, daqui a mais 500 anos, a gente descubra que a explicação que a gente tem hoje não mais a que vale, é outra, e o que a gente sabe hoje vai ser divertido pros nossos sucessores. Então, eu acho que trabalhar com lendas, no nosso caso, tinha esse interesse: por que a gente tem uma necessidade de explicar uma coisa que a gente não entende. A explicação pode ser diversa, mas ela tem sempre um significado profundo, que tem a ver com as relações humanas, tem a ver com questões de espírito humano de uma forma geral.**

***Eu acho que a gente tem uma necessidade de contar as nossas histórias. E havia um berço histórico muito antigo. Os nossos primeiros povos no Brasil são povos indígenas. E muito do que a gente tem de cultura é europeu.***

Então, era uma intenção bem bacana essa série; infelizmente ela está na gaveta. Por enquanto, ficaram só dois episódios, uma lenda australiana e a brasileira. E o que a gente pegou mais da Amazônia... A gente fez uma pesquisa não muito extensa, porque era produto de execução rápida, na verdade, esse curta. Era pra ser um capítulo de uma série, e a pesquisa que a gente fez foi mais em cima, a gente foi pesquisar esses índios do norte. Eles têm uma linguagem de pintura que utilizam, 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 a 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 do que os 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. Eu assisti a uma palestra um tempo depois, do próprio Rui de Oliveira, onde ele apresentou o curta dele. E é interessante que eu não sabia do tempo desse curta. É bem diferente a maneira como foi contado, que enriquece a gama de como essas lendas são abrangentes. Nessa palestra, ele usou um termo que ele também pesquisou na linguagem artística dos índios da região, figuras ou formas que pudessem dar a cara do que está representando. E ele criou uma expressão chamado “design étnico”, que é você se basear na linguagem visual de uma determinada tribo, num sentido de grupo, de um povo, e usar isso pra representar visualmente, principalmente quando é pra uma criança, porque você tem, além da história contada e dialogada, além da dos personagens e etc, do cenário. Você tem ali uma linguagem visual que complementa, quer dizer, a criança está absorvendo uma lenda local, do país onde ela vive. Assim, ela está aprendendo uma

***Você tem novos imaginários não explorados ainda, como se fosse na época dos bandeirantes. Mas, ao invés de explorar a terra, você está explorando o imaginário brasileiro.***

lenda nova e está reconhecendo um padrão visual que eventualmente ela vai ver na vida dela, em outras situações. E a gente vai alimentar aquele repertório imagético dela assim. Então, o que eu posso dizer que não foi interesse na Amazônia, mas a gente procurou respeitar o que vinha de lá, o que era natural de lá, o que era a vegetação, o que eram as frutas, etc., animais, tem alguns animais que são representados ali, até porque a própria lenda cita esses animais, e tentou fazer através da leitura que por algum motivo o índio tinha, no caso, a tribo Kaxinawá, tinha como visão de mundo, aquela representação de linhas retas. A gente tentou adaptar aquilo pra cá, pro curta, porque de certa forma entendeu que era algum tipo de percepção que eles tinham viver naquele meio, e que talvez fosse importante citar, meio que anexada, a representação da floresta. Então, acho que eu não fui direto na tua pergunta porque você perguntou mais por que o interesse. **No nosso caso, não houve interesse na Amazônia, houve uma preocupação de respeitar o que vinha, o que a Amazônia tinha.** Agora você me pergunta por que eu acho que existe o interesse? **Eu acho que a gente tem uma necessidade de contar as nossas histórias. E havia um berço histórico muito antigo. Os nossos primeiros povos no Brasil são povos indígenas. E muito do que a gente tem de cultura é europeu, porque é uma civilização muito antiga e quando veio pra cá eles trouxeram isso na bagagem.** Mas a gente conhece histórias de gigantes, de Trolls, de João e Maria, de lobos, e até com animais que não são da nossa fauna. Eu acho que existe uma preocupação de valorizar as histórias que a gente tem e não só no sentido de a gente não se esquecer delas, mas também de popularizá-las no mundo. E quando você faz um curta, eu acho quando você está fazendo um registro com possibilidade de ter uma janela para olhares de fora do Brasil. Então eu acho bastante natural que as pessoas queiram estar de olho em coisas novas e que ao mesmo tempo estejam nas próprias raízes. Isso aqui nunca foi contado ou nunca foi contado dessa forma. As pessoas não estão acostumadas com isso, pode ser bacana elas verem. No entanto, do ponto de vista comercial, é feito um caminho de duas vias, porque existe um, não vamos dizer um preconceito, mas um receio do mercado internacional de adquirir... ou seja, de uma televisão, os festivais... acho que

é legal, porque festival tem uma coisa de procurar olhares, mas a televisão está preocupada com a audiência. Então, é muito difícil que a TV tenha interesse em uma coisa muito ousada. Pra eles uma lenda, como o de Saci Pererê, um menino negro que só tem uma perna, que fuma um cachimbo e tem as mãos furadas. Eles vão achar isso um horror! Como é que você vai contar isso pra uma criança? é difícil você emplacar coisas assim. Mas, por outro lado, a gente tem o exemplo da *Tainá*, que é um filme totalmente amazônico, rodado totalmente na Amazônia. As locações foram feitas lá, a história toda se passa lá. Fala inclusive dos conflitos culturais entre o povo indígena e o povo civilizado, e fez muito sucesso. Foi muito cativante porque a personagem é bacana, com aquele o macaquinho dela. **Mas eu acho que existe um interesse muito grande de ver aquela exuberância, aquela coisa...** Eu acho que toda vez que a gente pegar isso e ainda pegar o lado imaginário desse lugar todo, é ainda mais forte. **Você tem novos imaginários não explorados ainda, como se fosse ainda na época dos bandeirantes e estivesse explorando, ao invés de explorar a terra, está explorando o imaginário brasileiro.**

DAVI: Eu queria que você falasse mais um pouco do que você falou, de que vocês se basearam na lenda da origem do dia e da noite do povo Kaxinawá. O grafismo a que você referiu também foi desse povo indígena exatamente? Como foi feita essa pesquisa? Fala um pouquinho mais.

ANDRÉS: A gente não encontra um material num nível de pesquisa que a gente fez. Foi uma pesquisa mais superficial, porque não é um projeto em que a gente fez um trabalho denso em toda a execução dele. A gente não encontrou nos livros, enciclopédias e na internet muitas referências precisas com relação aos Kaxinawás. **A gente começou a ver que tribos, são muitas tribos que tem no norte que têm bastante forte esse tipo de grafismo.** Então a gente começou a reparar essa constância e disse: bom, vamos assumir que essa é uma linguagem, uma percepção talvez até conhecida dos Kaxinawás, talvez não, mas é uma percepção de um índio amazônico. Então, eu acho que se a gente vai falar da Amazônia, de uma lenda que nasceu lá de dentro, então acho que é legal que a gente puxe também outras referências que de alguma forma possam estar conectadas.

DAVI: E como foi a adaptação deste estilo que é bem particular de tribos indígenas pra uma série de TV, que tem que ter um orçamento limitado. O que isso interferiu no estilo gráfico que vocês escolheram, nas escolhas visuais que vocês fizeram?

ANDRÉS: A gente adaptou esse material, mas a forma como você faz isso é que você tenta, olhando, 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, mas sem 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.

DAVI: E aí vocês passaram para um estilo vetorial, é isso?

ANDRÉS: É.

DAVI: É que eu não assisti ao filme. Então, como é que você define o estilo do filme, do curta.

ANDRÉS: É como eu falei, é um estilo moderno, é um estilo bem geométrico. Mas, até o geometrismo a gente pretendeu com elo de ligação entre o desenho moderno e esse geometrismo de linhas paralelas e retangulares, perpendiculares, zigzagues e coisas desse tipo [presentes no grafismo indígena]. A gente procurou interseções pra que não ficasse nenhuma coisa desinteressante pra criança. Não adianta você ter uma pesquisa, ter um trabalho genuinamente fiel ao original, mas você não conseguir conectar a atenção, puxar a atenção de uma criança. Então, o nosso esforço foi no sentido de juntar esses dois termos. Na verdade, vetorial não é uma qualificação do estilo, ele é uma ferramenta com a qual você chega àquele resultado. Mas, eu diria que o geometrismo é a característica mais forte que está entre esses dois universos.

