

1

Introdução

O conceito de representação social, redefinido por Serge Moscovici após ser trabalhado por Émile Durkheim e Marcel Mauss, relaciona-se com a maneira pela qual os seres humanos captam e compreendem o mundo à sua volta e resolvem os mistérios, os quebra-cabeças que envolvem sua origem, seus corpos, a vida e a morte, a existência, a forma de viver em sociedade. Relacionam-se, portanto, com a codificação da realidade, com a criação de signos e símbolos que ajudem a dar significado às coisas que nos circundam.

As representações são como entidades “quase tangíveis” para Moscovici, pois podem ser encontradas na realidade sensível em forma de palavras, sons, imagens, gestos, artefatos, mercadorias e até relações sociais. “Correspondem, por um lado, à substância simbólica que entra na elaboração e, por outro, à prática que produz a dita substância” (MOSCOVICI, 1978, p. 41).

Do ponto-de-vista da semiologia, a representação social está presente na tríade referente-significado-signo: a desordem do mundo (referente) é organizada por meio de códigos (signos) que são compartilhados entre um grupo social específico para fazer sentido (significado). Ou, ao contrário, as representações sociais (signos) servem para dar sentido (significados) às coisas (referentes) dentro de uma determinada condição social. Os signos, no entanto, enquanto representações puras e simples, nem sempre são *sociais*, posto que podem carregar significados somente para um indivíduo, como no caso das expressões artísticas. Nem sempre os signos carregam os códigos sociais convencionados no grupo social, parecendo estranhos (sem significado preciso) aos indivíduos alheios ao seu processo de elaboração.

Moscovici chama a atenção para a dificuldade de se apreender o conceito de representação, dado o seu caráter subjetivo. Diferente do que ocorre com seu referencial real, que está ali *in natura*, disponível para ser absorvido de maneira particular por cada indivíduo, a representação já é o resultado de uma interpretação subjetiva, influenciada por fatores culturais, sociais, psicológicos, entre outros aspectos. Ao ser observada por outro indivíduo, cruzam-se novas variáveis psicológicas, sociais, culturais, que irão mais uma vez modificar a representação. O referente, no entanto, permanece o mesmo.

As representações, dessa forma, são maneiras de interpretar e de comunicar uma realidade, ou de produzir e elaborar conhecimentos. Tornam conhecido o que é desconhecido, familiar o que é estranho. Transformam a indefinível e perturbadora realidade em algo íntimo, próximo. São, para Moscovici, “conjuntos dinâmicos” que atuam na “produção de comportamentos e de relações com o meio ambiente, de uma ação que *modifica* aquelas e estas, e não de uma reprodução desses comportamentos ou dessas relações” (Ibid., p. 50, grifo meu). Essa modificação se dá no campo das linguagens, nos processos de conversão semiótica de determinado elemento original em uma condição cultural específica para outra, naturalmente diferente da primeira.

Amazônia Animada: a representação da Amazônia no cinema de animação brasileiro trata, basicamente, de duas formas de representação social.

Em primeiro lugar, a representação de um espaço. O múltiplo e polifônico conceito de *Amazônia* refere-se a uma região ampla, heterogênea quanto à geografia dos lugares que a compõem, quanto à condição cultural, étnica, social e histórica das pessoas que nela habitam, quanto às variáveis políticas e econômicas dos espaços menores que a constituem. Uma região que constitui metade do território brasileiro e espalha-se ainda por outras nações. Ou seja, o conceito indefinido de *Amazônia* é uma representação social de um espaço também indefinido, difuso. De fato, o conceito é resultante de um processo histórico cultural que, no entanto, como veremos, é protagonizado pelo discurso de quem olha a região “de fora” e ignora a realidade social do habitante nativo. A representação deste espaço, além disso, quase nunca é feita de forma racional, baseando-se objetivamente nas características da região. Comumente, a Amazônia é representada como um espaço imaginário, um ambiente propício para a fantasia, o sobrenatural. O que torna o conceito ainda mais vago e incerto.

A segunda representação está no conceito de *cinema de animação*. A animação é uma linguagem audiovisual que, por meio de sistemas próprios de significação, representa o movimento observado no mundo real. Simula o movimento a partir da consecução contínua de imagens estáticas, que, por sua vez, são representações gráficas da natureza. Ou seja, na lógica da imagem animada, a representação se dá em (pelo menos) dois níveis. No primeiro, objeto real e objeto representado guardam semelhanças (ou contrastes) formais, gráficos, relacionados à aparência, ao visual. Linhas, traços, formas, cores, texturas, estilos, relações de figura e fundo, contrastes, saturações, proporções, e outros elementos da linguagem do desenho, da pintura, da fotografia e do design gráfico, são ferramentas usadas na representação do objeto/conceito da realidade. No segundo, o referente passa do objeto para a

maneira como esse objeto se desloca no espaço, isto é, seu movimento. O movimento simulado representado no filme de animação guarda semelhanças (ou, de igual modo, diferenças) com o movimento “real”, observado na natureza. Um filme pode ser realista, em relação à aparência do objeto referente, e caricaturado em relação ao movimento. Ou, inversamente, ser uma caricatura visual do objeto que representa e movimentar-se de forma semelhante a como se movem os objetos na natureza física. Realista nos dois níveis de representação, o filme animado se assemelhará à imagem do cinema de tomada direta. Caricato nos dois níveis, à linguagem do *cartoon*.

