

## 8 Personagens brasileiras

Foram sessenta, no total, os seres fictícios analisados nesta pesquisa pelo viés da semiologia e da análise narrativa. Um número aparentemente excessivo de personagens que, no entanto, resume-se a uns poucos tipos característicos das narrativas animadas produzidas em nosso país nos últimos doze anos.

Longe de tratar de sessenta *individuos* fictícios distintos, as principais personagens dos curtas animados brasileiros investigadas por minha pesquisa mostraram-se como seres recorrentes em inúmeras obras dentre aquelas levantadas nos três grupos de amostragem ([A], [B] e [C]) — personagens—tipo e caricaturas, representadas visualmente por estereótipos consolidados junto à indústria cultural brasileira desde longa data.

Um bom exemplo de como tais signos visuais estereotipados foram se consolidando em nossa cultura é encontrado no ensaio sobre a adaptação da obra literária **Vidas Secas** (1938) para o cinema, escrito pelo professor Randal Johnson. Em seu breve artigo, Johnson menciona uma possível origem para a forma estereotipada de um tipo bastante característico das narrativas de cinema e televisão brasileiras: *o cangaceiro*.

O cangaceiro (mencionado no romance [**Vidas Secas**]) tem uma longa história no cinema brasileiro, desde **Filho sem mãe** (1925), de Édson Chagas. O clássico **O cangaceiro**, de Lima Barreto (1953), consagrou o filme de cangaço como um gênero brasileiro. Essa tradição institucionalizou uma certa modalidade de representação do objeto e um certo modo de identificar o cangaceiro em sua representação visual. Em outras palavras, ela desenvolveu uma iconologia específica para a representação do cangaceiro: a figura com o chapéu de meia-lua cravado de estrelas, cinto de balas cruzando o peito.<sup>412</sup>

A boa recepção de filmes sobre a vida no cangaço por parte do público, na primeira metade do século XX, atraiu a atenção de diretores e produtores sobre o tema, o que gerou uma grande oferta de filmes semelhantes, ao ponto de, segundo Johnson, consagrar os filmes sobre o cangaço como um gênero

<sup>412</sup> JOHNSON, Randal. Literatura e cinema, diálogo e recriação: o caso de *Vidas Secas*. In: PELLEGRINI, Tânia et al. **Literatura, cinema e televisão**, cit. p. 51.

cinematográfico brasileiro. Nessa época, autores regionalistas como Graciliano Ramos expunham, em suas obras literárias (muitas vezes em tom de denúncia), a árdua vida no interior da região Nordeste. Desde os relatos de Euclides da Cunha (1902), a população do restante do país ia tomando ciência da vida nas regiões vitimadas pelas secas e pela pobreza.

A repetição de uma mesma representação visual para as personagens cangaceiras, nas obras desse gênero, consolidou na cultura de massa brasileira o estereótipo do cangaceiro como o conhecemos hoje — uma forma esvaziada de seu significado original e associada à idéia do *tipo cangaceiro*, de fácil identificação por parte dos espectadores brasileiros e, por este motivo, até hoje repetida exaustivamente em filmes, novelas, programas de televisão, ilustrações, objetos de artesanato etc.

O mesmo ocorre com inúmeros tipos identificados nas obras levantadas por esta pesquisa. São as meninas, os meninos, as senhoras (ou “velhinhas”, ou “vovós”) os repentistas, os coronéis, os vaqueiros, os marginais, os cachorrinhos de estimação, as “beldades” loiras, as criaturas folclóricas que surgem à noite e tantas outras personagens nas quais os autores abrem mão de uma visualidade original em função de formas tidas por “tradicionais”, que garantam identificação praticamente imediata do público. Analisar a visualidade das personagens identificadas nessas obras é, portanto, estudar um pequeno número de tipos identificados e suas respectivas formas “tradicionais”. Uma vez que os estilos visuais e as técnicas de animação são extremamente variados, as personagens não são apresentadas ao espectador de maneira *idêntica*. A *senhora* no traço de um artista é ligeiramente diferente de outra personagem do mesmo tipo ilustrada no traço de outro artista. Essas duas senhoras, por sua vez, não são idênticas às modeladas com massa epóxi ou por intermédio da computação gráfica (ambas confeccionadas tridimensionalmente). Porém, no sintagma da visualidade de todas essas personagens, é possível identificarmos os mesmos elementos constituintes. Em *essência*, tanto a forma quanto o significado evocado são os mesmos em todas as senhoras. O que difere é materialidade das mesmas, ou seja, as diferenças localizam-se principalmente em um nível abstrato da percepção da forma da imagem das personagens. No nível representacional, todas as personagens de um mesmo tipo são extremamente semelhantes umas às outras, enquanto que, no nível simbólico, tais personagens são idênticas.

As semelhanças identificadas no nível representacional de personagens representantes de um mesmo tipo ofereceram uma considerável vantagem à investigação da grande quantidade de personagens planas levantadas. Os resultados



A capoeira — personagens adjuvantes do curta animado O lobisomem e o Coronel <sup>[12A]</sup>.

Percebemos nas imagens a representação típica do cangaceiro nas linguagens de massa brasileiras: a figura caracterizada com um “chapéu de meia-lua cravado de estrelas e cinto de balas cruzando o peito”.

obtidos na avaliação individual de cada uma delas eram em muito semelhantes aos das demais personagens do mesmo tipo, uma vez que se tratavam de visualidades consolidadas e de personagens típicas. Para facilitar as análises posteriores, e a fim de simplificar a comparação entre as personagens, comecei a agrupá-las nos tipos que representam, sempre que possível. Com isso, passei a trabalhar com os traços que diferenciavam determinada personagem das demais que personificavam como ela uma mesma idéia. Os traços comuns, que eram a maioria dos identificados na visualidade dessas personagens-tipo, haviam sido já identificados em uma primeira análise, não se fazendo necessário repeti-los.

Mesmo assim, ainda era possível perceber inúmeras semelhanças entre personagens de tipos diferentes, mas que mantinham estreitas relações entre si a partir de sua forma e da percepção da mesma no nível representacional.

Era minha intenção comparar e relacionar os dados obtidos na análise individual de cada personagem com os das demais, a fim de identificar padrões em que, hipoteticamente, se configura o sistema sógnico visual em que são compostas as visualidades das animadas personagens brasileiras. Para tanto, minha primeira tarefa foi realizar uma divisão no material investigado, ou seja, uma organização das personagens que apresentassem características comuns em conjuntos menores, unidades mais fáceis de serem investigadas em profundidade. Tais conjuntos de personagens tiveram por balizadores a percepção no nível representacional da forma dos seres fictícios durante minha primeira abordagem investigativa (a análise individual de cada personagem).

Dividi, portanto, as personagens em quatro conjuntos de seres morfologicamente semelhantes: *seres humanos*, *animais*, *objetos* e *seres fantásticos*. Os seres representantes dessas categorias são recorrentes como agentes da ação em obras narrativas de Cinema de Animação, não somente no Brasil, mas em todo o mundo. O universo simbólico dos filmes animados fascina os espectadores justamente por esta possibilidade de dar vida e voz ativa a objetos, coisas, animais, seres fantásticos e folclóricos. Assim, em histórias animadas, pode ser verossímil que, diante dos olhos do espectador, coelhos falem e andem eretos como seres humanos, curupiras e deuses intervenham na ação, bonecos de pano se afoguem, gatos bebam Coca-cola e xícaras rodopiem dançando por um grande salão de festas. Cabe aqui ressaltar, contudo, que tal procedimento de divisão de personagens a partir de sua morfologia não é original, e já foi utilizado, anos atrás, por Zarur (1997:20-22), outra fonte de inspiração essencial para as estratégias metodológicas desenvolvidas para a análise das personagens animadas.<sup>413</sup>

<sup>413</sup> Ana Paula Zarur, mestre em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, é designer, ilustradora e professora de Design.

Em sua dissertação de mestrado — **Por um estudo do significado da ilustração no livro infantil brasileiro** (1997) — a professora de Design Ana Paula Zarur também empregou o conceito de atributos das personagens de Vladimir Propp como um dos fundamentos para analisar as mensagens veiculadas pelas personagens das ilustrações de livros infantis brasileiros. Apesar de as duas pesquisas estarem concentradas sobre objetos de estudo distintos, que exigem procedimentos metodológicos diferentes, os objetivos finais pretendidos por ambas em muito se assemelham, o que torna algumas estratégias adotadas pela primeira igualmente adequadas para minha pesquisa. Zarur nomeia o aqui chamado *nível representacional de percepção da imagem* como *tema secundário ou convencional* das personagens das ilustrações, e nele analisa as personagens segundo as três rubricas de Propp — aparência (ignorando propositalmente a nomenclatura), particularidades de entrada em cena e habitat. A partir do atributo *aparência*, divide suas personagens em quatro grupos distintos, a saber: *os humanos*, *os objetos animados*, *os animais* e *os seres maravilhosos*. Curiosamente, entretanto, a pesquisadora seguiu como estratégia de análise uma divisão dos dados obtidos em todas as personagens a partir das rubricas de Propp e não dos grupos de semelhança criados.

Ao longo deste capítulo, apresentarei os dados obtidos na análise individual das sessenta personagens animadas, distribuídos pelos conjuntos de personagens trabalhados — *seres humanos*, *animais*, *objetos* e *seres fantásticos* — e já relacionados com as demais personagens que possuem traços semelhantes, sejam representantes de um mesmo tipo, participantes do mesmo conjunto ou até mesmo de conjuntos distintos.

### 8.1.

#### **Seres humanos como personagens animadas**

Personagens animadas humanas são seres fictícios cujas respectivas visualidades remetem à forma de um ser humano do mundo sensível, ainda que seus traços possam ser distorcidos, simplificados, exagerados ou apresentem licenças poéticas tomadas pelo autor / criador da obra animada (como pés desproporcionalmente grandes, cabelos verdes, nariz proeminente, aparência assemelhada à de um animal etc.).

Nos filmes animados nacionais, as personagens animadas humanas aparecem em maior número. Ao todo, *quarenta e sete* das sessenta personagens analisadas pertencem a este conjunto

de seres fictícios. Em dados estatísticos, os seres humanos são mais de 75% das principais personagens animadas dos curtas nacionais premiados no festival Anima Mundi entre 1995 e 2004.

**Personagens animadas**  
**grupo [A]; conjunto 1: seres humanos**

- [1A] *Jonas, Lisa e o padrasto;*
- [2A] *A senhora e a menina;*
- [4A] *La belle de jour (Marilyn Monroe) e Macunaíma (Grande Otelo);*
- [5A] *O repentista (narrador), o lixeiro, o pastor, o hippie, a “velhinha” e o menino da rua;*
- [6A] *A psicóloga e Jesus;*
- [7A] *O neném e a senhora;*
- [8A] *O ladrão, a senhora e a enfermeira;*
- [9A] *Dr. Fu Nério (o médico legista), Lucifério (o empresário); Esmeralda (psicóloga e cartomante) e Ana Clécia (modelo e atriz, loira, namorada de cantor de pagode);*
- [10A] *O balconista e os sambistas;*
- [11A] *Mano Çangue e mano Truta;*
- [12A] *Coronel Benedito, João Vaqueiro e o cego repentista;*
- [13A] *O protagonista, a senhora (florista) e o marginal;*
- [15A] *O jovem protagonista, o vizinho gordo, a loira e a senhora;*
- [16A] *“Chapeuzinho vermelho” e “Vovó” (a senhora);*
- [17A] *Bela, Beto e Cláudio;*
- [18A] *Senninha e Braço-duro;*
- [19A] *Caçador e o ajudante.*

Curiosamente, tal proporção de personagens humanas remonta ao momento histórico em que começavam a se desenvolver as primeiras técnicas de animação. De fato, entre os anos de 1900 e a primeira metade da década de 1910, as figuras humanas eram as personagens centrais dos filmes animados, muitas vezes confundindo-se ou associadas ao próprio artista autor / criador da obra. Com a “migração” dos filmes de animação da posição de objetos artísticos produzidos por um único autor para objetos de consumo de massa da indústria do entretenimento, contudo, o autor passou a se estabelecer nos “bastidores” da produção da obra e as personagens animadas libertaram-se da forma humana tradicional, em prol de formas que subvertiam a realidade e o senso comum (como animais falantes e seres imaginários).

O mesmo vem ocorrendo com as produções brasileiras. Enquanto os curta-metragens nacionais possuem o predicado

autoral e ainda exploram timidamente as personagens não-humanas, os filmes de longas metragens e os anúncios publicitários já superaram há anos as “limitações” da forma humana. A tartarugas, siris, cupins e avestruzes já foi permitido e proibido atuar em comerciais de cerveja. Tal qual a baratinha vendia (involuntariamente) *Rodox*, na década de 1970, atualmente caranguejos vendem purificadores de ar e peixes anunciam gasolina aditivada na televisão. Mesmo em curtas nacionais, já começa a ser possível identificar um aumento crescente do emprego de personagens animais (normalmente ainda relegados a papéis adjuvantes) e seres folclóricos como protagonistas da ação. Estaríamos diante de uma nova gênese do Cinema de Animação brasileiro?