ENTREVISTA COM

# Zé Brandão

Diretor dos episódios *A Ilha de Búfalos* e *Na boca do Sapo*, da série animada para TV Tromba Trem (2010)

RIO DE JANEIRO, 26 DE AGOSTO DE 2011

*A entrevista foi iniciada como um “bate-papo” em que o pesquisador se apresentou, apresentou a pesquisa e seus objetivos, e introduziu de forma superficial o assunto sobre o qual conversariam. O entrevistado começou espontaneamente a falar de forma mais aprofundada e, por causa disso, o início da conversa não foi gravada. Começou a justificar, então, a exploração dos estereótipos ligados aos regionalismos brasileiros, no contexto da criação dos episódios de Tromba Trem.*

**ZÉ BRANDÃO:** A animação é a arte do exagero. Principalmente uma animação como a nossa que é uma animação bem *cartoon*. Então, como no visual a gente usa muito o exagero, o clichê, quando a gente passa pra música e pro texto que eles [os personagens] vão falar, pro sotaque, a gente reproduz esse mesmo exagero, esse mesmo clichê. Então, **no nosso caso, o clichê é assumido. E o clichê vale pra todas as regiões onde os personagens estão passando.** Por exemplo, quando eles vêm pro Rio de Janeiro, é o clichê do carioca: é funk, é o cara que fala assim cheio de ginga. Quando ele vai pra Minas Gerais, é aquele sotaque clichê. Quando vai pro sul, é sotaque clichê. Quando ele vai pro nordeste, é o clichê. Então, a gente é homogêneo na nossa heterogeneidade, digamos assim. Em todas as instâncias a gente vai pro exagero e pro clichê, então, muitas vezes, quando a pessoa vê um episódio separado [isolado] e a pessoa é da região, talvez ela fale “achei engraçado, divertido, mas está cheio de clichê”. Mas é isso, a gente assume isso. Como a animação é a arte do exagero, nada mais simples [natural] do que isso acontecer. Muitas vezes as pessoas se ofendem. A gente tem a velha história de *Os Simpsons*, que fizeram um episódio no Rio de Janeiro, aí o macaco corria pela rua... Todo mundo achou um absurdo, mandou carta pra Fox, etc. Sendo que *Os Simpsons* são o clichê americano, quando estão nos Estados Unidos; são o clichê texano, quando estão no Texas; são o clichê francês quando estão em Paris... Então, não é um preconceito contra o Brasil, é como o desenho é feito e como ele trabalha com o clichê. Algumas pessoas não lidam bem com isso e outras se sen-



**ZÉ BRANDÃO** faz Ilustração, Design, Animação 2d, Stop-motion, Pixilation, Light painting, Vjing, Roteiro e Direção de animação.

[zebrandao.blogspot.com](http://zebrandao.blogspot.com)

[trombatrem.blogspot.com](http://trombatrem.blogspot.com)

tem homenageadas. No caso do *Tromba Trem* a gente não é tão polêmico quanto *Os Simpsons*, por exemplo. Então as pessoas se sentem muito mais homenageadas do que ofendidas. Mas tem aquela velha história: as pessoas estão ficando cada vez mais politicamente corretas e isso às vezes gera um burburinho nesse sentido, já que o *Tromba Trem* é um desenho que se propõe a que os personagens viagem e que, nesses lugares que eles param, que são locais da América Latina, eles conheçam personagens que têm características daquele lugar. Então isso acaba acontecendo.

DAVI: Pra mim, foi uma surpresa quando eu descobri que haveria dois episódios do *Tromba Trem* ambientados na Amazônia. E a surpresa foi maior ainda quando eu descobri que duas outras séries que também participavam do programa ANIMATV [do Ministério da Cultura] também tinham episódios que se passavam na Amazônia: uma delas é *Vivi Viravento*, de Alê Abreu, e a outra é *Jajá Arara Rara*, que se propõe passar completamente na Amazônia...

ZÉ BRANDÃO: Inclusive o nome da *Jajá Arara Rara* em inglês é *Amazon Tales* [que significa “Histórias da Amazônia”]

DAVI: É mesmo. Mas, por que, na sua opinião, a Amazônia está presente nessas produções tão atuais?

ZÉ BRANDÃO: Eu acho que a gente, quando cria um mundo de desenho animado, a gente tem a propensão, muitas vezes, de querer criar um mundo fantástico, um mundo rico onde esses personagens possam estar. E de preferência, um mundo que seja original e que crie possibilidades que sejam diferentes daquelas com que a gente lida no dia-a-dia. Então, como essas produções que você citou são criadas em ambientes muito urbanos e tudo mais, e, justamente, porque elas têm uma “pegada infantil” e, de certa forma, as crianças têm uma proximidade tão grande com a natureza, é que muitas vezes as produções querem estar, então, num mundo que permita uma diversidade, uma riqueza, e que ao mesmo tempo se trate de natureza. E como são desenhos brasileiros, **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. É 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 “super” metrópoles, muito

**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.**

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. Então, em todos os episódios do *Tromba Trem*, independente se é na Amazônia, no deserto do Atacama, se é no Rio de Janeiro, são sempre na natureza e sem seres humanos. Então, a gente, inevitavelmente, ao ir para a região amazônica, a gente iria evitar a área urbana. Provavelmente o Alê Abreu e a galera da MolToons devem ter outras explicações.

DAVI: Falando especificamente do *Tromba Trem*, quando vocês decidiram fazer esses dois episódios na Amazônia, quais foram os elementos visuais e conceituais que não poderiam faltar nessa representação da região?

ZÉ BRANDÃO: A gente gostou da ideia do *Tromba Trem*, por ser uma viagem, porque ele é um “road movie”<sup>1</sup>, ele passa por várias regiões não só do Brasil mas de toda a América do Sul. Aí é claro que na Amazônia tinha que ter duas paradas. Na verdade, eu estou falando da floresta amazônica, porque no desenho do *Tromba Trem* não existem fronteiras políticas. Não existe no *Tromba Trem* “Rio de Janeiro”; existe “Baía de Guanabara”. Não existe “Recife”; existe “zona da mata nordestina”. Não existe Chile ou Argentina; como a gente está sendo bem específico, a gente fala ali da “terra do fogo”, “Patagônia”. Então, a gente não pensou no estado, na cidade. A gente pensou na região de clima, de floresta, etc. Então, **coisas 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, que contrastam com outros episódios que, por exemplo, se passam no deserto do Atacama, ou outro que se passa nos Andes, que tem aquele**

<sup>1</sup> Gênero de filme em que os personagens percorrem, numa jornada, vários espaços ao longo da narrativa.

“clima de montanha”. Então, era muito mais uma referência estética mesmo. É claro que a gente acabou procurando estudar a vegetação e tudo mais, mas, como eu te falei, sempre fazendo com caricatura, sem representar exatamente aquela folha, por exemplo, com todas as características que ela tem na realidade. É caricaturar aquela folha, assim como a gente caricatura um elefante, uma tamanduá. E como eles [os personagens] sempre encontram um animal da região, a gente quis que na ilha do Marajó eles encontrassem búfalos (e aí a gente fez uma brincadeira: como é uma ilha, a gente quis brincar que era tipo uma “ilha de Caras” só que de búfalos celebridades, que participaram do BBB – Big Búfalo Brasil), e na Amazônia, formigas, porque a quantidade de insetos lá é muito grande e as formigas são inimigos naturais dos cupins, que são personagens importantes da história, e os sapos também. Agora, o Roberto Carlos não tem nada a ver com isso... A revista Caras não é uma revista que foi criada na região. Aliás, a Caras é uma revista que foi criada com base em publicações internacionais. Então a gente não se prende só às coisas que correspondem àquela região. **A gente usa a região como pano de fundo e vai trabalhando o que funciona para o episódio, que, afinal de contas, além de retratar a paisagem, tem a função de contar um desfecho de situação.**

DAVI: Falando de referências, vocês chegaram a ir aos locais que vocês estavam representando no desenho? Qual o nível de preocupação da equipe do *Tromba Trem* com a questão da verossimilhança, fidelidade com a realidade? Até que ponto as caricaturas do desenhos representam ou não a realidade?