A pesquisa tem o objetivo, portanto, de codificar de que forma se dá a representação do conceito de *Amazônia* nos filmes de animação feitos no Brasil, especificamente, partindo do ponto-de-vista do campo do Design, no que se refere à representação gráfica, visual da região, ou seja, a representação que se dá no nível da configuração da imagem estática, da utilização de uma sintaxe visual, da organização estratégica dos elementos visuais do desenho, pintura e fotografia na configuração da imagem estática (que se tornará animada). Parte-se de duas hipóteses: primeiro de que os diretores desses filmes animados utilizam-se de padrões de representação da Amazônia constituídos anteriormente em outras linguagens visuais para criar suas próprias versões, interpretações da região. Segundo, de que a representação da região nunca se dá de forma objetiva, racional, sendo sempre contaminada pelos aspectos imaginários oriundos da cultura amazônica, que por sua vez, se adequariam bem à representação não-real da natureza pela linguagem da animação.

Sendo assim, para elucidar melhor as razões que motivaram essa pesquisa, tomo a liberdade de trazer o discurso para a primeira pessoa. Foram duas paixões pessoais que deram origem a essa pesquisa: justamente, a Amazônia, minha terra, minha raiz; e o cinema de animação, meu campo do olhar, meu objeto de pesquisa e minha forma de expressão (mesmo que nunca tenha realizado um filme nessa técnica).

Natural do Pará, um dos dois estados mais importantes da Amazônia, nasci no interior, e vivi minha infância, adolescência e parte da juventude na capital, Belém. Criei, portanto, com a região amazônica, mais especificamente com a cidade de Belém do Pará, o meu espaço vivido, os laços afetivos e identitários que comumente se atam durante a infância. A experiência de vida na cidade, o ambiente, os prédios e as histórias de outras épocas que carregam, as memórias de parentes que tomei como minhas, os costumes, os sotaques, os jeitos, os sabores e cheiros, as histórias ouvidas na escola ou em casa. Tudo isso me levou a tomar a cidade Belém como espaço afetivo com o qual me identifiquei e cuja complexidade está indelevelmente marcada na minha personalidade. Tudo que

ouvi e aprendi sobre a Amazônia era muito ligado à minha experiência subjetiva de vida na cidade. Uma experiência profissional de cinco anos no Banco da Amazônia, órgão federal de fomento à economia na região, fez-me alterar um pouco essa relação, passando a olhar a Amazônia mais racionalmente como um espaço econômico, político. Passei a compreendê-la como região dividida em polos econômicos de produção, resgatando o passado e conjecturando o futuro da região. Conheci as políticas de desenvolvimento para a região, seu cenário sociocultural. Construí, então, paradoxalmente, uma relação próxima (afetiva) e distante (racional) com a Amazônia. Ao mesmo tempo que a tomava como espaço de vivência com o qual criava uma relação pessoal e também coletiva, sentindo-me parte integrante de uma comunidade espalhada por toda a região, conseguia vê-la também como espaço geográfico, espaço “a ser” desenvolvido, atrasado em relação a outras regiões, dividido por linhas imaginárias que não condiziam com sua realidade sociocultural, mas que organizavam (ou não) a administração. Essa perspectiva ambígua me permitiu por algumas vezes estranhar representações a respeito da região por discursos gerados externamente (e algumas vezes até internamente), principalmente pelos veículos midiáticos: televisão, revistas, jornais, cinema, internet¹. Discursos que, como sabemos, são facilmente absorvidos por grande parte da população. Acostumei-me e, por algumas vezes, confundi-me com alguns deles. Como publicitário, por outras vezes, ajudei a construir alguns desses discursos, recorrendo a referências com às quais, muitas vezes, não me identificava, porém, das quais não podia fugir. Modelos de representação. Padrões comuns à minha comunidade, mas que, no fundo, não faziam sentido com a realidade em que estávamos inseridos.