Praticamente todos os filmes levantados (com exceção das obras [3A] e [14A]) possuem seres humanos como personagens (algo em torno de 90% dos filmes premiados) nos papéis principais. Na maioria dos casos, os seres humanos são classificados em sua complexidade como personagens-tipo, representantes de grupos sociais e/ou culturais brasileiros. Em poucos casos, quando suas características são exageradas (normalmente em filmes de teor cômico ou crítico, como [15A] e [1A], respectivamente), as representações típicas perdem força para as características acentuadas, tornando as personagens caricaturas.

Dentre as sessenta personagens investigadas, apenas quatro podem ser consideradas *redondas*: *Senninha* [18A], *Jesus* [6A], *La belle de jour* [4A] (que se confunde aqui com a personagem/atriz *Marilyn Monroe* vestida como em **O pecado mora ao lado**, de 1955) e *Macunaíma* [4A] (confundido com a popular personagem/ator brasileira/o *Grande Otelo*). Nenhuma delas, entretanto, age qual uma personagem redonda *nas narrativas breves em que foram investigadas*. São redondas porque evocam conteúdos exteriores às obras citadas. Do contrário, como em um caso hipotético de um espectador não ter sido previamente exposto às mesmas, tais personagens seriam avaliadas como tipos e caricaturas.

Por fim, há personagens que verdadeiramente ascendem da condição de planas em direção a se tornarem redondas, sem que o sejam de fato (tampouco serão, uma vez que só demonstram aos espectadores suas características que aparecem nas obras mencionadas na pesquisa). São personagens planas, mas que ainda assim apresentam uma quantidade maior de características que permitem às mesmas estarem adequadas a mais de um tipo. É o caso das personagens *Dr. Fu Nério* (o médico legista oriental), *Lucifério* (o empresário diabólico), *Esmeralda* (a psicóloga / cartomante) e *Ana Clécia* (a modelo e atriz loira, namorada de cantores de pagode) [9A]; *Bela* (a

psicóloga e namorada), *Beto* (o artista sentimental e amante de *Bela*) e *Cláudio* (o advogado/juiz — autoridade de poder legal — e namorado traído, do tipo popular “corno furioso”) [17A]. Um traço que rapidamente “denuncia” todas estas personagens como não sendo “puramente” planas é a nomenclatura que possuem, que as individualiza. Atributo que as difere, por exemplo, do *lixeiro*, do *pastor*, da *velhinha* e do *menino da rua* [5A] — personagens-tipo assim nomeados pelo narrador verbal da obra **De repente** <sup>[5A]</sup> — ou do *Caçador* — assim chamado por seu ajudante no curta animado **O curupira** <sup>[19A]</sup>.

As idéias personificadas pelas personagens-tipo humanas são identificadas principalmente por seus traços físicos, por sua indumentária, pelos objetos que estas carregam consigo e pelos ambientes em que são retratadas agindo. As personagens adjuvantes com papéis relacionados às personagens principais também facilitam a caracterização das mesmas, seja apresentando traços complementares aos possuídos pela personagem principal, seja apresentando características contrastantes. Outras características (como texturas, linguagem corporal, cores, formas básicas, expressões, escala etc.) se mostraram complementares a esses traços fundamentais, reforçando ou especificando o significado evocado pelos mesmos.

Mas se praticamente todas as personagens humanas são representantes de tipos sociais e/ou culturais, um tipo em especial foi recorrente nos papéis principais de pelo menos nove das dezenove produções levantadas: *a criança*, ou, mais precisamente, *a personagem infanto-juvenil*. Dada a recorrência com que este tipo de personagem aparece nas narrativas animadas, optei por dividir o conjunto dos seres humanos em dois subconjuntos: *seres humanos adultos* e *seres humanos infanto-juvenis*. Apesar de ambos tratarem de seres humanos, cada um desses subconjuntos possui características bastante específicas em sua composição.

O subconjunto dos *seres humanos adultos* é composto por seres morfologicamente semelhantes, com proporções corporais semelhantes às dos seres humanos do mundo sensível, que trajam indumentárias variadas, portam objetos variados e agem em ambientes variados com adjuvantes diversos. Estão representando, primariamente, ocupações profissionais. Já o subconjunto dos *seres humanos infanto-juvenis* é composto por seres divididos em gêneros (masculino e feminino) e faixa etária. São morfologicamente semelhantes a outras personagens do mesmo gênero e faixa etária próxima, com proporções semelhantes, indumentárias e objetos parecidos, ambientes e adjuvantes também semelhantes. Representam nenéns (entre zero e quatro anos de idade), meninos (entre seis e dez anos),

meninas (entre seis e dez anos) e jovens (pré-adolescentes ou adolescentes, entre doze e dezessete anos).

O que foi averiguado até este ponto é igualmente válido para personagens de ambos os subconjuntos. Trataremos então, a seguir, das especificidades de cada um desses dois novos grupos de personagens.

### 8.1.1. Crianças e jovens: tipos específicos de personagens animadas humanas

As personagens animadas infanto-juvenis são personagens humanas tratadas de maneira diferenciada nos curta-metragens de animação brasileiros. Independente do conteúdo do filme em que se encontram inseridas ser voltado especificamente para um público infantil ou não, as crianças e jovens retratados nessas animações apresentam sempre características semelhantes.

Foram selecionadas, como pertencentes ao subconjunto dos *seres humanos infanto-juvenis*, onze personagens animadas com papéis principais nas narrativas em que agem: oito protagonistas da ação e três antagonistas. Tais personagens foram identificadas em nove dos dezenove filmes levantados para o grupo de amostragem [A].

#### **Personagens animadas - grupo [A]; conjunto 1.2: seres humanos INFANTO-JUVENIS**

- [1A] *Jonas e Lisa;*
- [2A] *A menina;*
- [5A] *O menino da rua;*
- [6A] *Jesus;*
- [7A] *O neném;*
- [13A] *O marginal;*
- [15A] *O jovem protagonista;*
- [16A] *“Chapeuzinho vermelho”;*
- [18A] *Senninha e Braço-duro.*

Uma presença um tanto quanto controversa identificada nesse subconjunto é a da personagem *Jesus* [6A], que originalmente pertencia exclusivamente ao conjunto dos seres fantásticos. Optei por incluir a personagem *também* neste subconjunto por ser esta representada como um jovem problemático (algo como o “típico adolescente revoltado” ou, como é descrito no filme, o “*jovem rebelde e mal-educado*”).

Uma vez que consta nas Sagradas Escrituras que Jesus se tornou um ser humano ao descer à Terra, não é cometida nenhuma heresia ao incluí-lo no conjunto dos seres humanos.

Personagens humanas infanto-juvenis não representam ocupações profissionais como a imensa maioria das personagens humanas adultas. No entanto, o que observei nas personagens identificadas nas obras do grupo de amostragem [A] foram semelhanças entre personagens de mesmo gênero e faixas etárias. Ou seja, tal qual as personagens adultas, as personagens infanto-juvenis podem também ser organizadas em tipos. Nos filmes do grupo A, foram identificados sete tipos: o neném, o menino, a menina, o jovem, o menino de rua (menino *e* morador da rua), o marginal (menino de rua *e* assaltante) e o jovem rebelde (jovem *e* revoltado).

### **Conjunto 1.2: seres humanos infanto-juvenis**

#### **Tipos identificados nas obras animadas do grupo [A]**

O neném	[7A];
A menina	[1A], [2A] e [16A];
O menino	[1A], [5A], [13A] e [18A];
O menino de rua	[1A], [5A] e [13A];
O marginal	[13A];
O jovem	[6A (caricatura)] e [15A (caricatura)];
O jovem rebelde	[6A (caricatura)].

Em uma primeira observação, é possível demarcar interseções entre alguns tipos identificados. De fato, algumas personagens são variações mais específicas de tipos mais “básicos” (oriundos da relação gênero *vs.* faixa etária, como, por exemplo, o tipo do *menino*), aos quais foram acrescidas mais características, que individualizam um pouco mais as personagens. Assim, o menino de rua possui as características comuns ao tipo “menino” e mais algumas exclusivas de seu próprio tipo, repetidas em todos os meninos de rua. Já o menino de rua de comportamento marginal, por sua vez, possui características do tipo “menino de rua”, do tipo “menino” (por consequência), e características próprias que identificam seu comportamento social marginal.

Outra observação curiosa foi a ausência de personagens do gênero feminino em todas as faixas etárias que não a delimitada entre seis e dez anos. As poucas jovens representadas nas obras levantadas estão associadas ao tipo da loira como “mulheres fatais”, “sedutoras” ou simplesmente “gostosas”. Tampouco há registros nos filmes de jovens mulheres rebeldes, meninas de rua ou meninas marginais. Aparentemente, não é típica, na animação brasileira, a presença de personagens femininas nessas representações sócio-culturais.

Por fim, há a observação do fato curioso de as duas personagens de faixa etária jovem apresentadas nas obras do grupo [A] (em [6A] e [15A]) serem representadas por caricaturas. É possível identificarmos uma certa ironia nos filmes animados ao tratar do período da adolescência. As personagens jovens dos filmes de animação brasileiros, ao que se observa nos três grupos de amostragem, só recebem a função de protagonista da ação quando participam de filmes cômicos ou satíricos.

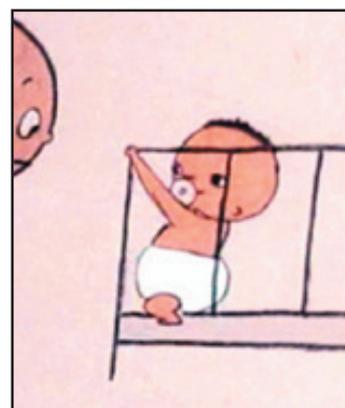
Foi identificado um único representante do *neném* (personagem humana de até quatro anos de idade) dentre as personagens de maior importância nas narrativas dos filmes do grupo [A]. Trata-se do pueril antagonista do camaleão e da loira do filme **Chifre de camaleão** <sup>[7A]</sup>. A personagem em questão — a quem me refiro simplesmente como o neném [7A] — apresenta uma caracterização absolutamente típica de crianças nesta faixa etária, de ambos os sexos (eventualmente um lacinho de fita na cabeça diferencia a personagem do gênero feminino), encontrada nos meios narrativos visuais. Não nos é informado verbalmente nada a respeito da personagem (como sua nomenclatura, por exemplo). Ela é um bebê do sexo masculino que está começando a dar seus primeiros passos. É grande (para a idade) e possui proporções infantis (cabeça, mãos e pés desproporcionais ao corpo, extremamente grandes). É careca, possuindo um único fio de cabelo na cabeça. Apresenta pele branca, olhos pequenos e negros, nariz pequeno e redondo, veste apenas uma fralda, sem camisa ou qualquer calçado.

A personagem é apresentada apenas em contorno, sem cor ou tratamento gráfico. O traço é rabiscado e característico do autor (o animador Marcelo Marão). Sua forma é composta por formas circulares e bastante arredondadas. O corpo mede uma vez e meia o tamanho da cabeça. Possui apenas quatro dedos nas mãos e, curiosamente, cinco nos pés.

Entra em cena na direção horizontal, em movimento devagar e cambaleante, enquanto tenta mastigar um objeto borrachudo. Expressa curiosidade em suas expressões faciais. Não fala, apenas emite alguns sons “típicos” de bebês e, quando contrariado, chora estridentemente. Vive com uma senhora, provavelmente a avó (sua adjuvante em cena), em uma casa com um grande quintal.

Para fins de comparação, relacionei o neném [6A] com o neném adjuvante da personagem Lisa [1A].

É possível notarmos diferenças na morfologia dos nenéns e as relacionar aos significados que ambas as formas pretendem evocar. Ambos possuem a mesma proporção (duas cabeças e meia), permanecem em pé com dificuldade e trajam



unicamente uma fralda. A personagem de [1A] usa uma chupeta e se encontra em um berço, o que provavelmente significa ter esta menos tempo de vida que a personagem [7A]. Por apresentar uma representação mais próxima da realidade, possui mãos e pés pequenos e já apresenta cabelo, ao contrário de [7A], de traço mais caricatural. O que mais diferencia as duas personagens, contudo, é uma característica de ordem social: a origem familiar de ambas. A personagem [1A] apresenta pele mulata (aparência), é cuidada pela irmã pequena (particularidade de entrada em cena) e vive em um barraco numa favela (habitat), denotando um sentido de pobreza. Já a personagem [7A] é branca (algo que podemos notar nas poucas cenas em que o filme torna-se colorido), está sob os cuidados da avó e vive em uma casa com um imenso quintal florido, denotando ser oriunda de uma família de classe média ou alta.

*Lisa* [1A], por sua vez, é uma das personagens representantes do tipo da *menina* (de idade entre seis e dez anos), juntamente com a protagonista de [2A] e a versão do animador brasileiro Cláudio Roberto e de Marão para *Chapeuzinho Vermelho* em [16A].



