

5 Considerações finais

Recapitulemos brevemente o que foi apresentado nos três capítulos desenvolvidos. No capítulo 2, buscou-se entender de que forma, ao longo de pouco mais de cem anos, o *cinema de animação* construiu sistemas próprios de significação a partir do desejo antigo do homem e do artista de representar o movimento do mundo real, diferenciando-se de outras linguagens e tornando-se hoje uma das formas artísticas mais versáteis e ainda em constante diversificação técnica e estilística. A animação, como pudemos mostrar, é a linguagem ideal (talvez a única) usada na representação do irreal, imaginário e poético em movimento, sendo suas técnicas largamente usadas pelo cinema de ação direta em narrativas fantásticas. Buscou-se também verificar a participação dos artistas brasileiros nesse processo histórico, fazendo um paralelo entre o cinema de animação mundial, capitaneado pelos Estados Unidos e seus modelos de produção e comercialização em massa, e as investidas que o Brasil tem feito, principalmente nos últimos anos, em favor do estabelecimento de uma potencial indústria de animação nos mesmos moldes.

No capítulo 3, foi possível acompanhar o longo processo de “invenção” do conceito de *Amazônia*, realizado principalmente por discursos criados fora da região: exploradores marítimos europeus, cientistas naturalistas, romancistas estrangeiros e brasileiros de diversos estilos e movimentos, pintores, meios de comunicação de massa como a imprensa e o cinema, e até mercadorias, criaram imagens e representações da região não-condizentes com a realidade sociocultural do nativo da Amazônia, ao contrário, baseando-se e criando novos estereótipos e modelos estigmatizados de representação. Exótica, imaginária, selvagem, natural, distante, grande, vazia, pura, ecológica, brasileira, sensual (e todos os seus desdobramentos) foram os principais conceitos (na maioria das vezes erroneamente) relacionados à imagem da região amazônica. Ao final do capítulo, ao se buscar a forma como o natural costuma representar a região, constatou-se que o caboclo tradicional (principal ator da cultura amazônica) nem sempre tem o distanciamento que o permitiria entender a Amazônia como uma região propriamente dita. Por outro lado, cria, por meio de uma atitude estética e poética, formas particulares de lidar com a natureza e a realidade, permitindo

o surgimento espontâneo de lendas e mitos e a coexistência com criaturas e fenômenos do imaginário.

Finalmente, no capítulo 4, buscou-se, então, identificar em dez filmes de animação brasileiros que representaram a região amazônica os mesmos padrões estereotípicos conceituais levantados no capítulo anterior e, depois disso, identificar também as imagens-clichês que se repetiam entre os filmes analisados, funcionando como metonímia da Amazônia. A pesquisa resultou em constatações interessantes como o fato de todos os estereótipos terem sido encontrados (em maior ou menor grau) nos filmes animados, o fato de os estereótipos mais comuns serem o da região amazônica como espaço natural, selvagem e vazio (características objetivas), mas também exótico e imaginário (características subjetivas), ou do uso em todos os filmes do layout que emoldura a cena com vegetação, entre outros resultados.

Pois bem, uma primeira consideração é a observação de que, tanto no estudo sobre o cinema de animação como no estudo sobre a Amazônia, a relação *real x imaginário* torna-se chave para o entendimento de muitas questões, permeando, portanto, todo o trabalho. Vejamos.

O cinema de animação, conforme abordado no capítulo 2, mantém pequenas porções de realidade para manter o sentido da maioria de suas histórias, que a qualquer momento podem mergulhar no fantástico, no irreal, no absurdo. Diferente da imagem fotográfica e do cinema, que são representações realistas por derivarem de processos mecânicos e físico-químicos para gerar imagens, o cinema de animação, assim como o desenho e a pintura, depende da mão do artista, da atitude criadora, da imaginação, para que as imagens sejam criadas, o que faz com que a fantasia e o imaginário sejam frequentemente visitados. A animação está, então, na tensão entre a representação realista e a representação não-realista, imaginária e poética.

Na opinião de Sébastien Denis (2010, p.11), a animação, independente da técnica utilizada, tem o poder “ajudar o espectador a franquear as fronteiras entre real e imaginário”.

Para os animadores, as representações assumem formas de analogia (de *analogon*, “segundo uma mesma razão”, em grego) mais ou menos afastadas do real, mas que para eles são preferíveis à filmagem real – ainda que utilizem uma estética realista – porque descrevem melhor o seu imaginário (DENIS, 2010, p. 12).

De forma semelhante, para entender as representações sociais criadas a respeito do conceito impreciso de *Amazônia* nas mais diversas linguagens, conforme vimos no capítulo 3, recorre-se também à relação entre o real e o imaginário. No cinema, por exemplo, a Amazônia é vista frequentemente como lugar onde o sobrenatural, o imaginário pode acontecer.