ZÉ BRANDÃO: Se o mundo fosse ideal e a gente fizesse tudo da maneira que a gente quer... Nós, animadores, somos pessoas que trabalham muito atrás de um computador e isso às vezes é enervante. A gente tem contato só entre nós mesmos, pouco contato público. Eu até tenho mais, porque eu sou meio que porta-voz do estúdio. Mas, no geral, se trabalha muito atrás do computador. Então, no mundo ideal, como se vê nos *making of* de filmes que têm muito orçamento, as pessoas visitam as locações. Eu queria inclusive ter podido, ter tido a oportunidade de, não só ter levado a equipe para visitar todas as locações que a gente ia representar, mas ter ligado pra atores que são dessas regiões, para fazerem as vozes dos personagens [locais]. Mas, a gente tinha que lidar com uma limitação orçamentária. O Brasil é um país muito vasto e que tem coisas absurdas como, por exemplo, uma passagem de avião pra Belém pode ser mais cara do que uma passagem de avião pra fora do país. E a gente tinha um orçamento muito enxuto pra fazer treze episódios de onze minutos. A gente não pode então fazer essa pesquisa “in loco”, tendo que se limitar a pesquisa feita através de livros, sites e entrevista remota, meio que

## ***A gente assumiu que a nossa representação é de caricatura e que não seria uma representação realista. A gente assumiria a fantasia, o clichê, o imaginário desses locais.***

*online*. Claro que eu conversei com algumas pessoas também e tudo mais, mas, à medida que o desenho foi se desenvolvendo, a gente via que a fantasia era muito mais importante: os personagens [animais] falam, os seres humanos não existem, eles vão pra locais onde se fala espanhol e falam português. Então, a gente tinha tanta liberdade com outras coisas que **a gente assumiu que a nossa representação é de caricatura e que não seria uma representação realista. A gente assumiria a fantasia, o clichê, o imaginário desses locais.** É claro que na medida do possível, a gente colocava coisas [características] particulares daqueles locais. Mas é por isso que, na verdade, o meu maior desejo é fazer o que a gente chama da “spin of” da série, que é um programa que se faz sobre a série, com uma característica mais didática, mais documental, e que fosse um produto pra ir junto do DVD do *Tromba Trem* ou pra passar antes ou depois dos episódios. Seria assim, por exemplo: “Vocês viram que hoje o *Tromba Trem* se passou no deserto do Atacama. Mas você sabe como é o deserto do Atacama?”. E aí, sim, mostrar o deserto do Atacama como ele é na realidade, sem caricaturas, de maneira informativa. Mas, o *Tromba Trem* não tem um caráter informativo ou educativo na sua concepção. Ele pretende ser entretenimento. Então, a gente não abre mão do entretenimento, permitindo que um personagem fale português no Atacama. A gente prefere que o personagem fale português no Atacama, que a gente consiga atingir melhor o nosso público, que a gente seja mais engraçado, do que a gente informar “olha, no Atacama se fala espanhol”. E a mesma coisa serve pra Amazônia e todos os outros locais que o *Tromba Trem* visitou. Mas eu acho que a gente poderia, sim, e é um desejo meu, já manifestado para o canal [exibidor] (a gente tem que mais uma vez conseguir o orçamento pra isso), criar um produto paralelo, que seja efetivamente informativo. Porque esse não foi o papel que o *Tromba Trem* cumpriu.

DAVI: Na mesa redonda que abriu o Anima Fórum 2010, na qual você estava presente, você falou que, com o *Tromba Trem*, vocês estavam tentando fazer um produto que tivesse características regionais, mas com um potencial internacional [de mercado]. Até que ponto esse potencial internacional influencia na escolha dos elementos que vão fazer parte da narrativa de cada episódio? Por exemplo, nos episódios que se passam no Brasil,

**Por que a cultura brasileira só pode beber do folclore que já foi criado, que já foi estabelecido, e de determinadas comunidades? Por que que a gente não pode criar novos heróis, novas lendas, e isso continuar sendo um produto brasileiro?**

you disse que não se tenta identificar aquele espaço, porém, aquele espaço tem características regionais que vão fazer parte da história. E aí vocês pensam que aquele episódio pode ser assistido por uma criança japonesa, indiana, norteamericana.

ZÉ BRANDÃO: O que a gente fica atento é que a gente não pode escrever nada no roteiro que parta do pressuposto de que alguém já sabe. Por exemplo, se eu estivesse falando lá da região da Amazônia o personagem dissesse “Ah, você sabe que a universidade daqui foi a primeira do Brasil”, porque a primeira universidade federal do Brasil é a universidade do Amazonas. A gente não pode partir do princípio de que o espectador já sabe disso. Eu dei um exemplo complexo que até os brasileiros não sabem. Mas, outro exemplo, se eu falasse “você é Garantido ou Caprichoso?” num episódio que se passa na região amazônica. Eu não posso ter essa piada. Qualquer brasileiro vai saber do que eu estou falando. Mas o americano, o japonês, o indiano, o africano, não necessariamente vão saber o que necessariamente é “Caprichoso” e “Garantido”. Então, se eu quiser citar o “Caprichoso” e o “Garantido” eu tenho que explicar o que é. Se eu quiser falar do fenômeno das equipes de som de Belém, por exemplo, eu não posso partir do pressuposto de que as pessoas vão saber o que que é isso. Eu vou ter que explicar o fenômeno. **A verdade é que onze minutos é um formato muito enxuto para que eu consiga explicar fenômenos regionais, a não ser que eles façam parte da trama principal da minha história. E não é o caso. No dois episódios que se passam na Amazônia, nenhum elemento especialmente da região faz parte da trama principal do episódio. Então, nada é tratado com muita profundidade, nada é revelado assim.** Em alguns episódios isso acontece mais: que uma característica da região seja mais importante para a história. Por exemplo, existe um episódio que se passa em Machu Picchu, que é o último. Nesse episódio, explicar o que é Machu Pecho, retratar Machu Picchu é mais importante do que o episódio no Rio de Janeiro. Muitas pessoas que assistem esse episódio no Rio de Janeiro nem sabem que é no Rio de Janeiro

porque nada que é especialmente carioca está exposto ali. Nesse episódio, o personagem principal, que o Gaja, o elefante, fica do tamanho de um cupim e isso toma todo o episódio. Então, o Rio de Janeiro fica para terceiro, quarto plano. A preocupação com o público de fora é não contar que ele saiba algo previamente sobre a cultura regional do país. Se a gente for falar disso a gente tem que explicar ela antes.

DAVI: Isso que você falou tem tudo a ver com identidade cultural. Ao se criar uma série para televisão que vai ser exibida em diversos países, espera-se que o telespectador crie uma identidade com a série. E ao mesmo tempo que você está usando características regionais que, como você falou, não são o principal da narrativa, servindo como pano de fundo, você usa também elementos, por exemplo, da televisão, da música, do mundo do entretenimento, os “memes” da internet. Você está buscando, então, referências em diversos locais, não só no regionalismo. Outra coisa interessante que eu observei é que em alguns curtas que retratam a Amazônia, como a série de curtas para cinema *Juro que vi*, a região é retratada de uma forma um pouco diferente: dão um valor a mais à imagem da região como um local místico, que tem personagens lendários, que tem um imaginário muito rico. E eles transformam justamente os personagens dessas narrativas lendárias das comunidades indígenas, ribeirinhas e florestais, nos personagens principais dos filmes. E no caso dos episódios feitos para televisão, tanto o *Tromba Trem* como os dois outros citados, esses personagens lendários por alguma razão não apareceram. E a Amazônia apareceu de uma forma mais simplista, apenas como um pano de fundo, sendo mostrada a floresta, o rio, a fauna e, em alguns casos, o índio, com menos destaque. No caso do *Tromba Trem*, vocês pensaram em utilizar alguns desses personagens lendários ou algum elemento que venha desse imaginário indígena amazônico?

ZÉ BRANDÃO: Na verdade, não. Em nenhum momento, a gente chegou a pensar nisso, porque justamente a gente já tem representantes brasileiros fazendo isso. Você deu um exemplo, o “Juro que vi”, que pelo menos em termos técnico é um desenho lindo. É muito bonito. É um representante que, em termos de animação brasileira, dá orgulho de ver. A gente tem todo o trabalho do Rui [de Oliveira] com *América Morena*, que trata dessas lendas, e a gente sabe que tem muitos editais públicos de estímulo a essa coisa que aqui eu vou chamar de “folclore”. Então, a gente quis pensar no seguinte: **por que a cultura brasileira só pode beber do folclore que já foi criado, que já foi estabelecido, e de determinadas comunidades? Por que que a gente não pode criar novos heróis, novas lendas, e isso continuar sendo um produto brasileiro? Afinal de contas, todos os produtores são brasileiros, os roteiristas são brasileiros. Por**