*Lisa* [1A] e a menina de [2A] apresentam uma caracterização muito comum a este tipo, enquanto a visualidade da menina de [16A] faz uma referência explícita ao conto **Chapeuzinho vermelho**. Todas as meninas aparentam ter aproximadamente a mesma idade e aparecem em cena trajando apenas vestido. Mas as semelhanças entre as três terminam aí.

*Lisa* [1A] é uma menina pequena (talvez até mesmo para a sua idade) a quem o padrasto delega as tarefas domésticas e o cuidado com o irmão mais novo. Tem a pele negra, os cabelos negros, crespos e compridos, arrumados em um coque na parte de trás da cabeça. Seus olhos são negros e pequenos, e seu nariz é chato e arredondado. Traja um vestidinho de cor amarelo-esverdeado e calça chinelos de dedo. A linha em que é desenhada é trêmula e de espessura variante. Seu desenho é simplificado, composto por formas básicas circulares e o

preenchimento utiliza uma palheta de cores de tonalidades claras. Apresenta proporções infantis (cabeça exageradamente grande). O corpo mede uma vez e meia o tamanho da cabeça.

Entra em cena de sobressalto, levantando assustada ao ser acordada pelo padrasto. Este a manda ficar dentro de casa e lhe dá uma vassoura para varrer a casa. Dentro do bolso do vestido, Lisa carrega a cartilha de escola do irmão e fotos de sua família e de seu falecido pai. Suas expressões demonstram o carinho pelos irmãos, alegria e também desaprovação pelas atitudes do padrasto. A personagem emite sons quando fala, mas esses são incompreensíveis e têm por função apenas alertar o espectador de que algo está sendo dito naquele momento (todas as mensagens são transmitidas ao espectador visualmente). O som de sua voz é fino e agudo, como o de uma criança real. Entretanto, o tom da voz é muito baixo, praticamente um sussurro.

Lisa mora com a mãe (que trabalha fora e dificilmente tem tempo para ficar em casa), os irmãos e o padrasto em um barraco em uma favela sobre um morro da cidade do Rio de Janeiro (referenciada pelo morro Pão de Açúcar, que é visto ao fundo). Sai do barraco apenas para ir ao barraco ao lado (um botequim) comprar cerveja para o padrasto, a mando do mesmo e contra a sua própria vontade.

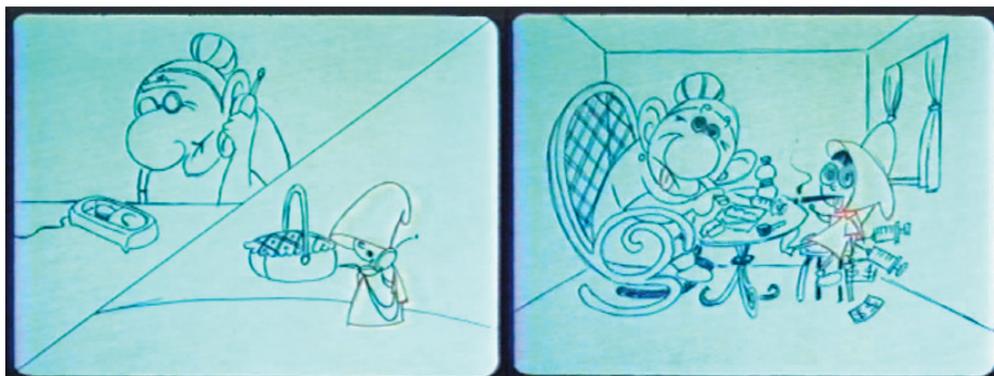


A menina [2A], por sua vez, tem a pele branca, os cabelos castanhos, lisos e longos, que mantém soltos e penteia cuidadosamente. Seus olhos são negros e pequenos, e seu nariz fino e um pouco acentuado. Traja um vestidinho branco com bolinhas vermelhas e anda descalça. A linha em que é desenhada é firme e delinea seu corpo com precisão. Seu desenho é mais próximo de uma representação da realidade, composto por formas básicas circulares. O preenchimento utiliza uma palheta de cores de matizes avermelhadas e tonalidades vivas. Seu corpo possui uma proporção mais realista: mede cerca de três vezes o tamanho da cabeça.

Entra em cena desenhando tranqüila. Há vários desenhos infantis de espantalhos pela mesa, e inúmeros bonecos de pano

ao seu redor, no quarto. Como é típico da cultura brasileira, esta menina é freqüentemente representada carregando uma boneca. Agitada, esta menina está sempre alegre e freqüentemente exibe um largo sorriso no rosto. Não fala, mas está sempre rindo e emitindo sons que remetem a um temperamento descontraído. Vive sob o olhar atento de uma senhora que não aparece em cena falando ou se movendo. Ambas moram em uma pequena casa de móveis rústicos, em meio a um extenso campo árido e desértico. Próximo a casa, pende, imóvel, um espantalho. Em sua imaginação, o espantalho se anima, com ela dança e lhe oferece flores. O boneco de pano na forma de cachorro também ganha vida, acompanhando-a como um verdadeiro cão (seu adjuvante).

Já a “*Chapeuzinho Vermelho*” da obra animada **Engolervilha** <sup>[16A]</sup> (assim mesmo, entre aspas, uma vez que é trata-se aqui de uma paródia em que a nomenclatura da personagem não foi mencionada) habita um grande centro urbano. Entra em cena à noite, cortando horizontalmente a noite em passos ligeiros. Atende o telefonema de uma senhora e dirige-se à casa da mesma. Apresenta uma expressão sempre séria, e não vemos seus olhos ou o comprimento do cabelo. Porta uma bolsa à tiracolo (onde mantém guardado um telefone celular) e uma cesta coberta por um pano xadrez. Na linguagem do Cinema de Animação norte-americano (repetida nesta vinheta), a forma da cesta carregada pela personagem é associada a uma cesta de piquenique, tradicionalmente repleta de guloseimas e sobremesas. Este desenho de cesta (e seu conteúdo) pode ser encontrado, por exemplo, no curta-metragem **O rival de Mickey** (1936) e em episódios da série **The Yogi Bear show** (*Zé Colméia*, 1961). Ironicamente, esta sátira subverte o significado do estereótipo da cesta de piquenique, apresentando drogas pesadas como o conteúdo da mesma. De fato, esta “Chapeuzinho” subverte totalmente o estereótipo da menina boazinha que leva guloseimas para a sua avó. Nesta versão inusitada do conto infantil, descobrimos na última cena que a personagem trafica drogas pesadas e, tal qual a senhora que a chama pelo telefone, é usuária das mesmas.



“Chapeuzinho” [16A] tem a pele branca, os cabelos negros e lisos (não é possível precisar se são curtos ou longos) e um nariz pequeno, redondo e arrebitado. Traja um vestido vermelho com um grande capuz e anda calçada. É desenhado apenas seu contorno, em linhas rabiscadas que variam de espessura. Seu desenho não é preenchido por cores, sendo o vermelho dos contornos de seu vestido e capuz a única cor empregada em todo o filme. É caricato e extremamente simplificado, composto por formas básicas triangulares e arestas. Seu corpo apresenta proporções infantis (cabeça exageradamente grande). Tal como o corpo de [1A], mede apenas uma vez e meia o tamanho da cabeça. O som da voz da menina é fino e agudo, como o de uma criança real. O tom da voz é alto, porém sua fala é incompreensível. A personagem emite sons quando fala ao celular, mas esses têm por função apenas alertar o espectador de que algo está sendo dito naquele momento (o que está sendo dito pode apenas ser suposto pelo espectador).

O tipo do *menino* (entre seis e dez anos) é representado nesta pesquisa pelas personagens *Senninha* e *Braço-duro*, ambas agentes da narrativa breve **Senninha em dia de mudança** <sup>[18A]</sup>. Neste filme, o *Instituto Ayrton Senna* buscou criar uma estória que funcionasse como pano de fundo para aproximar o público de sua personagem-símbolo, presente em inúmeros produtos como marca licenciada.

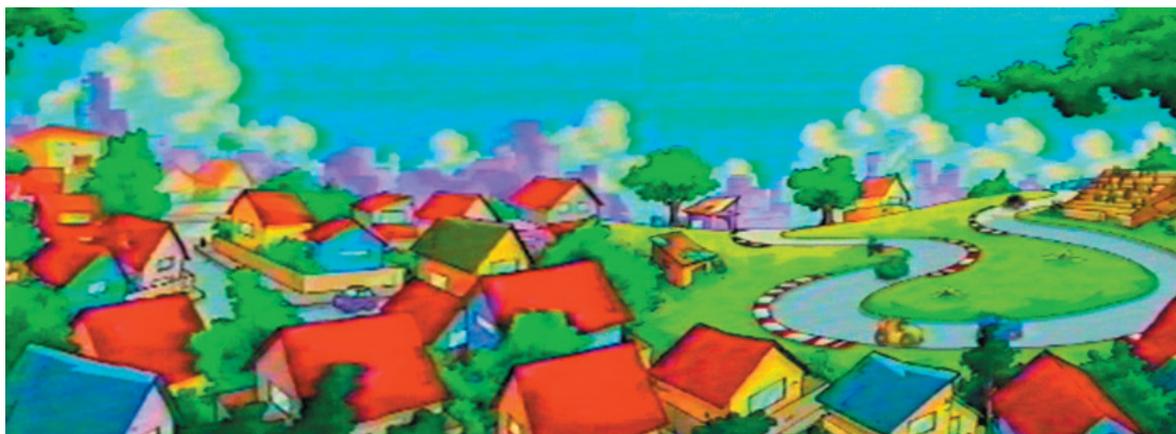
O filme **Senninha em dia de mudança** venceu o Anima Mundi realizado no Rio de Janeiro na categoria Melhor Animação Brasileira. [...] O prêmio é o reconhecimento do personagem que desde 1994 agrada crianças e adultos com sua filosofia de vida, alegria e motivação. A criação do Senninha foi inspirada no piloto Ayrton Senna, fazendo com que o personagem possua muitos de seus valores, como determinação e espírito competitivo.

O filme [...] foi desenvolvido pelo Instituto Ayrton Senna, dentro do estúdio do Senninha [...]. Além de animações, este estúdio também é responsável pelo design das embalagens de mais de 250 produtos licenciados com a imagem do personagem, de mais de 1.000 tiras de quadrinhos já publicadas, de jogos e brincadeiras para a Internet e de vinhetas para TV, como os interprogramas exibidos pelo Canal Futura no ano passado. [...] O personagem Senninha está presente mais de 250 produtos licenciados, em segmentos como Alimentos e Bebidas, Higiene Pessoal, Vestuário, Brinquedos, Papelaria, entre outros, incluindo recentes parcerias no segmento Automotivo. Os royalties do licenciamento do personagem Senninha são 100% destinados a projetos sociais apoiados pelo Instituto Ayrton Senna. <sup>414</sup>

<sup>414</sup> LIRA, Edna; LOBO, Fabio. **Senninha vence Anima Mundi no Rio de Janeiro**, cit. p. 1. Disponível em: <<http://www.senninha.com.br>>. Acesso em: 5 mar. 2005. Release.

A personagem Senninha é um menino cuja aparência foi inspirada no campeão brasileiro de Fórmula 1 *Ayrton Senna da Silva* (1960-1994), ídolo do esporte nacional falecido durante uma corrida no dia 1º de maio de 1994. Desta associação, a personagem evoca a paixão pela velocidade e o talento no automobilismo. Segundo o release reproduzido acima, Senninha evocaria ainda as idéias de determinação e espírito competitivo. Também a personagem *Braço-duro*, confeccionada para ser o antagonista de Senninha neste filme, possui características inspiradas no piloto, algumas semelhantes (como a paixão pela velocidade) e outras opostas ao extremo (como sua demonstrada falta de espírito competitivo).

Tratam-se de representações de meninos oriundos de famílias de classe média ou classe alta. As personagens moram em um bairro residencial composto por casas com quintal (semelhante aos subúrbios retratados em filmes de ação ao vivo norte-americanos). Próximo à casa de Senninha, existe uma extensa área gramada — onde brincam as crianças da região — que inclui uma mini-pista de corrida.



Ambas as personagens são brancas e são apresentadas brincando, sem precisarem trabalhar ou exercer qualquer tarefa doméstica. Como costuma ser associado a meninos “típicos”, demonstram interesse pela temática automobilística — possuem carrinhos de brinquedo para brincar e para correr, bonecos representando pilotos de corrida, roupas, acessórios etc. São caracterizadas trajando roupas semelhantes aos macacões de pilotos de automobilismo e portando capacetes de pilotagem de carros de corrida. Os contornos são demarcados por linhas firmes, de espessura constante. As formas são majoritariamente circulares e o preenchimento é detalhado e em cores vivas. As personagens possuem narizes redondos e levemente avantajados, e orelhas idem. Os olhos são grandes e arredondados, e apresentam pupilas negras e redondas. As mãos possuem cinco dedos e os pés estão sempre calçados em

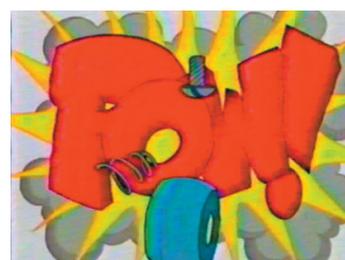
tênis. O desenho dessas personagens é simplificado e apresenta proporções um tanto quanto infantis, com o corpo medindo duas vezes o tamanho da cabeça.