A outra paixão que também motivou esta pesquisa é a animação. Sempre me chamou a atenção a imagem animada. Como qualquer pessoa nascida no Brasil dos anos 1980, fui criado em frente a um aparelho de TV, assistindo aos mais diversos desenhos animados, e, eventualmente, indo ao cinema para assistir a longas animados. Programa de criança, à época, hoje a animação tem se arriscado mais entre os adultos, ou, simplesmente, não é mais direcionando exclusivamente ao público infantil. A imagem em movimento sempre ganhou meu interesse. Ainda mais quando essa imagem era desenhada, pintada, modelada. Interessava-me, no entanto, não apenas consumir aqueles filmes e ouvir aquelas histórias, as quais, por vezes, deixava-me até entediado. Valia-me co-

¹ Atualmente, inclusive, está sendo exibida em rede nacional pela Rede Globo, a telenovela *Amor, Eterno Amor*, que tem algumas cenas ambientada no Pará. O estado é mostrado como um grande “interior” que em nada difere do clima caipira ou sertanejo das cidades do interior do sudeste e centro-oeste.

nhecer de que forma os desenhos que enchiam meus cadernos escolares poderiam movimentar-se daquela forma. O que importava não era o que era contado, nem tampouco como aquelas histórias (na maioria das vezes) bobas eram estruturada, e sim, meramente, de que forma os desenhos ganhavam movimento. Importava a técnica e a estética. O conteúdo nem tanto. Quando entendi como eram feitos os desenhos animados, o interesse pela imagem animada instalou-se, sem chance de ir embora: a partir do nada, aquelas imagens – que assemelhavam-se até certo ponto com a realidade, mas que abriam as portas para o imaginário e o fantástico –, desenhadas isoladamente, ganhavam sentido quando eram relacionadas entre si, exibidas sequencialmente num filme. O movimento uniforme e fluido era uma ilusão. Na realidade, as imagens eram estáticas e particulares. Uma contradição que me instigava, ainda mais, ao acompanhar a evolução e variação da técnica do cinema de animação, sua aplicação nos variados tipos de suportes, sua diversificação estética e temática, ao longo dos anos 1980 até a atualidade, quando, onipresente, está presente nos efeitos da maioria dos filmes comerciais, nas séries de televisão, nos telefones celulares e em qualquer página de internet, mas, no entanto, continua subjugado como produto para entretenimento das crianças. Uma espécie de babá eletrônica.

Foi então que, após assistir, durante um festival de cinema de animação, um curta-metragem animado que mostrava o Curupira, uma das personagens lendárias mais conhecidas da cultura amazônica, comecei a observar, juntando os dois e diferentes interesses, de que forma a região amazônica foi representada naquele filme². Uma sensação que misturava revolta, por não me identificar com alguns elementos presentes no filme, com euforia, por ver minha região representada num produto midiático de consumo de massa com o qual, particularmente, me identificava.

A atitude espontânea virou, espontaneamente também, uma divertida prática. Comecei a investigar sem compromisso nos filmes animados que assistia a incidência de elementos vindos da região amazônica ou a própria Amazônia sendo retratada. O que começou despretensiosamente transformou-se, pelas voltas que o mundo dá, na dissertação que, aqui, apresento.

Depois de um primeiro enquadramento teórico, de apresentar os objetivos e hipóteses da pesquisa, e desse pequeno parêntese, importante para um melhor entendimento dos motivos que levaram à realização deste trabalho, convém apresentar de que forma a pesquisa será estruturada.

² O filme era *O Curupira*, de Humberto Avelar, exibido no festival internacional de animação do Brasil Anima Mundi, em 2004, ano em que ganhou o prêmio na categoria “Melhor filme”.

No capítulo 2, será abordado particularmente o *cinema de animação*, principalmente no que se refere às características que o destacam como linguagem autônoma, diferenciando-se do cinema tradicional (de tomada direta), bem como da fotografia e do desenho e pintura. Aproxima-se também a animação do Design, pela sua característica projetual. Após refletir sobre as conceituações que enquadram a animação como linguagem artística mais adequada para representação do poético e do imaginário e, simultaneamente, negação da realidade, apresenta-se um breve panorama histórico da prática do cinema de animação no Brasil, a fim de contextualizar os filmes que serão analisados no capítulo 4.

No capítulo 3, o foco é, então, a *Amazônia*, a nebulosa origem do conceito, as transformações sofridas desde do século XVI, quando da chegada dos primeiros estrangeiros à região, até a atualidade, marcada pelo sistema de acumulação capitalista global, e as diferentes formas de representação textual, gráfica, visual da região nas diversas linguagens artísticas e nos meios de comunicação, ao longo desse extenso período; tanto a partir de uma perspectiva exógena (ou seja, de fora para dentro), como de uma perspectiva endógena (de dentro), do próprio nativo.

Finalmente, no capítulo 4, depois de tratar isoladamente da animação e da Amazônia, encontram-se os dois temas-chave do trabalho. O objetivo desse capítulo é verificar a repetição de padrões visuais (escolhas de Design) originados nas linguagens estudadas no capítulo anterior na amostra de filmes selecionada. Assim, após uma parte introdutória que trabalha alguns conceitos e descreve a metodologia da pesquisa, apresenta-se e justifica-se a amostra de filmes animados a ser analisada e os parâmetros e categorias que servirão para análise dos mesmos. Cada filme é, então, apresentado, juntamente com informações adicionais retiradas de outras fontes de pesquisas, e tabulado de acordo com a metodologia descrita. Ao final, são apresentados os resultados da pesquisa e as conclusões que se podem extrair desses resultados, verificando se os objetivos propostos pela pesquisa foram alcançados.