que uma história que não fala de uma lenda deixa de ser brasileira? É tão brasileiro quanto. As pessoas que, na época, pensavam no curupira, tinham um imaginário que permitia a criação do curupira, que nem é da região, mas só dando um exemplo. Hoje nosso imaginário é diferente. Eu não posso achar que vou dar de cara com um curupira aqui na esquina. Uma criança urbana provavelmente não vai pensar nisso. Então, por que eu vou desvirtuar o meu imaginário para criar uma lenda que não me é próxima? Eu prefiro criar uma coisa que seja muito sincera da minha parte. O *Tromba Trem* é muito sincero da minha parte. Eu não estou procurando uma lenda da qual eu não tenha contato para contar, eu estou tentando criar novos heróis, novos personagens. E aí, como é que isso contribui para a exposição do Brasil, da América Latina e da América do Sul fora do país? Não necessariamente os meus personagens estão rodando por aqui, mas eles são universais e poderiam estar rodando em qualquer lugar. As histórias são universais. Por que eu acho que eu acho que estou contribuindo para a exposição do Brasil fora daqui? Porque, primeiro, eu sou brasileiro, um contador de histórias brasileiro, e, segundo, às vezes a gente não pensa, mas o imaginário que a gente cria do desenho animado é criado nas coisas sutis. Você pode ver às vezes uma criança desenhando uma lata de lixo igual a uma lata de lixo dos desenhos americanos. E a lata de lixo brasileira não é aquela. Ou um desenho animado em que as crianças jogam beisebol. Ou um outro em que os personagens estão num cenário que neva. Isso já contribui pro imaginário mundial. E eu acho que, quando eu faço um desenho que não se passa nesses locais e faço um desenho que se passa na América do Sul, naturalmente eu estou criando um imaginário que inclui a América do Sul nesse universo. Eu acho que isso faltava: retratar a América do Sul no imaginário global. Não necessariamente dizendo “veja esta planta que se chama ‘não-sei-o-quê’ e existe na Amazônia”. Não. Eu não estou dizendo isso. Mas aquela planta está lá no desenho. E aí quando, de repente, uma criança for desenhar uma planta, eles não vão desenhar só aquelas plantas típicas de regiões onde os desenhos animados são mais produzidos, como Estados Unidos e Japão. De repente eles vão começar a desenhar plantas que estão mais próximas do Brasil. Eu acho que é assim que a gente contribui.

DAVI: Eu queria que você falasse um pouco sobre o curta a que você fez referência na mesa redonda de abertura do Anima Fórum 2010.

ZÉ BRANDÃO: Na verdade é um projeto de série de animação que se chama *Nossos índios e nossas histórias*. Ele não pertence ao Copa Estúdio, eu não sou o autor nem o diretor. Eu fui o diretor de animação do [episódio] piloto. Eu ajudei guiando os trabalhos da equipe de arte, que criou o visual, a animação e tudo mais. Mas, foi um trabalho que

nos foi passado pelo Marco Altberg, que, na época, era [dono da] M. Altberg Produções, e agora tem outro nome. E o *Nossos índios e nossas histórias* são só histórias indígenas. De índios brasileiros, pelo menos no início. Não sei se depois eles iam acabar ampliando pra índios de outras regiões.

DAVI: De que forma isso influenciou no *Tromba Trem*?

ZÉ BRANDÃO: Eu acho que tudo que a gente faz na vida em algum momento influencia o que a gente está fazendo. Mas, eu não diria que tem nenhuma influência direta, palpável e que eu possa descrever. Se tem influência é influência do imaginário. Na verdade o *Tromba Trem* vende uma linguagem de animação de “cut out” que foi sendo desenvolvida por um grupo de animadores no Rio de Janeiro (que, é claro, não é nada de novo) e a gente bebeu de fontes como a UPA<sup>2</sup>, que era americana. E a gente acabou formando um grupo que se acostumou a animar com esse tipo de animação de “cut out” e que acabou formando animadores que hoje formam o Copa Estúdio, que era a antiga Labocine Digital, que fez o *Nossos índios e nossas histórias* e alguns desses animadores que hoje estão, por exemplo, na 2D Lab. Então, acaba que é uma estética que veio se desenvolver e que de repente, você consegue enxergar alguma [influência/tendência] estética [no *Tromba Trem*]. Mas narrativa, não.

<sup>2</sup> A UPA (United Productions of America) é um estúdio de animação norte-americano, fundado nos anos 1940, que ficou famoso nos anos 1950 pelo estilo visual criado para seus filmes altamente difundido nas décadas posteriores, até hoje. Os desenhos eram caracterizados pela “cartunização” das personagens e cenários, uso de cores chapadas e animação limitada (quando somente a boca da personagem se mexe, por exemplo), diante do ultrarrealismo empregado pelos estúdios Disney.

ENTREVISTA COM

# Alê Abreu

Diretor da série *Vivi Viravento* (2010)

VIA SKYPE, 7 DE NOVEMBRO DE 2011

*A entrevista foi iniciada como um “bate-papo” em que o pesquisador se apresentou, apresentou a pesquisa e seus objetivos, e introduziu de forma superficial o assunto sobre o qual conversariam.*

DAVI: Na história da arte e da mídia brasileira, há muitos exemplos de obras e produtos de entretenimento que buscaram inspiração na região amazônica. Bons exemplos são os romances indianistas de José de Alencar; romances, poesias, músicas e telas dos modernistas; e, mais recentemente, também filmes como *Bye bye, Brasil*, *Tainá – uma aventura na Amazônia*, alguns da série de *Os Trapalhões*, e desenhos animados, como é o caso da série criada por você *Vivi Viravento*. Na sua opinião, de um modo mais geral, qual o motivo desse interesse das artes e da mídia pela temática amazônica?

ALÊ: Olha, Davi, 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. Sabe?

DAVI: Certo. Então vamos falar do *Vivi Viravento*, que é a série que você criou, ligada ao programa ANIMATV, do Ministério da Cultura.

ALÊ: Isso.

DAVI: Na série, a menina Vivi é uma menina muito criativa, que gosta de imaginar as coisas, e ela está em busca de *Viravento*, que é um lugar imaginário e que, segundo ela, é o lugar onde nascem as ideias.

ALÊ: Isso.



**ALÊ ABREU** é ilustrador e animador. Aos 13 anos participou do curso de desenho animado no MIS- Museu da Imagem e do Som onde realizou seu primeiro filme, o microcurta *Memória de Elefante*, em 1984. Nos anos 90, formado em Comunicação Social, realizou os curtas *Sírius* (1993), e *Espantinho* (1998). Desenvolveu diversos trabalhos para publicidade e inúmeras ilustrações para revistas, jornais e livros, clássicos como *O Mistério do Cinco Estrelas*, de Marcos Rey, *Sangue Fresco*, de João Carlos Marinho e *O Menino que Espiava pra Dentro*, de Ana Maria Machado. Em 2008, lançou nos cinemas e em DVD o longa-metragem *Garoto Cósmico* (2007), adaptado para livro pela FTD, por José Paes de Lira. O curta *Passo* (2007), foi exibido nos mais importantes festivais de animação do mundo. Em 2007, foi um dos artistas homenageados pelo *Anima Mundi*, que exibiu uma retrospectiva de seus filmes. Realizou o piloto da série *Vivi Viravento* (2009) para o ANIMATV. O seriado está em desenvolvimento pela Mixer, em coprodução com a canadense Skywriter. Em 2010, lançou seu segundo livro como autor, o infantil *Mas Será que Nasceria a Macieira?*, pela FTD, em parceria com Priscilla Kellen. Ainda em 2010, foi o artista convidado a criar a imagem dos 18 anos do *Anima Mundi*. Atualmente, trabalha na produção de seu segundo longa *Cuca no Jardim*, com previsão de estreia para 2013.

DAVI: Então, por que você decidiu que o episódio piloto se passaria na Amazônia?

ALÊ: Na verdade, foi por uma questão bem prática, A Vivi é uma mochileira que em cada episódio está em um lugar diferente com a sua avó. E uma das vertentes que a gente segue nesse seriado é que esses lugares por onde a Vivi passa, que eles fossem sempre lugares onde nós estivéssemos, que houvesse uma pesquisa no lugar, para que sáísse verdadeiro o determinado episódio. E como eu havia feito recentemente uma viagem para Amazônia, eu optei para que esse destino fosse o primeiro por onde a Vivi passasse. E também, quando eu estive na Amazônia, eu já sabia que eu ia fazer o piloto. Não sabia ainda como seria esse filme. Sabia que se chamaria de *Vivi Viravento* e alguns outros detalhes que não estavam totalmente fechados. Mas já eu sabia que faria um trabalho onde o personagem seria um viajante, e ele estaria fazendo anotações criativas sobre um determinado lugar onde ele estivesse. Então eu estive na Amazônia, e já viajei pra lá carregando um caderno de anotações e tentando traduzir aqueles momentos que eu vivi na Amazônia, com um olhar de um personagem infantil, digamos assim.

DAVI: Entendi.

ALÊ: Então o fato de eu optar pela Amazônia foi... É claro que eu também não optei aleatoriamente para viajar para Amazônia, é que uma coisa acaba puxando a outra.

DAVI: Sim. Bem, na floresta amazônica que você representou nesse projeto piloto de *Vivi Viravento*, existem plantas e animais que não existem na realidade. Ou que não existem exatamente daquela forma. Então como é que você vê, como você dosou essa relação entre o real e o imaginário no seu filme, nesse episódio?