*Senninha* [18A] tem cabelos castanhos e volumosos. Seus olhos são grandes e redondos. Traja um macacão de matiz vermelha intensa, saturada, semelhante ao macacão da equipe *McLaren*, pela qual Senna sagrou-se campeão o maior número de vezes. Seus tênis são azuis e o capacete é amarelo, com uma listra verde e outra azul. O desenho do capacete reproduz o capacete utilizado pelo piloto Ayrton Senna em seus últimos anos de vida. As cores são as mesmas da bandeira brasileira.

Senninha entra em cena desanimado, sentado parado no chão (na estória, a personagem não pretendia ter se mudado com a família para o novo bairro), e manterá uma expressão de desânimo no rosto até participar (acidentalmente) de uma corrida organizada pelos meninos do bairro, quando derrota Braço-duro. Enquanto está desanimado, a linguagem corporal da personagem reflete sua tristeza. Conversa com um boneco que carrega nas mãos, expressando seu descontentamento. A personagem fala normalmente, e muitas das informações referentes à narrativa e às personagens são transmitidas ao espectador nos diálogos, verbal e sonoramente. Enquanto está desanimada, a personagem fala em um tom de voz baixo. Quando alegre, o tom de voz se torna mais alto e um pouco estridente. A personagem se alegra após receber o capacete de presente do pai e na conclusão do enredo, quando vence a corrida e derrota o vilão. Assume uma postura empinada e exibe um largo sorriso no rosto.

Senninha mora em uma casa grande com quintal. Vive com o irmão, a mãe e com o pai (seu adjuvante e conselheiro), única personagem adulta que interfere no enredo. Curiosamente, no entanto, é mostrado apenas o corpo desta personagem, estando sempre a sua cabeça fora do enquadramento da câmera.

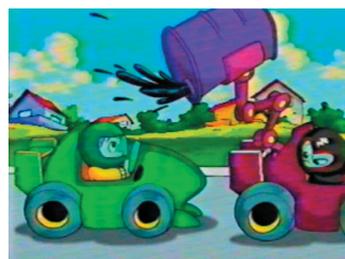




A personagem *Braço-duro* [18A], por sua vez, tem cabelos curtos, claros e espetados. Seus olhos são grandes e redondos, mas estão sempre semi-cerrados em uma forma triangular, que denota comportamento maligno. Suas vestimentas pretendem demarcar o contraste entre a sua personalidade e a do protagonista. Traja um macacão roxo, pouco saturado e escuro, e calça tênis da mesma cor. Veste ainda uma jaqueta de couro preta (símbolo de rebeldia jovem, também utilizado pelo *ladrão* [8A]) e possui um capacete preto. O visor do capacete é anguloso, e remete a dois olhos diabólicos. Um raio branco decora o capacete sobre o visor (símbolo de energia, velocidade e, quando sobre um fundo negro, também símbolo de agressividade). Braço-duro é dono de um carro de corrida também roxo (na cor do seu macacão) com um raio desenhado no bico. O carro é cheio de recursos que lhe permitem trapacear durante a corrida (esguichos de óleo, bombas e outros recursos típicos da linguagem da animação). Graças a tais recursos, Braço-duro vence todas as corridas, e seus adversários terminam as provas machucados e com os carros danificados.

Diferente de Senninha, Braço-duro entra em cena demonstrando alegria e em movimento, correndo com seu carro. Seu sorriso, entretanto, é diabólico e de escárnio, zombando dos demais pilotos.

Sua expressão se manterá a mesma até a conclusão do enredo, quando for derrotado por Senninha, sendo substituída por uma expressão de raiva. A linguagem corporal da personagem reflete demonstrações de poder, tirania e zombaria. A personagem fala normalmente, em um tom de voz rouco e enérgico, e de modo agressivo. A personagem aparece sempre nos arredores da mini-pista de corrida. Possui três assistentes (adjuvantes) que o auxiliam a ganhar a corrida por meio de truques desleais. São crianças mais velhas (jovens, para fins desta pesquisa) vestidas como mecânicos (macacão, boné e ferramentas) e demonstram pouca inteligência.



Diferente das personagens de [18A], o tipo do *menino de rua* (entre seis e dez anos de idade) representa crianças do gênero masculino oriundas de famílias pobres. Estas crianças não são apresentadas brincando, mas sim exercendo alguma atividade em troca de moedas, sofrendo abusos, sendo exploradas por adultos de má índole (normalmente familiares) ou simplesmente vadiando pelas ruas. As personagens são retratadas sempre em ambientes urbanos: moram em barracos ou se alojam pelas calçadas e nas faixas de areia de praias, e passam todo o tempo pelas ruas, trabalhando, pedindo esmolas ou buscando qualquer coisa para comer. Costumam ser negras ou mulatas, caracterizadas precariamente vestidas, com um short e, em raros casos, uma camiseta básica branca. Andam descalças ou calçam chinelos de dedo. No grupo de amostragem [A], são três as personagens que correspondem à esta descrição: *Jonas* [1A], *o menino da rua* [5A] e o pequeno marginal de [13A], sobre quem aprofundaremos nossos estudos, adiante.



*Jonas* [1A] é um menino pequeno e magro (talvez até mesmo para a sua idade) que o padrasto manda ir às ruas trabalhar de engraxate para levar dinheiro para casa. Tal como a irmã mais nova *Lisa* [1A], tem a pele negra, olhos negros e pequenos e nariz chato e arredondado. Seus cabelos são negros, crespos e curtos. Veste apenas um short azul claro (“cor de menino”) e calça chinelos de dedo. A linha em que é desenhado é trêmula e de espessura variante. Seu desenho é simplificado, composto por formas básicas circulares, e o preenchimento emprega uma palheta de cores de tonalidades claras. No corpo, três pontos representam os mamilos e o umbigo, reforçando que a personagem se encontra sem camisa. Apresenta proporções infantis (cabeça exageradamente grande). O corpo mede uma vez e meia o tamanho da cabeça.

A personagem entra em cena dormindo em um sofá velho, ao lado de sua irmã Lisa, dividindo com ela a mesma coberta. Enquanto dorme, tem no rosto uma expressão de felicidade e um sorrisinho na boca. Acorda sobressaltado, levantando no momento em que o padrasto puxa a nota de dinheiro que estava debaixo de seu braço (deixada pela mãe antes desta sair para o trabalho), arregalando os olhos e levantando com um salto. Tenta em vão retomar a nota, mas o padrasto entrega-lhe uma escova e uma caixa de engraxate e o coloca para fora de casa. Jonas veste seu boné e sai do barraco para a cidade abaixo.

Sempre que sai de casa, Jonas usa na cabeça um grande boné vermelho, de tonalidade intensa. O boné tem praticamente o mesmo tamanho da cabeça do menino e, por ser desproporcional, acrescenta um ar de comicidade irreverente à personagem, reforçando o fato de se tratar de uma criança. Jonas é um menino descontraído, brincalhão, que demonstra muito carinho pela irmã. É também valente e sempre se coloca firme e indignado diante das atitudes do padrasto. Quando o padrasto está longe, age em movimentos ligeiros e anda balançando a cabeça e pulando levemente, como anda uma criança real descontraída. Próximo ao padrasto, suas expressões demonstram a raiva que sente do mesmo. A personagem emite sons quando fala, mas esses são incompreensíveis e têm por função apenas alertar o espectador de que algo está sendo dito naquele momento (todas as mensagens são transmitidas ao espectador visualmente). O som de sua voz é agudo e o tom é muito baixo, praticamente um sussurro.

Jonas mora com a irmã mais nova, com a mãe (que trabalha fora e dificilmente tem tempo para ficar em casa), com o irmão (um neném, com quem ele não demonstra possuir afeto ou não) e o padrasto em um barraco na favela. Uma pequena parte do desenvolvimento do enredo se passa nas ruas da cidade, onde Jonas exerce a função de engraxate. A cidade é representada como agitada, com tráfego intenso de veículos e movimentação constante de pedestres. Jonas vai trabalhar de engraxate na varanda de um restaurante sofisticado e, assim que ganha algumas moedas, passa em um mercadinho para comprar pão e levar para casa. A partir desta cena, passa a acompanhar Jonas a todo o momento um cãozinho agitado de cor marrom clara. O cãozinho torna-se um adjuvante fiel do protagonista, e o segue mesmo após ter apanhado do padrasto da criança.

*O menino da rua* [5A] é uma criança magra que protagoniza uma breve cena do curta-metragem animado **De repente** [5A]. Muito pouco pode ser dito a respeito do mesmo, dada sua rápida participação na narrativa. É contado verbalmente ao espectador (por meio de um repente) que o

menino tem fome e, sem ter o que comer, fica na rua cheirando cola. Tem a pele amarelada (mulata), o nariz chato, quadrado e comprido, os cabelos negros, crespos e curtos e os olhos pequenos. As pupilas são grandes e esverdeadas, e giram como um redemoinho após a criança cheirar cola, mostrando que esta se encontra sob efeito do entorpecente. Já a boca da personagem é de uma matiz vermelha intensa, que a destaca no rosto.

Vemos a personagem apenas da cintura para cima, estando o restante do corpo fora do enquadramento da câmera. O menino veste apenas uma camiseta branca, que infla quando este inspira a cola. É um boneco de massa epóxi, de textura irregular. Sua forma é tridimensional, composta por quadriláteros de arestas em ângulos retos. Sua representação aproxima-se um pouco da realidade. Seus cabelos e sua camisa aparentam ser reais. As proporções do corpo são infantis (cabeça grande), sendo que seu tronco mede uma vez e meia o tamanho da cabeça.

A personagem entra em cena com um semblante sério, caminhando calmamente na horizontal, em frente a um muro. Nas pichações desse muro, podemos identificar um “\$” (um cifrão, signo de dinheiro), os dizeres “fora fome!”, um símbolo de anarquia e um símbolo hippie que significa *paz e amor*. A câmera se aproxima de seu rosto quando esta traz para perto do nariz um saco plástico, cujo conteúdo inala demoradamente. A partir deste ponto, a personagem passa a sorrir, sem motivo aparente. Ao passar o vendedor ambulante, porém, o espectador vê o delírio do menino. O menino — faminto — sofre alucinações e vê o ambulante como uma enorme banana, que traz consigo muita comida. Por fim, a personagem faz movimentos circulares com as mãos sobre a barriga, denotando apetite.

A personagem emite sons quando vê o ambulante, mas esses são incompreensíveis (algo próximo de “*nham, nham!*”) e têm por função apenas alertar o público de que algo está sendo expressado naquele momento (sua fome, transmitida ao espectador visualmente). O som de sua voz é agudo e o tom é muito baixo.

*O marginal* (de idade entre seis e dez anos) é um tipo específico de menino de rua, que não apresentou, em nenhuma obra levantada, equivalente no gênero feminino. Trata-se de um menino de rua de comportamento delinqüente, diferente dos demais abordados. O termo *marginal* foi designado devido a seu comportamento, que o coloca à margem do convívio social. Procurei, assim, fugir de termos que pudessem soar ainda mais pejorativos, como trombadinha, pivete, mas percebi ao fazer referência aos tipos identificados nesta pesquisa o



quanto é difícil fugir de preconceitos em uma fala a respeito de estereótipos. Neste caso, consideremos o termo *marginal* como designação breve do menor infrator que cometeu um ato de violência (no caso, a morte do protagonista da narrativa [13A]).

O marginal apresenta um nariz chato, quadrado e comprido, os cabelos negros e curtos e os olhos pequenos, rodeados por grossas sobrancelhas que, em conjunto com a ambientação sombria do filme, tornam seu rosto ameaçador. Possui grandes orelhas e um rosto triangular (na forma de um triângulo invertido), com queixo fino. Não é possível identificar a cor de sua pele. A personagem está descalça e veste short e camiseta, o que a aproxima do tipo do *menino da rua*. Ao mesmo tempo, porém, utiliza um gorro (ou meia) na cabeça, tal qual *os manos da periferia* [11A] e o *ladrão* [8A], indicando um comportamento agressivo. O revólver apontado ameaçadoramente para o protagonista, por sua vez, aproxima-o em definitivo do tipo do *ladrão* [8A], apesar do último empregá-lo como último recurso, furtando objetos de valor (no caso, a bolsa de uma enfermeira) ao invés de tentar se apropriar dos mesmos empregando violência.

Também como o ladrão, a personagem foi modelada tridimensionalmente em um *software* gráfico. Sua forma é composta por pirâmides e quadriláteros angulosos, repletas de arestas pontiagudas. Sua representação aproxima-se um pouco da realidade, especialmente devido ao jogo de luz e sombra utilizado no filme [13A]. As proporções do corpo são infantis (cabeça e mãos exageradamente grandes): o corpo do marginal mede duas vezes e meia o tamanho da cabeça.