Não é à toa que numa das primeiras obras literárias fictícias que representaram a Amazônia, a região era um espaço habitado por dinossauros, e, até hoje, como vimos no caso de alguns filmes animados, na região vivem criaturas fantásticas e lendárias. Para Tunico Amancio,

O Brasil sempre esteve incluído na categoria dos países exóticos, seja pelo seu caráter periférico frente aos centros impulsionadores da economia capitalista ocidental ou pela sua extensão geográfica que abriga uma enorme variedade de gentes, de cenários, de histórias, melhor dizendo, de possantes virtualidades imaginárias. Dentro desta perspectiva, a Amazônia desempenha um papel de especial relevância para a manutenção de uma mitologia baseada em alternativas potencialmente ambíguas, de trânsito simbólico entre o real e o maravilhoso (AMANCIO, 2000, p. 83).

Assim também, para compreender a essência cultural do homem amazônico, o caboclo, é indispensável considerar a dicotomia real x imaginário. João de Jesus Paes Loureiro vê a Amazônia dos nativos como um “mundo único real-imaginário”, construído com base numa “poética do imaginário” (2001, p. 73). Segundo o autor, o caboclo estabelece uma relação única com a natureza que o leva ao devaneio do olhar, enquanto realiza suas atividades cotidianas. Não consegue o natural da Amazônia (somente aquele que tem pouco ou nenhum contato com outras culturas e outros ambientes) separar o que é real do que é imaginário.

É possível identificar-se na cultura amazônica um imaginário poetizante estetizador governando o sistema de funções culturais, tendo sempre como suporte material a natureza e desenvolvendo-se por meio de uma vaga atitude contemplativa própria do homem da região em sua imersão no devaneio [...] que atua como ligação entre o real e o irreal. (LOUREIRO, 2001, p. 84).

Essa curiosa coincidência resultaria, mais cedo ou mais tarde, num encontro entre a Amazônia e o cinema de animação. Tanto, por um lado, o cinema de animação, expressão artística que tende para o imaginário, o surreal, o poético, encontraria na cultura amazônica vários temas para seus filmes, ou no próprio espaço imaginário da Amazônia o ambiente perfeito para a manifestação do fantástico; como, por outro lado, o indivíduo que vive a cultura amazônica, na zona indistinta entre real e imaginário, encontraria na linguagem da animação a forma adequada para representar suas histórias e materializar seus seres encantados.

O filme animado, como vimos, define-se ora como objeto de arte (resultado da expressividade estética e poética do artista) ora como objeto midiático de design (resultado de uma demanda de mercado e de um processo de projeto da

forma, da aparência). Enquanto objeto de design, o filme de animação exige do animador escolhas visuais.

No caso dessa pesquisa, que tinha como objetivo principal verificar quais as escolhas visuais do animador brasileiro ao representar a região amazônica, podemos dizer que, sim, a Amazônia é concebida, no geral, de forma semelhante às representações vindas de outras linguagens como o cinema e a televisão, que por sua vez repetem os modelos disseminados nos romances do século XIX, os quais replicam estereótipos e clichês de períodos anteriores, e assim por diante. O que leva a crer que muito do que se imaginava a respeito do Novo Mundo, ainda no século XVI, persiste até hoje no conceito de Amazônia, o qual é representado graficamente nas animações analisadas por meio das técnicas de ilustração tradicionais (do desenho, da pintura e do recorte, por exemplo) e digitais (mediadas pelo computador). A Amazônia é representada nesses filmes, à semelhança de representações anteriores, principalmente como um imensa e homogênea floresta, cujos limites não são conhecidos e cuja altura das árvores é desproporcional; distante, difícil de ser acessada e de ser transposta; despovoada, ou, quando habitada, subdesenvolvida, selvagem e perigosa; exótica pela sua biodiversidade vegetal e animal (e étnica) que causa admiração e estranheza; e, é claro, imaginária, onde podem acontecer eventos do nível do fantástico e do surreal. De fato, esse último aspecto está sempre presente, mesmo que a narrativa não envolva seres ou eventos fantásticos ou personagens das lendas tradicionais. O simples fato de a floresta ser representada de forma não-realista e, sim, figurativa, caricata, já confere ao ambiente amazônico representado o caráter de fantástico e imaginário, aguçado pela figuração de personagens que muitas vezes são animais que agem como humanos.