ALÊ: Nesse episódio, a ideia era que... cada episódio da *Vivi* buscava essa **tradução**, como eu falei, **de uma realidade que uma criança está vivendo, transformando**, à medida que ela vai coletando informações sobre esse lugar, à medida em que ela vai caminhando nesse lugar... Ela vai conhecendo informações... As coisas que ela vai coletando e colando no seu diário vão formando uma nova paisagem pra Vivi. Então, toda essa nova paisagem se relaciona com a realidade. Nesse episódio da *Vivi*, um dado importante para o desenvolvimento do roteiro tinha a ver com os **sons da floresta**. Então, eu acho que o que determinou a criação desses personagens, tanto das árvores, das folhagens, quanto dos bichinhos da floresta, foi essa relação com as dicas que a avó deu, coisas que a Vivi porventura tenha coletado ali. Não deixam de ser verdadeiros! Esses sapos, **tudo aquilo que está ali no filme é verdadeiro! Eu não fui pegar o desenho de um sapo de uma outra**

***Parece que a floresta amazônica [...] 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.***

floresta qualquer, ou uma árvore... são todas árvores, folhas e coisas que a Vivi poderia ter fotografado na própria Amazônia, na própria floresta.

DAVI: As referências são reais, né?

ALÊ: 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. Porque o episódio em questão mostrava uma relação com os sons do lugar. Então, as árvores chacoalhando são o sapo que faz um som que parece de reco-reco. Realmente, tem um sapo na Amazônia que faz som que parece de reco-reco. E tem um brinquedo na Amazônia que é um reco-reco em formato de sapo. Existe um reco-reco nas costas do sapo e tem um palitinho preso na boca dele. Você tira esse palitinho e faz o som do reco-reco no próprio sapinho. E o som que a gente usa no sapo do desenho é o som deste reco-reco.

DAVI: Ah, legal.

ALÊ: É só para você ter uma ideia de como se forma a imaginação da Vivi. São elementos todos colhidos, tanto os sonoros quanto os visuais, colhidos no lugar onde ela se encontra.

DAVI: Então isso é alguma característica mais da personagem, ou seria uma relação com...

ALÊ: Não. Não seria uma característica especial da personagem. É uma característica da série.

DAVI: Entendi. Então vamos falar um pouco da parte visual. A floresta que foi criada pra Vivi, é feita como se fosse uma colagem de diferentes texturas, fotografias, desenhos, palavras, rabiscos... De que forma o estilo visual criado pra série influencia também no próprio contexto da série? Até que ponto esse estilo depende do local onde a personagem está passando, até que ponto esse estilo depende mais da identidade visual da série?

ALÊ: Olha, eu acho que é um caminho de mão dupla o estilo que foi criado para a série. Eu acho que a série acabou trazendo esse estilo e vice-versa. A ideia inicial era partir de um... Era uma série formada de fragmentos do que acontece dentro do diário de uma criança viajante. Essa viagem é um duplo sentido: é tanto uma viagem pra um lugar físico, quanto uma viagem no sentido de “viajar” [imaginar]. É uma brincadeira de construir um novo lugar num diário. Então, quando eu parto dessa ideia, eu já tenho em mente elementos visuais de todo aquele universo do diário de uma criança. Aquilo de *memorabilia*<sup>1</sup>, que as pessoas falam dos diários... Então, isso acabou me determinando algum caminho visual. E, claro, em cada lugar que a gente está, existem novas descobertas e as descobertas são a riqueza do universo de um diário.

DAVI: Entendi. Então, eu vou passar aqui para a última pergunta. Em outras séries televisivas e animadas, não séries especificadamente, mas filmes animados, curtas e longas-metragens animados feitos no Brasil que retratam a Amazônia, em grande parte deles existe a presença de personagens lendários do imaginário da própria região, como o Curupira, a Matintaperera... Você deve conhecer a série do Humberto Avelar, o *Juro que Vi*, o próprio *Sinfonia Amazônica*, da década de 50, e tem vários outros exemplos. Eu queria saber... Na sua série, você não faz referência a esses personagens lendários. Você chegou a cogitar o aparecimento de algum desses personagens ou não?

ALÊ: Olha, Davi, eu nem pensei nisso. Mas, poderia ser pensado. Eu acho assim, a ideia da Vivi, é uma coisa bem solta. Na hora que eu estou num lugar, o que surge, as ideias que surgem no lugar é o que acaba se transformando no episódio. Então, cada pessoa que faz uma determinada viagem, ela tem o elemento “acidente”. Tem o inesperado. Eu poderia ter feito essa viagem uma semana antes da viagem que eu fiz para a Amazônia, eu poderia ter vivido outras coisas, e o episódio da Vivi poderia ter saído completamente diferente. Eu poderia ter encontrado com um cara do barco que me contaria qualquer história do folclore da Amazônia e isso, com o olhar de uma criança, teria sido influenciado a colocar alguma coisa no episódio. E se eu não coloquei é porque, de verdade, não houve. O mais importante pra gente é o compromisso com essa, de certa forma, verdade, a verdade do personagem. É o que pra mim, de certa forma, traduz a verdade do lugar. Talvez se ninguém tenha me falado desses elementos folclóricos da Amazônia, porque talvez eles não estejam tão presentes quanto se possa imaginar. Eu vi muitas outras coisas, coisas que a gente

## ***A gente corre o risco de ficar um pouco estereotipado se a gente viaja para um lugar já esperando encontrar determinada coisa. Isso é o que a gente tenta evitar a todo custo.***

precisa fazer uma peneira, porque não cabe tudo na série. A gente tem que ficar com o principal. Mas, especificamente desses [personagens] folclóricos, eu não tive nenhum contato. Se não, a gente corre o risco de ficar um pouco estereotipado, se a gente viaja para um lugar esperando encontrar determinada coisa. É o que a gente tenta evitar a todo custo, sabe? A gente não vai pra Paris para encontrar e mostrar a Torre Eiffel.

DAVI: (risos)

ALÊ: É um pouco isso. A gente vai fazer uma viagem da maneira mais solta possível e tentar extrair dessa viagem determinada essência do lugar.

DAVI: Entendi. Então, por curiosidade, você falou de Paris, pode ter sido ilustrativo, mas... eu queria saber quais são os locais além da Amazônia que a Vivi vai percorrer?

ALÊ: Ainda não está muito definido. São 52 episódios, então, tem muitas possibilidades. A gente não tem isso ainda definido.

DAVI: Só para finalizar, então, eu gostaria que você falasse um pouco de como foi feita essa questão de pesquisa gráfica, se houve, pra Vivi? Pesquisa gráfica para a composição dos personagens. Você falou que o animal e a planta que apareceu eles foram baseados em referências reais. Então fala mais sobre esse processo de criação dos personagens e dos cenários desse episódio.

ALÊ: Olha, [os personagens e cenários que eu criei foram baseados] em cima das coisas, das histórias que eu vivenciei, das coisas que eu anotei na viagem que eu fiz. É claro que nem tudo eu consegui lá no local. Muitas coisas a gente conseguiu fotografar lá mesmo, algumas árvores, troncos, e coisas que coloquei foram fotografadas lá, a imagem do rio... Mas, aí tem muita coisa que se acrescentou lá. O sapo, a gente não tinha... Então isso teve um departamento na Mixer, que é a produtora do filme, que ficou responsável de encontrar e conseguir a autorização das imagens que ficaram faltando. Por exemplo, pica-pau também eu não tinha. Eu tinha até um pica-pau mas não tinha a posição exata para a animação, entendeu? A gente acabou fazendo... mas não foi muita coisa que faltou, não. A maioria das coisas eu tinha das referências que eu trouxe.

<sup>1</sup> Fatos ou objetos, dignos de serem rememorados, que se guardam na lembrança ou como lembrança. Ou ainda, objetos associados a pessoas famosas ou eventos importantes, considerados dignos de memória e que se tornam itens de colecionadores.

ENTREVISTA COM

# Chico Zullo

Diretor da série animada para TV *Jajá Arara Rara* (2010).

VIA SKYPE, 8 DE NOVEMBRO DE 2011

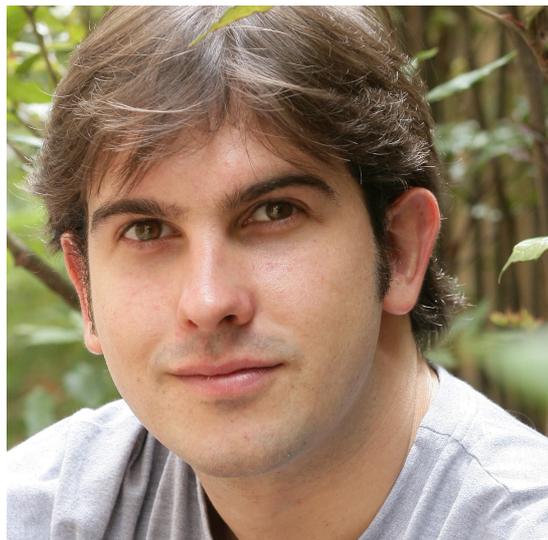
*A entrevista foi iniciada como um “bate-papo” em que o pesquisador se apresentou, apresentou a pesquisa e seus objetivos, e introduziu de forma superficial o assunto sobre o qual conversariam.*

DAVI: Ao longo da história da arte e da cultura brasileira, é comum ver obras e produtos culturais que retratam a região amazônica em algum momento, seja como tema principal, ou não. No meu trabalho, tenho interesse em todo filme de animação em que pode ser percebida a Amazônia. É do meu interesse ver de que forma ela está representada em cada filme. E aí eu descobri no ano passado, o teu filme que participou do programa ANIMATV.