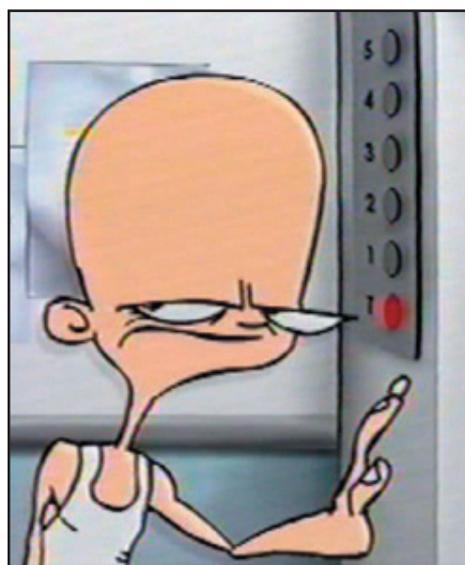
A personagem entra em cena de costas para o protagonista, sentada na calçada enquanto sopra bolhas de sabão de maneira pueril. Ao se voltar na direção do protagonista, contudo, a criança para de soprar as bolhas, e a trilha sonora fornece

ao espectador índices de que algo ruim está para acontecer. A inocência da cena é rompida. A personagem se coloca diante do protagonista e, na ponta dos pés, inclina-se em sua direção, apontando ameaçadoramente uma arma para a sua cabeça. Abrindo e fechando uma das mãos diante do corpo, informa que quer a maleta do protagonista para si. O tamanho exagerado da pistola e a diferença de altura entre o pequeno assaltante e o assaltado acentuam o contraste na cena, reforçando a representação do *trágico real*. Aquela situação não deveria estar acontecendo. Aquela criança deveria ter direito à educação e à infância, e não estar assaltando — ela não possui um tamanho adequado nem para intimidar alguém nem para segurar um revólver.

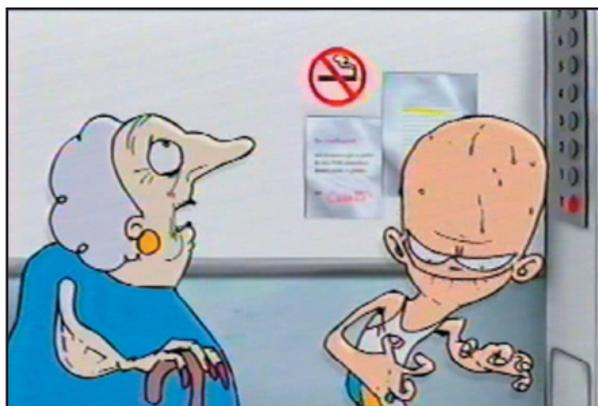
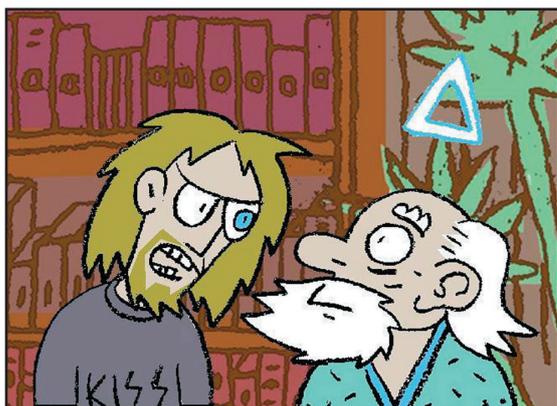
O espectador não ouve a voz da personagem, nem um ruído sequer. O pequeno antagonista aparece sentado na calçada, nos arredores sombrios do cemitério do Araçá (cidade de São Paulo), e desaparece após disparar contra a cabeça de sua vítima.

O tipo do *jovem* (com idade entre doze e dezessete anos) tem apenas dois representantes nesta pesquisa ([6A] e [15A]), sendo que ambas as personagens são caricaturas.

O jovem protagonista do filme humorístico **Elevador dos Fundos** <sup>[15A]</sup> em muito se assemelha, em sua aparência, ao tipo do menino de rua. Percebemos, entretanto, que se trata de um rapaz de classe média, que está descendo do apartamento onde vive pelo elevador de serviço do edifício. *Jesus* [6A], por sua vez, é representado como um típico adolescente problemático, que foi levado a uma sessão de terapia familiar. Veste calças jeans e uma camiseta de cor cinza com a marca de uma banda de rock pesado norte-americana, trajes que, para muitos, simbolizam rebeldia e comportamento adolescente. Os cabelos compridos e desgrenhados reforçam este significado.



Uma característica que chama atenção em ambas as personagens é a semelhança entre os olhares e as expressões faciais das mesmas. Ambas expressam no rosto desinteresse, apatia e certa agressividade. Os olhos estreitos, na forma de um triângulo equilátero invertido (isto é, cuja base encontra-se na parte superior da figura), remetem a insatisfação ou a agressividade, sendo a boca das personagens que define o significado da expressão facial como sendo um ou outro.



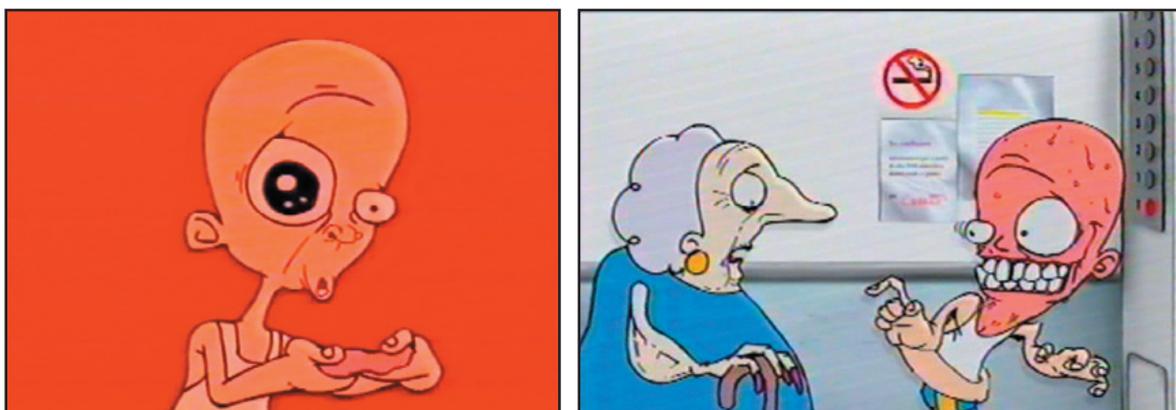
O protagonista [15A] é um jovem magro, de pele branca, grandes olhos triangulares com pupilas negras e um pequeno nariz triangular. É careca, fato que acentua ainda mais sua enorme cabeça. Veste apenas um short azul claro (“cor de menino”), uma camiseta básica branca e calça chinelos de dedo. Seus contornos são predominantemente firmes, com algumas quebras e variações de espessura das linhas em alguns pontos. Seu desenho é simplificado e extremamente caricato, composto por formas básicas triangulares e circulares. O preenchimento utiliza uma palheta de cores de tonalidades claras e pouco saturadas. Apresenta proporções infantis e caricatas (cabeça, mãos, pés e orelhas exageradamente grandes). O corpo mede duas vezes e meia o tamanho da cabeça, o que é bastante, se considerarmos que a cabeça da personagem mede quase o dobro de uma cabeça normal.

A personagem entra em cena sozinha no elevador de serviço, ambiente onde se passa toda a ação do curta-metragem. Está em pé, parada diante do painel de controles do elevador. Enquanto espera que o elevador chegue ao andar térreo do edifício, outras personagens vão entrando no ambiente, também com a intenção de descer.

O protagonista demonstra, visualmente, interesse por uma moradora loira que também desce com ele no elevador de serviço. Porém, um cheiro desagradável deixado por um morador que havia utilizado o elevador antes do protagonista faz com que a loira acredite equivocadamente ser o jovem o causador do mal-cheiro, e se afasta do mesmo. Quando o

morador causador do mal-entendido entra no elevador e, acidentalmente, derruba no chão um dos bombons que estava comendo, o protagonista rapidamente o coloca todo na boca, como forma de punir o outro morador pelo constrangimento que lhe havia causado. Porém, o bombom estava com prazo de validade há muito vencido, e o jovem passa a ter que lidar com graves problemas intestinais enquanto o elevador vai ficando cada vez mais cheio de passageiros.

O protagonista desta obra personifica caricatamente a necessidade e o desespero de uma pessoa com muita vontade de ir ao banheiro. Não há diálogos nesse filme, sendo todas as informações transmitidas visualmente, por meio das expressões faciais dos passageiros do elevador, da linguagem corporal dos mesmos e de poucas intervenções tipográficas (como a validade vencida impressa no papel do bombom comido pela personagem, ou a letra “T” ao lado do botão vermelho que indica o térreo do edifício). O rosto do protagonista deforma-se e muda de cor quando o mesmo está furioso ou se sentindo mal, reforçando ainda mais o sentido das mensagens transmitidas ao espectador. Da mesma forma, muitas vezes o fundo sobre o qual o jovem se apresenta em cena também muda de cor como um recurso de reforço do significado das mensagens visuais.



Por fim, o ambiente em que a personagem entra em cena (o interior do elevador) é também o antagonista da mesma. Quanto mais desesperada para ir ao banheiro a personagem se encontra, mais demoradamente parece descer o elevador. Quando finalmente está chegando ao térreo, o elevador pára por falta de energia, prendendo a todos em seu interior (para desespero do protagonista).

Já o jovem rebelde (também com idade entre doze e dezessete anos, normalmente próxima aos dezesseis anos) encontra-se caricaturalmente caracterizado na figura da personagem *Jesus* [6A]. A personagem é branca, com cabelos compridos e cavanhaque. Apresenta ainda chagas nas mãos. Mas as semelhanças com o Jesus representado em igrejas ao

redor do mundo terminam aí. Seus cabelos são espetados e de cor amarelo-esverdeada (lembrando caricaturas de surfistas), e o cavanhaque loiro substitui a tradicional barba castanha. Os olhos são grandes, com pupilas negras. A pupila do olho esquerdo aumenta de tamanho e torna-se azul quando a personagem encontra-se irada, enquanto as veias do olho direito são acentuadas graficamente (recurso bastante comum para demonstrar visualmente o sentimento de ira em narrativas gráficas e filmes de animação).



O protagonista [15A] é um jovem magro, de pele branca, grandes e nariz comprido e triangular. Veste calças jeans básicas azuis e uma camiseta cinza com a marca da banda de rock *Kiss*. Seus contornos são predominantemente firmes, mas as linhas apresentam falhas e quebras em diversos pontos, traço característico das ilustrações e filmes do diretor e cartunista Allan Sieber. O desenho é simplificado e extremamente caricato, composto por formas básicas angulosas, majoritariamente triangulares. O preenchimento emprega uma palheta de cores pouco saturadas, nas quais é sensível a presença de ciano. Apresenta proporções adultas, apesar do tamanho levemente exagerado de cabeça e mãos (os pés da personagem não são vistos em nenhum momento). Seu corpo mede o triplo do tamanho da cabeça.

A personagem entra em cena sentada ao lado do pai, de frente para uma psicóloga. Pela caracterização do habitat, percebemos se tratar do consultório desta psicóloga, decorado por uma grande estante repleta de livros, alguns vasos de plantas e um busto caricato do pai da psicanálise, Sigmund Freud. Na parede atrás da mesa da psicóloga que o atende, podem ser observados três diplomas pendurados. Jesus demonstra, em suas feições, estar aborrecido e contrariado. Ao primeiro comentário do pai, a personagem reage agressivamente e começa a lhe responder com um tom de voz elevado. A voz da personagem é estridente e o jeito de falar é rude e ofensivo. Fora

as expressões faciais de Deus e Jesus, a maioria das mensagens referentes à situação em que as personagens se encontram é transmitida verbalmente ao espectador, nos diálogos. É curioso notar, inclusive, que a animação termina com um desfecho aparentemente agradável, em um tom reconciliatório entre pai e filho. Contudo, conforme a tela escurece e os créditos da produção da obra são apresentados ao espectador, o diálogo entre Deus e Jesus continua, e a convivência entre os dois retorna à apresentada na situação inicial do enredo (tudo volta a ser como era antes do acontecimento apresentado ter início).