Para representar esses conceitos o animador precisou configurar cada quadro que comporia o filme, usando, na maioria das vezes, técnicas originárias na linguagem do desenho: áreas verdes homogêneas e muito grandes, que geralmente excedem os limites da tela, são comuns na representação da vista aérea da floresta; linhas curvas sinuosas azuis ou amarronzadas representam os rios que cortam as florestas, nas mesmas vistas; sobreposições de formas e texturas diferentes são comumente utilizadas para dar um efeito “caótico” na vista próxima floresta; linhas verticais são comuns nessa mesa vista próxima, geralmente representando árvores altas que “sangram”, rompem o limite da tela; as imagens geralmente são bastante coloridas (apesar da predominância do verde nos fundos), a fim de agradar o espectador-alvo infantil, comunicando alegria e jovialidade; o geometrismo e a simetria típicos do grafismo indígena amazônico são, por algumas vezes, (num processo de conversão semiótica) adaptados ao design das personagens, dos cenários e da tipografia

usada nos títulos; nos filmes que empregam técnicas digitais atuais (geralmente com o objeto de acelerar a produção), é utilizado um design simplista (típico da ilustração vetorial) com formas básicas, contornos finos (às vezes imitando textura de traço de pincel ou cera) e cores chapadas (às vezes também texturizadas); é comum também o contraste entre o design simplista das personagens com o detalhismo caótico dos cenários; na representação da noite e de eventos fantásticos, os brilhos são borrões, embaçamentos, desfoques de pontos claros sobre fundo escuro. Assim, lançando mão de uma gramática do desenho, da pintura e da colagem, principalmente, mas também da modelagem 3D, da ilustração vetorial e da pintura digital, o animador configura a aparência de cada quadro (ou dos quadros-chave no caso da animação digital), associando as técnicas da linguagem do cinema de animação para simular o movimento nos desenhos estáticos.

Essas escolhas visuais, decisões afetas à forma das personagens, aparência dos cenários, recursos e efeitos de movimentos, revelam, a partir da análise dos filmes apresentada, intenções dos animadores. Cada diretor faz as escolhas ligadas à forma, ao design de seu filme, levando em consideração aspectos econômicos (qual disponibilidade de verba? Qual potencial de comercialização do filme?), técnicos (qual a técnica adequada para a situação financeira de produção do filme? Qual a técnica adequada para a identidade visual proposta pelo filme?), culturais (quem vai assistir o filme prioritariamente? Quais são as referências culturais comuns à audiência do filme? Em que medida o filme tem o objetivo de preservar um folclore, uma cultura tradicional?) inerentes à produção. De forma estratégica e nunca aleatória, o diretor de animação organiza essas diferentes variáveis de modo a desempenhar papéis: de contar uma narrativa, de resgatar histórias antigas, de apresentar personagens, de representar uma região, de valorizar aspectos naturais ou culturais dessa região.

Esse caminho percorrido pelo animador que envolve, como mostramos, uma forçosa etapa de projeto, de planejamento e escolhas visuais e estilísticas, em nada contrasta da prática habitual do designer. Não deixa de ser artista o cineasta de animação. Entretanto, por não poder prescindir do caráter projetual e por depender do uso de códigos, modelos e padrões muitas vezes advindos de outras linguagens visuais para gerar sentido num outro suporte, dando origem a um novo produto visual (o filme), talvez seja mais adequado aproximá-lo do campo do Design.

Esta pesquisa não tem a pretensão de encerrar o assunto sobre a representação da Amazônia na animação. Ao contrário, apenas o introduz, oferecendo algumas possibilidades de leituras a partir da pequena amostra de filmes analisada (pelo menos outros dez filmes animados brasileiros foram deixados

de fora por motivos de viabilidade da pesquisa). Uma amostra mais ampla talvez pudesse até mudar alguns resultados. Mas, acreditamos que os resultados apresentados abrem novos caminhos de pesquisa. Um exemplo possível é o estudo sobre a representação da Amazônia no cinema de animação estrangeiro. A Amazônia, enquanto imagem-síntese de Brasil e alegoria do Novo Mundo, pode ser notada, entre outras imagens concorrentes, no aspecto natural, tropical, selvagem, imaginário atribuído à paisagem brasileira em filmes antigos como *Alô Amigos (Saludos Amigos, 1942)*, da época de ouro do desenho animado clássico de Walt Disney, ou no recente *Rio*, do estúdio norte-americano Blue Sky, dirigido pelo brasileiro Carlos Saldanha (2011), representante do boom do cinema de animação em 3D estereoscópio, que ainda caracteriza o cenário atual.

Outro caminho possível seria o estudo da adaptação ou da conversão semiótica de narrativas tradicionais amazônicas em forma de filmes animados. Ou ainda da presença do conceito difuso de “Amazônia” em outros produtos midiáticos (como telenovelas brasileiras ou séries televisivas norte-americanas) ou de design (embalagens de alimentos, anúncios publicitários, capas de livro, ilustrações). Enfim, as possibilidades são inúmeras diante desse pequeno passo dado no sentido de melhor entender as metamórficas formas assumidas pela Amazônia no cinema de animação brasileiro.