CHICO: Certo.

DAVI: E aí, o que eu achei muito interessante, é que não foi só ele que passou pela Amazônia, mas *Tromba Trem* e *Vivi Viravento* também. Então, Chico, eu queria primeiro, antes de tudo, te pedir uma opinião a respeito dessa presença da Amazônia, não especificadamente no teu filme, mas essa presença que vem desde o romantismo na literatura, com o José de Alencar, por exemplo, que escreveu romances que se ambientavam na floresta, que eram protagonizados por índios. E depois no Modernismo, onde a Amazônia veio também fornecer alguns elementos culturais que serviram como inspiração para esses artistas. Ou no cinema, em algumas obras como *Bye bye Brasil*, ou até como em filmes mais de entretenimento, como dos *Trapalhões*, *Tainá*... Ou seja, são diversos exemplos que a gente pode falar aqui de produtos culturais que tiveram essa inspiração na Amazônia. Então, a primeira pergunta seria: de um modo mais geral, na tua opinião, por que existe esse interesse pela região amazônica?

CHICO: 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



**CHICO ZULLO** é diretor de animação 2D e sócio da produtora de animação Mol Toons. Começou sua carreira fazendo storyboards para curtas metragens e filmes publicitários. Por 7 anos foi sócio do Estúdio Mol, escritório de design, ilustração e animação, situado em São Paulo. Neste período, ilustrou e fez a direção de arte de diversos projetos nos mercados publicitário e editorial e produziu animações para televisão e internet. Em 2009, dirigiu o episódio-piloto da série *Jajá Arara Rara*, veiculado pela TV Cultura e TV Brasil, produzido com recursos do Programa ANIMATV. Em 2010, foi um dos artistas selecionados para o álbum MSP+50, segundo volume da antologia que homenageia a carreira de Maurício de Sousa, e criou a série *Zoológico Espacial* de Mr. Skrutnik, que foi selecionada pelo edital da Secretaria de Cultura do Município de São Paulo para a produção de episódio-piloto da série.

[www.moltoons.com.br](http://www.moltoons.com.br)

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.

DAVI: Certo. E no caso, especificadamente, na tua série, *Jajá Arara Rara*, como foi que surgiu a Amazônia nesse contexto de criação de uma série pra TV animada? Por que você decidiu que a série iria se passar lá na região amazônica? Na floresta amazônica?

CHICO: 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, por colocar a floresta amazônica como cenário da nossa série. Basicamente, foi pra comportar as duas araras como personagens, que aí o resto veio vindo depois. A *Nininha* surgiu depois. Então ela surgiu como uma menina nativa da floresta amazônica, que se encaixou muito bem também com o tipo de história que a gente queria contar. E depois se tornou o 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.

DAVI: Então, já que você falou de lendas e misticismos, eu queria te fazer uma pergunta sobre isso. Em outros curtas que eu tenho assistido aqui, outros filmes, a gente consegue observar a questão do imaginário como uma característica muito forte sempre atrelada à região. E no teu filme, pelo menos nesse teu primeiro episódio, isso não apareceu tão forte. Ficou mais forte, realmente, como você falou, a questão da ecologia, do caçador que está interessado na espécie, que é rara, e também no relacionamento entre os personagens, na amizade. Então fala um pouco mais dessa questão. Não sei se foi no primeiro episódio que essa questão da lenda não aconteceu, ou se foi uma opção mesmo de vocês de não abordar dessa forma.

CHICO: Foi uma opção do episódio-piloto, porque a gente precisava apresentar os personagens e estabelecer mais ou menos quais são os parâmetros pra série. E basicamente a série é focada nesse relacionamento, como você bem falou, no relacionamento dos personagens, e como é que isso pode acontecer. A parte do misticismo, da parte mais fantástica mesmo é uma coisa que a gente

***[O interesse pela Amazônia] 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 [para quem está criando].***

vai abordar, que a gente quer abordar ao longo da série. E nem em todos os episódios. Em alguns isso vai surgir com um pouco mais de força, mas em outros não, outros vão ficar no mesmo teor que ficou o piloto também. Surge um problema de teor ecológico mesmo, e os três personagens principais vão ter que lidar com isso e arranjar uma maneira de solucionar isso. A grande coisa da parte fantástica e mística é abrir possibilidade pra gente poder criar situações inusitadas e cômicas muitas vezes. Sem ter um limite nesse sentido. Então, eles podem vir com um ser elemental de terra que está lá pra, por exemplo, acabar com as queimadas. Isso ainda não existe nem no imaginário popular, mas a gente pode fazer surgir, criar ele e trabalhar com isso como se sempre tivesse tido, existido ali. Então é uma coisa que seria mais pro resto da série, no piloto realmente a gente não abordou tanto isso; ficou mais na parte ecológica pra poder caracterizar e conceituar um pouco mais facilmente a série.

DAVI: Certo. E como está a questão da série nesse momento? Vocês participaram do ANIMATV, criando um piloto, e vocês continuam com o projeto de prosseguir com a série?

CHICO: Sim, sim. A nossa ideia... A gente deixou um pouquinho de lado pra poder desenvolver outros projetos que a gente tem aqui dentro da produtora. Nossa ideia pro ano que vem é voltar no conceito da série, estruturar ela. Na verdade, a gente já tem bastante esse conceito, só que a gente não formalizou ainda isso em um lugar, então a gente precisa fazer esse trabalho de novo, de dar uma lapidada um pouco mais, e deixar o projeto em ponto de bala pra gente poder fazer um trabalho de venda mais consistente, e aí, sim, montar um modelo de negócio que viabilize a série. Nesse momento, a gente está voltando um pouco pra prancheta para poder trabalhar um pouco conceito e a parte visual um pouquinho mais, que eu acho que ainda falta um pouquinho

mais pra chegar no nível que é o que a gente quer.

DAVI: Entendi. Falando um pouco, então, do visual: dá pra observar nesse episódio piloto que é um desenho... um estilo bem simplificado dos personagens, bem geométrico, alguns ângulos bem retos... dá pra perceber isso. Me fala um pouco como foi que vocês chegaram nesse tipo de estilo, e qual a influência do autor, qual a influência de uma identidade visual da série, qual a influência externa, ou, talvez, qual a influência da própria Amazônia nessa definição do design dos personagens e dos cenários.

CHICO: **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. Então dá pra você jogar isso mais longe nessa estilização. Como você falou, colocar uns ângulos mais retos ou umas linhas mais ortogonais. Isso funciona e as crianças absorvem isso muito bem. Foi até uma experiência nesse sentido de ver até onde pode chegar com isso.

DAVI: Bom, Chico, as perguntas que eu queria fazer eram essas. Você tem mais alguma coisa pra falar, assim, em relação a essa relação da floresta amazônica? Ah, lembrei de uma: eu vi que o nome inglês da série é *Amazon Tails*, que é como se fosse “Historinhas da Amazônia”, alguma coisa assim...

CHICO: É. Na verdade “tails” está escrito como “rabo”. Mas, seria um trocadilho pra “contos” mesmo<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> O título da série em inglês *Amazon Tails* faz um trocadilho entre as palavras *tail* (que significa “rabo” ou “cauda” de animais) e *tales* (que significa “contos” ou “historinhas”), diversificando-se do título original em português, que brinca mais com a aliteração proporcionada pelas palavras que o compõem.

**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.**

DAVI: E porque que existe essa diferenciação do título em português e inglês?

CHICO: Foi muito difícil chegar nesse título em inglês, porque o título em português *Jajá Arara Rara* tem uma força grande por ser quase um trava-língua. Tem essa sonoridade. E o erre também é a última letra que a criança aprende a falar. Então, tem essa coisa de desde o nome ser algo que estimule a criança. A gente teve bastante dúvida no começo. A gente não tinha esse nome, pela dificuldade da criança poder pronunciar “arara rara”. Mas, a gente viu que era um estímulo para criança poder vir a falar “arara rara”, pra aprender o “R”. Só que a gente não achou um similar em inglês para isso<sup>2</sup>. Então, a gente conversou bastante, inclusive com pessoas que falam inglês como língua nativa, como primeira língua, ou então pessoas que moram nos Estados Unidos e tudo mais... Conversamos bastante e levantamos algumas hipóteses assim do que poderia ser e nenhuma delas chegou perto do *Arara Rara*. O mais interessante foi o *Amazon Tails*. Até uma coisa que foi questionada um pouco quando a gente levou o projeto pra feiras internacionais, porque falaram: “Ah, crianças de 4 a 7 anos não sabem o que é Amazônia, não sabe o que é *Amazon...*”. Mas, a gente manteve mesmo assim, pra poder de repente falar: “Puxa, ela não sabe o que é, mas, de repente, a partir do título da série ela passa a vir a saber o que é que é a Amazônia”, entendeu? É mais ou menos essa a história do nome.