### 1.1.1.

#### **Adultos: diversos tipos de ocupações profissionais e sociais**

Resultante da cisão ocorrida no conjunto das personagens animadas humanas, o subconjunto dos seres humanos adultos possui maior quantidade de elementos do que todos os demais subconjuntos e conjuntos somados, sendo constituído por trinta e seis das sessenta personagens investigadas nesta pesquisa (60% das personagens pesquisadas). Fazem parte deste subconjunto as seguintes personagens animadas brasileiras:

#### **Personagens animadas**

#### **grupo [A]; conjunto 1.1: seres humanos ADULTOS**

- [1A] O padrasto;
- [2A] A senhora;
- [4A] *La belle de jour* (Marilyn Monroe) e *Macunaíma* (Grande Otelo);
- [5A] O repentista (narrador), o *lixeiro*, o *pastor*, o *hippie* e a “*velhinha*”;
- [6A] A psicóloga;
- [7A] A senhora;

- [8A] O ladrão, a senhora e a enfermeira;  
 [9A] *Dr. Fu Nério* (o médico legista), *Lucifério* (o empresário), *Esmeralda* (psicóloga e cartomante) e *Ana Clécia* (modelo e atriz, loira, namorada de cantor de pagode);  
 [10A] O balconista e os sambistas;  
 [11A] *Mano Çangue* e *mano Truta*;  
 [12A] *Coronel Benedito*, *João Vaqueiro* e o cego repentista;  
 [13A] O protagonista e a senhora (florista);  
 [15A] O vizinho gordo, a loira e a senhora;  
 [16A] “Vovó” (a senhora);  
 [17A] *Bela*, *Beto* e *Cláudio*;  
 [19A] *Caçador* e o ajudante.

Dentre as trinta e sete personagens relacionadas, foram por mim identificados vinte e quatro tipos distintos nos quais estas foram divididas. Do mesmo modo que nomeei de forma genérica as personagens durante a análise das narrativas (resultando em nomes como “o padrasto”, “o ladrão” etc.), criei nomenclaturas para os tipos que identifiquei a partir das idéias que identifiquei como representadas por cada personagem. Algumas das personagens não personificavam tipos, mas sim características exageradas. Ainda que muitas vezes não pudessem ser classificadas como representantes de uma ocupação profissional, tais caricaturas apresentavam de maneira exagerada alguns tipos do convívio social, ponto de partida em sua caracterização. Por este motivo, foram igualmente relacionadas, mantendo apenas o cuidado de identificá-las devidamente como caricaturas.

### **Conjunto 1.1: seres humanos adultos**

#### **Tipos identificados nas obras animadas do grupo [A]**

A senhora	[2A], [5A], [7A], [8A], [13A], [15A] e [16A];
O padrasto agressivo / o bêbado desempregado	[1A];
A loira	[4A], [9A (caricatura)] e [15A];
O repentista	[5A] e [12A];
O lixeiro	[5A];
O pastor	[5A];
O “hippie”	[5A];
A psicóloga	[6A], [9A (caricatura)] e [17A];
O ladrão	[8A];
Os “manos da periferia” de São Paulo	[11A (caricatura)]
A enfermeira / o médico	[8A] e [9A (caricatura)];
A cartomante / a bruxa	[9A (caricatura)];

O empresário de	
bandas de música	[9A (caricatura)];
O balconista do botequim	[10A];
O sambista	[10A];
O coronel /	
o poder armado	[12A] e [19A];
O sertanejo / o ajudante	[12A] e [19A (caricatura)];
O funcionário de	
escritório ou repartição	[13A];
O homem gordo	[15A (caricatura)];
O amante	[17A];
O artista	[17A];
O “corno agressivo”	[17A];
O advogado / o juiz /	
o poder legal	[17A];
O preguiçoso/ o folgado / a caricatura do popular	
“jeitinho brasileiro”	[4A].

A facilidade de associar as personagens adultas às idéias personificadas pelas mesmas (o tipo social) permite que não nos extendamos em excesso em seu estudo. Diferente dos demais grupos, em que as características das personagens foram apresentadas neste documento de maneira mais individualizada, as personagens do grupo dos seres humanos adultos foram investigadas a partir da relação dos tipos identificados. Logicamente, as personagens de maior complexidade solicitaram uma preleção mais elaborada.

As personagens adultas que personificam ocupações profissionais nas obras animadas levantadas são as de menor complexidade encontradas dentre as sessenta personagens investigadas. Representam, na narrativa, unicamente o profissional de determinado ofício. Para tanto, apresentam ao espectador uma caracterização o mais próximo possível de suas contrapartes no mundo sensível, enfatizando características comuns a *todas as pessoas* que possuem aquela ocupação: procedimentos, uniformes, instrumentos de trabalho portados, características sociais, físicas e psicológicas... Traços individualizantes — como traços físicos próprios, opções particulares por roupas e acessórios ou manifestações de interesses ou motivações próprios — não são apresentados ao espectador. Às personagens humanas adultas que personificam ocupações profissionais não é dada sequer uma nomenclatura, que não o nome do profissional. É o caso, por exemplo, do filme **De repente** <sup>[5A]</sup>, em que o repentista narra a ação das personagens, nomeando-as genericamente por seu tipo social — como *o lixeiro, o pastor, o vagabundo, a velhinha, o menino da rua* etc. — ao invés de lhes atribuir nomes próprios. O próprio repentista não informa ao espectador seu nome, uma

vez que está ali representando uma ocupação bastante típica na região Nordeste do Brasil.

### Conjunto 1.1: seres humanos ADULTOS

#### Personagens que representam ocupações profissionais

- [5A] O repentista (narrador), *o lixeiro* e *o pastor*;
- [6A] A psicóloga;
- [8A] A enfermeira;
- [9A] *Dr. Fu Nério* (o médico legista), *Lucifério* (o empresário), *Esmeralda* (psicóloga e cartomante);
- [10A] O balconista e os sambistas;
- [12A] O cego repentista;
- [13A] O protagonista
- [17A] *Bela* (psicóloga).

Desta relação de tipos profissionais, poucas são as personagens que solicitam explicações detalhadas. O apreciador das obras narrativas animadas normalmente identifica, sem dificuldade, *o repentista* [5A] e [12A], *o lixeiro* [5A], *o pastor* [5A] (pregador de rua), a psicóloga [6A e 17A], a cartomante [9A (caricatura)], a enfermeira e o médico [8A e 9A (caricatura)], os sambistas [10A], o balconista do botequim [10A] e o funcionário de escritório ou repartição [13A]. Destas personagens, apenas as caricaturas demandam considerações mais aprofundadas.



*O lixeiro* [5A] entra em cena uniformizado, de vassoura na mão, varrendo um espaço público (neste caso, a Praça José de Alencar, no estado do Ceará). Próximo à personagem, é possível notarmos um carrinho de lixo. Apenas a título de comparação (uma vez que a personagem não foi selecionada para o grupo de amostragem), podemos relacionar o lixeiro [5A] com um lixeiro adjuvante que rapidamente aparece na cena de abertura de **Jonas e Lisa** <sup>[1A]</sup>, limpando as areias da praia de Copacabana (Rio de Janeiro).



É identificada, contudo, uma característica advinda de preconceitos nestas personagens (algo bastante comum, uma vez que tratamos aqui de estereótipos): ambas são *negras*. Foi observado que personagens-tipo que personificam ocupações profissionais de baixa remuneração costumam apresentar pele negra ou mulata, associando equivocadamente (de maneira estereotipada) a origem negra à condição de pobreza ou de baixa renda. Os sem-teto, os meninos de rua, os moradores de favelas e as empregadas domésticas dos filmes de animação brasileiros, *quando são personagens planas*, sempre são caracterizados como seres humanos negros ou mulatos.

O mesmo ocorre com *os sambistas* [10A], representados como negros elegantemente vestidos de branco e com um chapéu panamá da mesma cor, remetendo à indumentária de músicos que participaram das origens de ritmos musicais como o choro e o samba — Pixinguinha, Donga, João da Bahiana e tantos outros. Todos os demais tipos profissionais aparentam origem caucasiana.



Acima: dois retratos do músico e compositor de choro e samba Alfredo da Rocha Vianna Junior, vulgo *Pixinguinha* (1898-1973). Fotografias do acervo da família Vianna (detalhe).



Tal como o lixeiro, a entrada em cena *dos sambistas* [10A] está igualmente relacionada à sua atuação profissional: as personagens aparecem tocando seus respectivos instrumentos

(violão e pandeiro), que recebem destaque do olho da câmera. É comum, quando tratamos de tipos que representam ocupações profissionais, que objetos característicos da profissão recebam maior atenção da narração visual do que a própria personagem. Por vezes, o olho da câmera focaliza os objetos em *close*. Nesses casos, os objetos destacados e/ou sua manipulação pelas personagens são mais significativos para a representação da ocupação do que a própria visualidade da personagem animada. Como em relação aos sambistas, cujos detalhes da aparência mal podem ser vistos pelo apreciador da narrativa, também do balconista de [10A] se percebe muito pouco.



Muito pouco pode ser visto da personagem, cuja cabeça e pernas estão fora do enquadramento do olho da câmera. Apresenta um tronco volumoso, uma barriga acentuada e braços grossos e fortes. A personagem é caracterizada principalmente pela ação de secar os copos com um pano e por sua relação com os demais objetos cênicos — o balcão de bar, atrás do qual se encontra, os copos de cerveja sobre a bandeja que se encontra no balcão, o vidro com aperitivos em conserva, o ambiente... De fato, as particularidades de entrada em cena e o habitat da personagem em muito se assemelham com os atributos de *Seu Abílio*, personagem da série animada de televisão **Peso Morto**. O pouco que o espectador pode identificar da aparência da personagem — os braços grossos e a barriga volumosa — também.

***Seu Abílio*, personagem da série animada *Peso Morto* (2004-).**

O *funcionário de escritório, repartição ou empresa* [13A] também é caracterizado principalmente pelo objeto que porta — uma valise — e pela indumentária — terno. Trata-se de uma caracterização extremamente vaga e generalizada, que independe das funções do profissional dentro de seu local de trabalho. Identificamos, a partir de sua visualidade, que a personagem é assalariada, tem horários para entrar e sair do escritório e que trabalha o dia inteiro sentada em uma mesa,

freqüentemente manipulando papéis e objetos de escrita (daí a necessidade de carregar uma valise).



O protagonista de [13A] também em muito se assemelha com outra personagem da série **Peso Morto** —*Botelho*.

*O pastor* [5A], por sua vez, é uma personagem que talvez não fosse facilmente identificada de imediato, por sua visualidade. Na obra **De repente** <sup>[5A]</sup>, porém, ele é imediatamente identificado como tal pela narração oral. Não encontrei, para comparação, nenhuma outra personagem nas obras analisadas (nem mesmo no material de controle da pesquisa) que representasse a mesma ocupação, o que provavelmente indica não ser este tipo de personagem muito usual em filmes de animação brasileiros.

Os atributos da personagem em muito remetem aos pregadores de rua do mundo sensível. Pessoas deste tipo se apresentam elegantemente vestidas, com sapatos bem cuidados, camisa e calças sociais. Falam em tom alto e grave, no meio de uma praça, muitas vezes com o auxílio de um microfone e de um amplificador (como é o caso desta personagem). Frequentemente, cantam músicas de louvor religioso, com ou sem o acompanhamento de um violão. Sua expressão costuma ser séria ou até mesmo irada. Seus gestos são exagerados e, por vezes, caricatos, apontando para evangelhos, para o céu, para o chão e até para outras pessoas que transitam pelo local.

*Botelho* (à esquerda),  
personagem da série animada  
*Peso Morto* (2004-).



Um detalhe que facilita a identificação do pastor em [5A] é a igreja que pode ser identificada no habitat da personagem (a Praça José de Alencar), atrás da mesma. Um cruxifixo, que pende sobre a porta de entrada da igreja, é visto a todo o momento ao lado do rosto do *pastor*, ao fundo do cenário.



O tipo da psicóloga [6A], [17A] e [9A (caricatura)] é representado em três das dezenove obras do grupo de amostragem [A]. Novamente, é possível notarmos claramente preconceitos (desta vez de *gênero*) relacionados à representação de uma ocupação profissional. Todos os analistas apresentados nos filmes levantados são *mulheres*. Também futurólogos, enfermeiros, modelos, faxineiros, bruxos e empregados domésticos são representados unicamente como mulheres, enquanto lixeiros, atendentes de bar, funcionários de escritórios, sambistas, médicos, caçadores, coronéis, repentistas, ladrões, advogados, sertanejos e até vagabundos são representados por *homens*, nas obras de animação brasileiras. A situação observada remete a uma idéia popular de profissões típicas de mulheres e típicas de homens, disseminada subjetivamente na sociedade brasileira ainda hoje. Como são poucas as áreas de atuação profissional tipicamente associadas às mulheres, também são poucas as personagens humanas adultas do gênero feminino — apenas quatorze (aproximadamente 39%) dos trinta e seis adultos levantados no grupo de amostragem [A]. Destas personagens, apenas quatro estão associadas a ocupações profissionais, sendo as restantes associadas ao tipo da senhora idosa ou ao tipo da loira / mulher-objeto desejada pelos homens. Esse predomínio masculino entre as personagens de obras brasileiras também é identificado por Zarur nas ilustrações dos livros infantis por ela analisados:

A exemplo do que ocorre com os personagens crianças, entre os adultos o sexo masculino também é predominante, e a maioria dos adultos representados nas ilustrações de livros infantis brasileiros também é branca, de olhos e cabelos castanhos.<sup>415</sup>

<sup>415</sup> ZARUR, Ana Paula. **Por um estudo do significado da ilustração no livro infantil brasileiro**, cit. p. 42.

A psicóloga é representada tipicamente sentada, atrás da mesa de seu consultório ou em situação semelhante. Não é facilmente identificada por sua aparência, sendo normalmente o habitat e as particularidades de entrada em cena que a caracterizam.



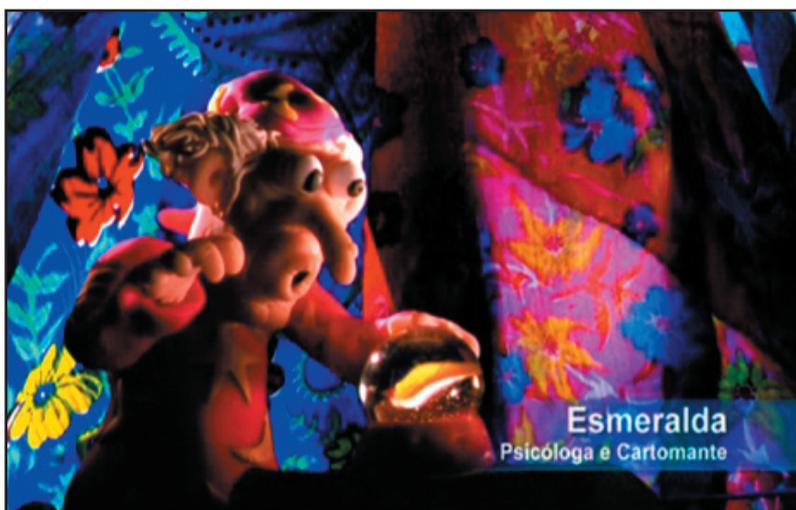
O habitat da personagem costuma ser o consultório da mesma, como ocorre no curta animado **Deus é pai** [6A]. O consultório da “Doutora” [6A] é caracterizado por diversos vasos de plantas, luminárias e um busto caricato do pai da psicanálise, *Sigmund Freud*. Em uma das paredes, é possível notar uma enorme estante de livros. Ao centro, encontra-se a mesa da personagem, atrás da qual a mesma encontra-se sentada. Na parede, atrás da analista, pendem inúmeros diplomas.

O posicionamento da psicóloga em cena denota *poder*. Poder da personagem sobre o ambiente (*sua sala*) e sobre os pacientes, queixosos diante de sua figura, que se encontra sentada à mesa. Atrás da analista, os diplomas reforçam esta sensação de poder — a personagem tem o poder nessa situação porque tem conhecimento sobre as questões deliberadas, e os três diplomas pendurados na parede asseguram ao espectador de que esta domina, de fato, o conhecimento. A personagem ouve e pondera a maior parte do tempo. Quando fala, sua voz é calma e ponderada, porém firme. Seu discurso é direto para os demais presentes, sendo proferido de forma um tanto quanto didática.

Há ainda uma personagem associada ao tipo da psicóloga, de maneira irônica e caricata, por meio de narração de legendas tipográficas: a personagem *Esmeralda* [9A (caricatura)].

*Esmeralda* [9A] é uma caricatura, muito mais relacionada aos tipos da bruxa e da futuróloga (cartomante, leitora de mão, adivinha) do que, de fato, a uma psicóloga.

Entra em cena dentro de uma tenda, também atrás de uma mesa, sobre a qual observamos uma bola de cristal (objeto em que, supostamente, os místicos conseguem ver o futuro). A personagem olha fixamente para o interior do globo, circundando-o repetidamente com as mãos, enquanto faz suas previsões em um tom ameaçador. Veste um manto e um gorro de cores roxas e estampado com luas e estrelas amarelas, indumentária que remete ao tipo do feiticeiro. Os cabelos brancos, o queixo acentuado e o longo nariz, com uma verruga na ponta, evocam o tipo da bruxa, tal qual o disfarce da madrasta de *Branca de Neve*. Tantos atributos — inclusive uma nomenclatura, que remete a um nome de origem cigana (tipos representados como exímios futurólogos) — a tornam uma personagem de complexidade um pouco maior, sem que ela seja, no entanto, uma personagem redonda, já que realiza poucas ações na narrativa, de maneira típica e previsível, sem se modificar ao longo do enredo.



Outra caricatura que também demonstra pretensões de ser uma personagem redonda é o *Dr. Fu Nério* [9A], médico-legista encontrado na mesma obra que *Esmeralda*. Veste uma roupa branca, que representa tipicamente as personagens que exercem atividades profissionais em áreas relacionadas à saúde, como a *enfermeira* [8A]. O médico-legista entra em cena em uma sala ampla e clara, ao lado de uma mesa na qual jaz um cadáver coberto, mas com os pés de fora. Em um dos dedos do pé direito do cadáver, pende uma etiqueta que indica o óbito.

A peculiaridade desta caricatura encontra-se em sua aparência e em seu jeito de falar. A personagem apresenta a idéia de origem asiática, indicada pelos olhos fechados, pela pele (exageradamente) amarela. Fala de maneira extremamente caricata e estereotipada — de maneira acelerada, em um tom

fino e trocando o som da letra “R” pelo som da letra “L”. Tal representação é comum em personagens planas de origem asiática, normalmente associadas a profissionais de pastelarias, restaurantes de culinária oriental, lavanderias, academias de artes marciais ou lojinhas de lembranças e de bugigangas eletrônicas. Por fim, acrescenta ainda um leve ar irônico o fato da personagem entrar em cena comendo uma coxa de galinha, em um ambiente repleto de cadáveres, o que para a maioria dos espectadores seria, no mínimo, uma experiência desagradável.

Já a *enfermeira* [8A] entra em cena empurrando uma cadeira de rodas, sobre a qual se encontra uma senhora de idade avançada. Além da roupa branca, veste também um gorro branco no qual se destaca uma enorme cruz vermelha. Seu ar é tranqüilo e prestativo.



A representação *dos repentistas* [5A] e [12A] nos curtas animados, por sua vez, é um tanto quanto curiosa. Por se tratar de um representante do ofício de contar estórias oralmente, em versos rimados, ao repentista costuma ser atribuída a função de narrador-testemunha da ação, na narração oral de filmes animados sonorizados. Enquanto a narrativa do filme evolve, o repentista segue transmitindo verbalmente detalhes da ação que é narrada ao espectador visualmente. Mesmo nas cenas em que a personagem não é vista pelo espectador, é possível ouvir sua voz na narração em *voz over*. O sotaque é sempre acentuado, e busca evocar uma regionalidade nordestina, por vezes brilhantemente caracterizada, por outras, simplesmente estereotipada. A narração é melodiosa e segue os padrões tradicionais dos repentes, acompanhada sempre pelo som de uma viola, que marca o ritmo das falas dessas personagens.

O repentista, nos filmes do Cinema de Animação brasileiro, sempre aparenta ser negro ou de origem nordestina.

Entra em cena carregando sua viola, tocando-a enquanto narra a estória. Com frequência, enquanto o repentista é visto em cena, o olho da câmera concentra-se sobre o instrumento por ele manuseado, em *close*. As personagens também dançam e demonstram alegria enquanto tocam e cantam.



A personagem de [12A], entretanto, possui algumas características que a diferenciam do repentista típico. Em primeiro lugar, trata-se de um repentista *cego*, algo que também é bastante comum. Dadas as suas deficiências visuais que dificultam seu acesso a inúmeras atividades profissionais, muitos cegos da região Nordeste do país dedicam-se à música e ao repente como forma de conseguir algum dinheiro. Diferente do *repentista* [5A] que age durante o dia, o *cego repentista* [12A] entra em cena em uma noite de lua cheia, acompanhado por uma cadela, sem que, no entanto, esteja sendo guiado pela mesma.

A personagem é baixinha e barriguda, apresentando um corpo arredondado. Usa óculos escuros grandes e redondos, sandálias de tiras feitas de couro e chapéu de couro de bode (objeto tipicamente encontrado em inúmeras representações de cearences nos meios de comunicação). Ao final do filme, descobrimos ser o cego, na verdade, um filho do lobisomem, quando associamos alguns fatos da estória por ele narrada a uma longa cauda de pêlos marrons que balança alegremente para fora de suas calças.



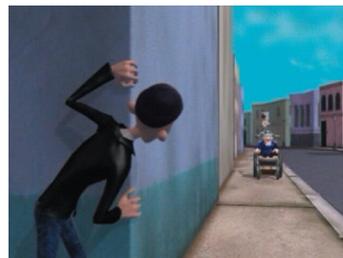
Foram identificados outros tipos representados pelas personagens animadas humanas adultas. Tais tipos não representam exatamente ocupações profissionais, mas nichos sociais, políticos e de poder, estilos de vida, relacionamentos ou até mesmo comportamentos diante da falta de uma ocupação profissional, como é o caso de aposentados, desempregados e assaltantes.

O *ladrão* [8A], por exemplo, pode ser visto como representante de um tipo de “ocupação profissional”, já que, ainda que roubar não seja exatamente um ofício, esta personagem encontra-se personificando toda uma espécie de infratores (punguistas, batedores de carteiras, assaltantes), de forma muito semelhante à personificação dos profissionais mencionados até o presente momento.

Os procedimentos apresentados pela personagem consistem em ficar à espreita, aguardando uma vítima, até que esta se encontre bem próxima. O ladrão agarra a bolsa da enfermeira que transitava distraidamente e sai em disparada. Quando se sente ameaçado, saca uma pistola para obrigar seu oponente a se afastar.

A caracterização desta personagem em muito se assemelha à do *marginal* [13A]. A personagem entra em cena em um beco escuro e deserto, e tem por habitat as ruas de uma cidade grande. Apresenta uma expressão mal-intencionada no olhar. O corpo é alto e muito magro, propício para corridas. O rosto é fino e magro, com queixo e nariz compridos e barba por fazer. As orelhas são grandes e ligeiramente desproporcionais, destacando-se para fora do gorro que usa na cabeça. Veste ainda calças jeans e jaqueta de couro (símbolo de rebeldia e transgressão), e carrega um revólver. Vale notar que o ladrão não emprega o revólver para conseguir o que deseja, mas para se defender (diferente do *marginal* [13A]).

O ladrão [8A] lembra, em sua aparência, os “manos da periferia” da região da Grande São Paulo — *Mano Çangue* e



*Mano Truta* [11A (caricatura)]. *Mano Çangue*, em especial, em muito se assemelha — visualmente — ao ladrão: veste gorro, possui orelhas grandes, rosto magro e de forma triangular, queixo e nariz proeminentes, barba por fazer (complementada por um cavanhaque) e expressão facial mal-encarada (exacerbada pelos óculos escuros angulosos). *Mano Truta* também possui um aspecto mal-encarado, porém suas formas são mais arredondadas. Tem a cabeça raspada e um grande piercing na sombrancelha. Usa óculos pequenos e quadrados a ponta do nariz, aludindo ao fato de ser o mais inteligente da dupla.

*Çangue* e *Truta* [11A] vestem roupas largas e coloridas, típicas da cultura *hip-hop*, bastante difundida nas comunidades periféricas da Grande São Paulo. É também o *hip-hop* o estilo musical da trilha incidental do filme, que aparenta estar saindo de um aparelho de som próximo à ação. As personagens entram em cena dançando no ritmo da música incidental ouvida. O habitat é uma região extremamente pobre, com uma favela ao fundo (representada pela silhueta de um amontoado de casas construídas desordenadamente e pelo excessivo número de antenas parabólicas identificadas no local) e um ferro-velho próximo. O período em que se passa a ação é noturno. As personagens encontram-se dançando em frente ao “Bar do Gereba”, que se encontra fechado. Na parede, ao lado da entrada do bar, encontra-se pichada a frase “Deus perdoa, nós [nós] não”.

Os “manos” demonstram um comportamento bastante agressivo, já na maneira de se comunicar. Falam como se rosnassem, mostrando bocas com dentes saltados e repetindo diversas gírias típicas da região retratada no filme. Estes anti-heróis caricatos podem ser considerados delinquentes ou marginais, mas *não devem ser vistos* como representantes da cultura *hip-hop*. A violência no filme não é mostrada em cena, apenas subentendida, mas o espectador percebe, pela ferocidade demonstrada pelas personagens, que estas agredirão os extraterrestres [11A] que tentam fazer um contato pacífico. O espectador é informado, posteriormente, que os extraterrestres foram destituídos de seus pertences pelos “manos”.

Outro equívoco que deve ser evitado é confundir *os rastas* que aparecem no filme **De repente** <sup>[5A]</sup> com um *hippie*. O “hippie” [5A] — como é nomeada a personagem pelo repentista de [5A] — é, na realidade, um rastafari vendedor de bijuterias e acessórios relacionados à *cultura rasta* e à *música reggae*. Este tipo de vendedor é bastante comum no Brasil, tanto na região Nordeste quando nos grandes centros urbanos nas regiões Sul, Sudeste e Centro-oeste.