DAVI: Entendi. E então, você teria mais alguma informação pra falar dessa relação da Amazônia com a série de vocês?

CHICO: Ah, basicamente que a gente trata a Amazônia na série como o quintal da Nininha. Tem a casa da Nininha e todo o quintal dela é a floresta amazônica. Então é um lugar pra ela brincar, sabe? Então ela vai entrar, não vai conhecer tudo, mas conhece bastante o que tem ali e é o campo

<sup>2</sup> A palavra que corresponde a “arara” em inglês é “macaw”

de brincadeiras dela, junto com as duas araras. Basicamente isso.

***Eu achei muito importante a gente ter uma pesquisa vasta de imagens, para poder se aproximar mesmo desse ambiente rico e sem fim, que é a floresta amazônica.***

DAVI: E pra representação dessa Amazônia, vocês chegaram a fazer algum tipo de pesquisa de imagem ou foi uma coisa mais livre?

CHICO: Não. Teve bastante pesquisa. A gente fez algumas consultorias durante o ANIMATV, que o projeto proporciona pra gente. E, na consultoria de arte, da parte artística, o que o consultor falou pra gente foi exatamente isso: “Deixa a coisa com muita profundidade. Faz a criança querer entrar na tela e explorar esse mundo”. Então, nesse sentido, ***eu achei muito importante a gente ter uma pesquisa vasta de imagens, para poder se aproximar mesmo desse ambiente rico e sem fim, que é a floresta amazônica.*** Então, teve uma pesquisa bem vasta de imagens.

ENTREVISTA COM

# Mariana Caltabiano

Diretora do longa-metragem *Brasil Animado* (2011).

VIA SKYPE, 27 DE OUTUBRO DE 2011

*A entrevista foi iniciada como um “bate-papo” em que o pesquisador se apresentou, apresentou a pesquisa e seus objetivos, e introduziu de forma superficial o assunto sobre o qual conversariam.*

DAVI: Ao longo da história da arte brasileira e da produção cultural brasileira, nós podemos notar diversas obras que têm como fonte de inspiração a Amazônia, tais como os romances indianistas de José de Alencar, romances e poesias dos modernistas, como *Macunaima* e outros, e composições de Villa-Lobos, entre muitas outras obras. Atualmente vemos o tema em filmes, reportagens e desenhos animados, como é o caso do seu filme, *Brasil Animado*. Na animação, desde a década de 50, nós podemos observar a presença da Amazônia como temática recorrente na animação, como no filme *Sinfonia Amazônica*, de Anélio Latini Filho... não sei se você já viu...

MARIANA: Eu vi trechos, acho que foi em 2009 que eles mostraram<sup>1</sup>, não foi?

DAVI: Foi, foi... Como também no curta *A Lenda do Dia e da Noite*, do Rui de Oliveira, do Rio de Janeiro, e a série *Juro que vi*, do Sérgio Glens e Humberto Avelar. Na sua opinião, por que existe esse interesse pela Amazônia como temática recorrente na animação? E não só na animação, mas na arte, na mídia, no mercado em geral?

MARIANA: É porque eu acho que existe uma riqueza muito grande em torno da Amazônia, não só a riqueza natural, mas também cultural. A parte das lendas, do folclore, eu acho que tudo isso inspira os criadores a contar um pouco dessas histórias e mostrar isso. O fato de a Amazônia, ter muitas cores, muitas espécies, isso também é uma das coisas que motiva as pessoas que trabalham com animação a explorar o tema.

DAVI: Certo. No caso do seu filme, por que você decidiu fazer uma parte dele na Amazônia?



**MARIANA CALTABIANO** começou sua carreira como redatora publicitária, nas agências DM9 e Talent. Durante uma estadia em Nova York – onde estudou cinema na School of Visual Arts e New York Film Academy – ela escreveu seu primeiro livro infantil, o *Jujubalândia*. Devido ao sucesso do livro, Mariana recebeu convites para criar personagens e escrever roteiros para TV Globo, SBT e Record. Escreveu ainda os livros infantis *Arca de Ninguém*, *Tampinha Tira os Óculos*, *O Mistério da Casa Hope*, *Grandes Pequeninos* e o bestseller *Vips – Histórias Reais de um Mentiroso*, que ganhou duas adaptações para o cinema. É criadora e diretora do portal *Iguinho*. Dirigiu o longa de animação *As Aventuras de Gui & Estopa* e os médias *Gui & Estopa no Fundo do Mar* e *Gui & Estopa em Bichos do Brasil*. Produz e dirige a série *Gui & Estopa* exibida pelo Cartoon Network. Escreveu e dirigiu *Brasil Animado*, o primeiro longa brasileiro captado em 3D estereoscópico; e o documentário *Vips- Histórias Reais de um Mentiroso*.

[www.iguinho.com.br](http://www.iguinho.com.br)

[iguinho.ig.com.br/marianacaltabiano](http://iguinho.ig.com.br/marianacaltabiano)

<sup>1</sup> O filme, cuja película foi recuperada pela Cinemateca Brasileira, foi exibido no Anima Mundi 2009.

***Eu acho que existe uma riqueza muito grande em torno da Amazônia, não só a riqueza natural, mas também cultural. A parte das lendas, do folclore, eu acho que tudo isso inspira os criadores a contar um pouco dessas histórias e mostrar isso. O fato de a Amazônia, ter muitas cores, muitas espécies, isso também é uma das coisas que motiva as pessoas que trabalham com animação a explorar o tema.***

MARIANA: Porque eu queria fazer um filme para mostrar não só para os brasileiros... Porque muitos brasileiros não conhecem o Brasil. **Eu mesma não conhecia a Amazônia pessoalmente até fazer o *Brasil Animado*, e fiquei fascinada de poder ir lá; nadei com os botos, pude fazer um passeio na floresta mesmo, conhecendo vários tipos de árvores, e aquele contato com os macaquinhos, com os tucanos, tudo isso eu achei que foi uma experiência fascinante. E 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]. Aliás, se você for pegar por território, se não me engano a Amazônia é uma das mais longas. Justamente por essa riqueza natural e cultural que ela tem.**

DAVI: Certo. E quando você fala “mostrar lá fora” o que é que significa?

MARIANA: Só para você ter uma ideia, desde que a gente lançou o filme aqui no Brasil, a gente recebeu alguns convites para exibir o filme no exterior. *Brasil Animado* já foi exibido em Milão, no festival de cinema em Milão, foi exibido em Nova York... agora, no dia 3 de novembro, vai ser exibido no Festival Ibero Americano, em Beirute, no Líbano, e do dia 7 a 14 de novembro vai ser exibido em Paris. Ou seja, **existe um interesse muito grande no Brasil. Acho que talvez o próprio brasileiro ainda... Eu acho que agora está começando a cair a ficha! Mas, eles ficam boquiabertos que exista um país com tanta coisa junta, tão legal, com uma diversidade tão grande. Porque se você**

pega – eu sempre uso esse exemplo – um país como a Suíça. Ele é super-homogêneo, tudo tem mais ou menos a mesma cara. Já o **Brasil é como se fossem vários países dentro de um só país**, porque você vê o Rio é uma coisa, a Bahia é outra coisa completamente diferente, o sul é outra coisa, ou seja, é muito rico, é muito diverso. Principalmente quando você vê tudo isso junto, numa só história, como é o caso do *Brasil Animado*.

DAVI: E você já fez o filme pensando nesse potencial internacional, ou não?

MARIANA: Eu fiz pensando nos dois. Eu cresci numa época em que o Brasil era muito desvalorizado. Eu acho que até hoje ele ainda é um pouquinho. O próprio brasileiro talvez ainda não tenha se dado conta do que a gente tem aqui. Eu acho que agora, com essa crise mundial... na Europa, os países são menores, eles não tem... a gente é muito grande e tem muito recurso aqui, que é mal aproveitado ainda, pelo potencial que tem. E eu queria mostrar isso através de uma história. Falar: “olha o que a gente tem!” Porque eu mesma, quando recebi a pesquisa, eu falei: “Caramba! Mas tem tudo isso?” Nem eu mesma sabia. Fiquei até um pouco envergonhada de não ter a consciência do que a gente tem. Eu já tinha viajado para fora, inclusive já tinha morado fora, e não conhecia a Amazônia. Não conhecia, por exemplo, Foz do Iguaçu, que é outro lugar que eu fiquei assim boba, pela beleza natural, pela força da água. Foi um negócio que realmente mexeu comigo, de ter tantas coisas aqui tão perto e não saber disso, não valorizar. Então isso me gerou um sentimento de que eu preciso mostrar, não só para as crianças, mas para os pais dessas crianças também. “Gente, olha o que a gente tem aqui!” Agora, a coisa do reconhecimento lá fora, eu não imaginava que fosse ser assim tão grande. Tanto que normalmente a gente tem que mandar o filme, passa por uma curadoria, etc. e tal. No caso do *Brasil Animado*, a gente está recebendo os convites sem nem mandar o filme.

DAVI: Ah, legal.

MARIANA: É claro que a internet ajuda muito. Porque o que tá acontecendo é que o pessoal vê o trailer do filme na internet, vê o que tem. “Poxa, tem esse filme que mostra a Amazônia, que mostra o Rio de Janeiro, que mostra a Bahia, que mostra... vou convidar esse filme para o festival”. Aí então, pedindo o filme, a gente manda. Aí, sim, a curadoria assiste. E todos estão convidando, então está sendo assim uma surpresa superboa! Bom, o que mais a gente fica feliz é que não são países quaisquer que estão chamando. São cidades como Nova York, Milão, Paris... São os principais polos culturais que estão interessados no que a gente tem.

DAVI: Como você falou, ele tinha uma proposta de apresentar o Brasil, o país, uma nação brasileira por próprio brasileiro e também para o espectador de outros países. Você acha que as cidades, os locais que você selecionou representam bem a diversidade que nós temos?

MARIANA: Eu acho que sim. É claro que eu gostaria de ter incluído mais lugares, por exemplo, dói o coração lembrar que não pude colocar, por exemplo, Bonito, que é um lugar que eu até já mostrei em uma outra série que eu já produzi, ou mesmo Fernando de Noronha, é outro [lugar] que eu gostaria [de mostrar]; mas eu tive que fazer uma seleção por conta do orçamento, por conta da duração do filme, e também pelo que seria mais representativo lá fora. Então eu tive que realmente fazer essa opção. **Entre Bonito e Amazônia, a Amazônia é mais forte lá fora, entendeu?** Então eu tive que fazer esse tipo de escolha. Algumas pessoas até falaram: “Poxa, você não mostrou tal e tal lugar...” Eu adoraria, e se surgir a oportunidade de fazer um *Brasil Animado 2*, pode ter certeza que não vai faltar nada. Mas, nesse primeiro, realmente, a gente teve que trabalhar com o pé no chão e de acordo com o orçamento que a gente tinha.

DAVI: Então eu vou pegar essa sua fala, que você disse que a Amazônia tinha um conhecimento muito maior, um apelo muito maior, lá fora. Então, qual a importância que você acha que a Amazônia tem, não só falando do seu filme, mas na construção ou no fortalecimento de uma identidade nacional brasileira, no sentimento do brasileiro; quanto esse sentimento de ser brasileiro depende da região amazônica?

MARIANA: **Eu acho que a Amazônia é única.** Eu não estou com números aqui, no desenho animado eu até menciono para dar um parâmetro pro espectador do que é. **Não existe lugar nenhum no mundo como a Amazônia. Não é à toa que ela é mencionada em muitos filmes lá fora. É porque realmente não tem nada igual. Não tem nada igual em termos de quantidade de espécies, a fauna, a flora. Não tem! Não tem! Então, realmente é uma joia que tem que ser muito bem cuidada.**

DAVI: No filme, apesar de você falar um pouco da cidade de Manaus, a Amazônia é representada como uma região única, como um todo. Diferente de outras cidades do sul, sudeste e nordeste, que você fala especificamente da cidade, como Salvador, Rio de Janeiro, São Paulo, Porto Alegre. No caso, da Amazônia, você representa a região como um todo. E a Amazônia tem diversos estados, é composta por diversos estados.

MARIANA: O que acontece... Eu me baseei pela pesquisa, pelo que eu achava que era mais interessante falar. Eu quis falar do ciclo da borracha, por exemplo. Não quis ficar só na parte da floresta

***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.***

amazônica em termos de espécies, essas coisas e tal. Então falo sobre o ciclo da borracha. Aí é legal falar de Manaus e o que aconteceu lá nessa época. Então, o critério foi um pouco esse, o que na história seria interessante contar para o público. Como te eu disse, sempre dá pra ter mais informação, mas quando a gente faz o filme acaba tendo que abrir mão de uma ou outra coisa, e pensar na obra como um todo.

DAVI: Entendi.

MARIANA: Por exemplo, um pouco da Bahia, que a gente menciona Salvador... Salvador é a cidade, vamos dizer assim, que tem mais coisa para se dizer, de todas, ali da Bahia. Talvez é a que tenha tido o destaque maior do que, por exemplo, Porto Seguro que a gente fala muito rapidamente no filme.

DAVI: Entendi. Tenho uma outra questão: na cena que passa na Amazônia, a região é representada de duas formas bem perceptíveis; a primeira é de uma forma objetiva, que seria a floresta, a biodiversidade, os números que você até põe algumas estatísticas bem interessantes, a questão da ecologia, da economia, fala um pouco de história da região... E por outro lado, você fala também das lendas, da região como uma região que tem o folclore muito forte, como os ritos, os rituais dos índios, da pajelança, por exemplo. Diferente de outras regiões que os personagens percorrem, na Amazônia fica evidente essa questão do imaginário. Por exemplo, você fala da lenda da lara e do ritual da pajelança. Por que você decidiu incluir esses elementos e personagens do imaginário no filme?

MARIANA: Aí foi uma coisa pensando no público mesmo, porque eu achei que as crianças iam gostar muito de saber disso, de saber essas informações e de conhecer um pouco dessa história. Aí é uma coisa que, como roteirista, **quando eu li sobre essas lendas, esses folclores, isso me inspirou a criar cenas pra falar sobre esse assunto.** Esse acaba sendo também um pouquinho do critério, quando você está criando, quando você vê um

***Não existe lugar nenhum no mundo como a Amazônia. Não é à toa que ela é mencionada em muitos filmes lá fora. É porque realmente não tem nada igual. Não tem nada igual em termos de quantidade de espécies, a fauna, a flora. Então, realmente, é uma joia que tem que ser muito bem cuidada.***

negócio de que você gosta, você fica motivado e já começa imaginar como seria o *Stress* e o *Relax*, que são os personagens, encontrando com a lara? O que poderia acontecer? Então, eu acho que a Amazônia acabou me inspirando a dedicar a ela um espaço maior dentro do filme do que alguns outros lugares.

DAVI: E aí você decidiu dar destaque pra essa questão do imaginário também. É isso?

MARIANA: Exatamente. Exatamente. Por exemplo, São Paulo... não tinha nada. Com certeza deve ter alguma coisa também nesse sentido, mas nada tão forte como foi no caso da Amazônia. Não dá pra não falar [do folclore, das lendas], entendeu?

DAVI: Entendi.

MARIANA: Você quer muito, é a mesma coisa que você estar falando do Rio de Janeiro... Não dá para não falar do Cristo, sabe? Tem algumas coisas de alguns locais que não dá pra você ignorar. Isso tem que estar lá. É claro, eu sei que tem muitas outras coisas sobre a Amazônia, que compartilham do imaginário, que poderiam ter entrado também. Mas, aí acaba tendo que escolher e ver o que funciona com a história, com o que os personagens estão passando, estão vivendo ali. Então você acaba tendo que fazer uma adaptação.

DAVI: Entendi. Agora eu queria só conversar contigo sobre umas questões técnicas. Como foi feita a pesquisa gráfica pra dar suporte à criação dos cenários e personagens do filme? Por exemplo, tem personagens como a lara, como aquelas pessoas que aparecem da época da borracha, os próprios índios, que são personagens que aparecem nessa cena da Amazônia. E também a região, a questão da floresta, da cidade de Manaus, dos rios... Então, como foi feita essa pesquisa gráfica ou se foi feita, no caso?

MARIANA: 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. Até, por exemplo, o traço que a gente trabalha no filme é *cartoon*, ele não é um traço realista. Então, algumas coisas passam por essa 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. Já a parte... no filme você viu que a gente misturou imagens reais com animação?

DAVI: Sim.

MARIANA: E é legal, porque a pessoa pode ver como é na prática, de verdade mesmo, e como isso fica numa linguagem animada. Mas 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*... Enfim, foi dessa forma que a gente trabalhou a parte estética.