O “hippie” [5A] é negro, com cabelos crespos pintados de loiros e penteados em longos *dreadlocks*. Usa um cordão, piercings no nariz, na orelha e no umbigo, e óculos escuros pequenos e negros. Veste calças jeans e, sobre o peito nu, um colete preto com detalhes nas cores da bandeira da Jamaica (amarelo, vermelho e verde), país onde nasceu um dos principais divulgadores da música reggae e da filosofia rastafari — *Bob Marley*. Na cabeça, usa uma boina também amarela, vermelha e verde. Seu adjuvante [5A] — aparentemente um comprador já conhecido que frequenta as proximidades da Praça José de Alencar — também é negro, também apresenta os cabelos (negros) arrumados em longos *dreadlocks* e veste calças jeans com colete (jeans). A caracterização das duas personagens em muito lembra a visualidade apresentada pelo próprio Bob Marley ao longo de sua carreira, como pode ser visto em sua rápida participação no videoclipe de sua música **Three little birds** <sup>[26B]</sup>, interpretada pelo músico brasileiro Gilberto Gil.

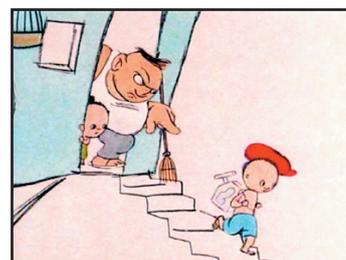


A voz das personagens apresenta um tom baixo e agradável. Têm a fala lenta, arrastada e também carregada de gírias próprias do tipo. Movem-se vagarosamente, mas de maneira amigável. Ao se verem, cumprimentam-se cordialmente e se abraçam.

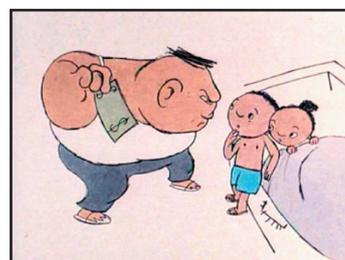
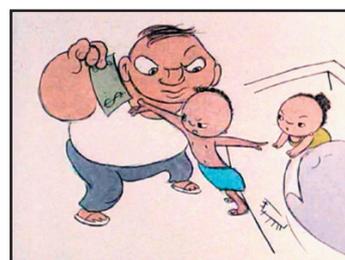
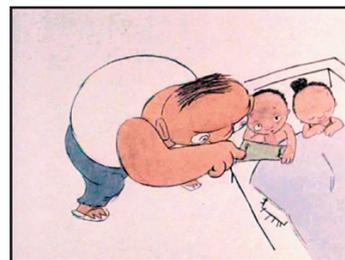
O *padrasto* das crianças *Jonas e Lisa* [1A], por outro lado, é uma personagem bastante agressiva. Atualização do tipo vilanesco da *madrasta má* dos contos de fadas, o *padrasto* [1A] pode ainda ser associado ao tipo do desempregado, especificamente aquele que tenta, mas não consegue arrumar nenhum emprego. É também do tipo que consome álcool em excesso para afogar as mágoas de sua auto-intitulada “falta de oportunidade”, criando um círculo vicioso cada vez mais difícil de ser rompido — quanto mais tempo permanece desempregado, mais se deprime e maior a sua necessidade de beber; quanto mais bêbado e deprimido, mais difícil se torna para ele procurar um emprego.

**Bob Marley e Gilberto Gil em quadro do videoclipe de computação gráfica *Three little birds* <sup>[26B]</sup>.**

**Acima: modelagem tridimensional das personagens animadas.**



Sua aparência remete a um urso ou a um monstro, especialmente quando surge em conflito com as crianças. O contraste entre o seu tamanho e o tamanho dos pequenos protagonistas reforça o sentido da exploração do trabalho infantil praticada em seus enteados. Suas feições são sempre rudes e agressivas, e por vezes deformam-se em caretas monstruosas.



Resumem-se a três os procedimentos do padrasto: ele dorme (bêbado), obriga as crianças a trabalhar em seu lugar e consome álcool em excesso. O padrasto mora na favela e é mulato, o que pode reforçar uma relação equivocada entre a cor da pele e a condição financeira ou, pior, a relação despropositada entre a pobreza e violência doméstica. A personagem sai de seu barraco apenas para beber em um barraco próximo, transformado em botequim.

A autoridade e o jugo pela força, desta vez pelo poder armado, são idéias representadas também pelas personagens das obras **O lobisomem e o coronel** <sup>[12A]</sup> e **O Curupira** <sup>[19A]</sup>.



Em **O lobisomem e o coronel** [12A], somos apresentados pelo *cego repentista* ao *Coronel Benedito* [12A], poderoso fazendeiro de uma região castigada pela seca. *O coronel* consolida seu poder por meio de seus jagunços e de suas armas. Entra em cena com um ar compenetrado e, ao mesmo tempo, ameaçador. Usa botas, calças marrons, chapéu e um colete verde sobre uma camisa branca. Seus cabelos e seu grosso bigode são brancos, e seus olhos azuis. Frequentemente, o coronel carrega uma espingarda nas mãos.

No curta animado **O Curupira** [19A], a primeira personagem a entrar em cena é chamada apenas pela alcunha de *Caçador* [19A]. Entra em cena avançando pela mata, em noite de lua cheia. Carrega à sua frente uma espingarda de grosso calibre. Surpreendentemente, a personagem também calça botas e veste calças marrons, chapéu e um colete verde sobre uma camisa branca. Seus cabelos e seu grosso bigode são castanhos (demonstrando ser esta personagem mais jovem que o *Coronel Benedito*). Os olhos também são castanhos. Além da espingarda, o *Caçador* traz ainda um facão de matos preso à cintura.

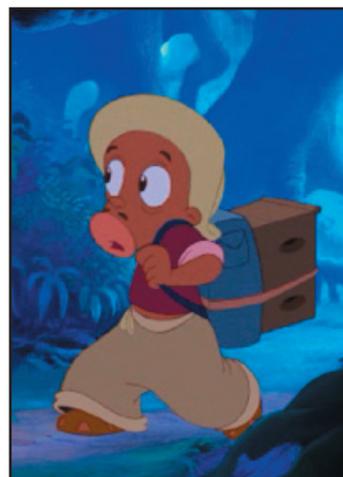


Se a aparência das duas personagens é muito semelhante, seus procedimentos também o são. O coronel agride, com violência, os homens que comanda, causando-lhes terror. O caçador, por sua vez, aterroriza os animais que vivem na mata. Ao serem ameaçados pelos seres fantásticos presentes nos respectivos habitats (o lobisomem [12A] e o curupira [19A], respectivamente), partem com espingardas em punho, noite adentro, atrás de seus antagonistas. Como veremos adiante, ambos serão punidos ao final de suas histórias.



Esses homens das armas não agem sozinhos, mas acompanhados de adjuvantes que, à revelia, desempenham funções de auxiliares dos mesmos. São personagens carismáticas e, por vezes, caricatas, que contrastam com a figura maligna do coronel e do caçador e suavizam o tom sério de algumas das cenas dos respectivos filmes.

Próximo à fazenda do *Coronel Benedito* vive o pobre sertanejo *João Vaqueiro* [12A], funcionário que cuida dos animais do coronel, em especial da sua vaca de estimação, *Belezura*. João Vaqueiro nada fala ou reclama, apenas cuida dos animais com dedicação, temendo a fúria do coronel caso algo lhes aconteça. O sertanejo é magro e vive em situação de miséria. Aparece em cena apenas para cuidar dos animais, para ser castigado pelo coronel — subentende-se que foi chicoteado pelo mesmo, como resultado da frustração de ter perdido sua vaca preferida e não ter matado o lobisomem — e no desfecho do enredo, quando seu segredo é revelado.



Já o *ajudante* [19A (caricatura)] segue o *Caçador* pela mata, libertando os animais capturados quando seu “patrão” não está olhando. Sua caracterização lembra a de uma personagem nordestina (como o vaqueiro), principalmente pela indumentária e pela trilha incidental que é ouvida nas

cenar que a personagem protagoniza (normalmente piadas visuais rápidas). Sua aparência é inspirada no ator *Grande Otelo* — como o Macunaíma de [4A] (sobre o qual trataremos adiante) —, o que reforça o tom humorístico de suas ações.

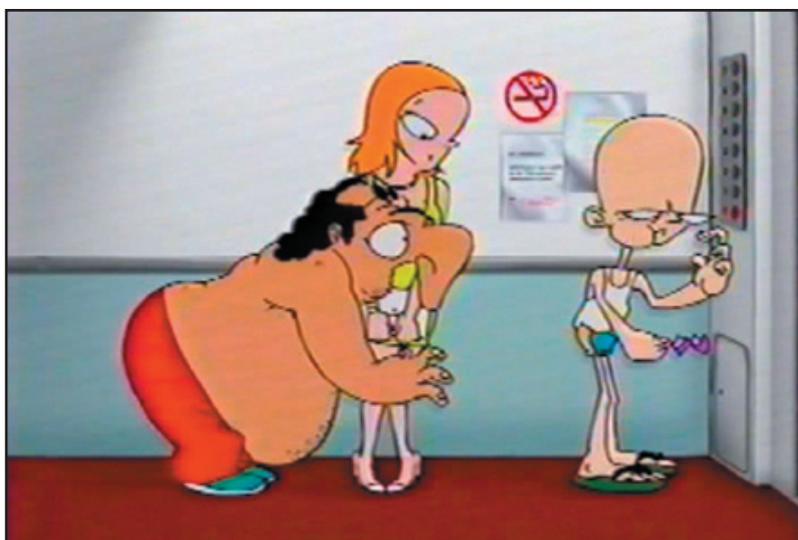
Apesar de adjuvantes, ambas as personagens exercem papéis importantes nas respectivas obras.

*O homem gordo* [15A (caricatura)] é a personagem que apresentou a menor complexidade, dentre todas as analisadas pela pesquisa. Não fosse a sua impropriedade para a ação do escatológico filme **Elevador dos fundos** [15A], este adjuvante certamente não participaria deste estudo.

A caricatura é um homem de meia idade, de aparência simpática, calvo, exageradamente gordo e narigudo. Vive em um edifício aparentemente de classe média. O ambiente onde a personagem age é um elevador de serviço. Entra em cena sem camisa — com a enorme barriga de fora — comendo bombons e, posteriormente, soltando flatos no elevador. Antes de passar por qualquer situação embaraçosa, o adjuvante sai do elevador, retornando após o cheiro ter se dissipado.

O jovem protagonista do filme permanece no elevador, apesar do cheiro. Quando *a loira* [15A] entra no elevador, este demonstra interesse pela mesma, mas ela, sentindo o cheiro, fica com nojo da personagem e se afasta. Quando o homem gordo retorna ao elevador, deixa cair um de seus bombons, que é rapidamente apanhado pelo protagonista. Para se vingar do vizinho, o jovem protagonista come o bombom que havia caído, sem ainda ter notado que os bombons do homem gordo estavam vencidos (daí a causa das flatulências deste adjuvante). O jovem começa a sofrer de terríveis dores abdominais e problemas intestinais, e se desespera para sair do elevador e correr para um banheiro.

O bombom perdido pelo homem gordo (uma espécie caricata de *doador*, se pensarmos na terminologia de Propp)



é o catalisador do conflito entre o protagonista e o ambiente — um elevador de velocidade muito lenta, que atrasa a ida da jovem personagem ao banheiro.



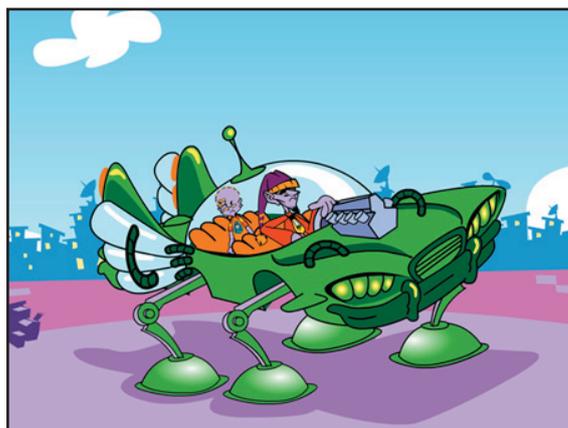
A *loira* [4A], [9A caricatura] e [15A], por sua vez, é uma personagem-tipo bastante freqüente nos filmes animados brasileiros. Apesar de aparecer nos papéis de maior destaque de apenas três das dezenove obras do grupo de amostragem [A], este tipo foi identificado em sete obras do grupo [A] e em outras quatro obras dos grupos [B] e [C].



O tipo da *loira* representa, na realidade, todas as mulheres desejadas pelos homens nos filmes de animação brasileiros. São as mulheres-objeto, valorizadas apenas pela aparência bela (exceto talvez no caso de caricaturas) e pelo corpo sensual, normalmente vestido por indumentárias que valorizam suas

formas esculturais. Enfim, este tipo é o equivalente à gíria “gostosa”, tida como grosseira e ofensiva pela maioria das mulheres, mas ainda assim bastante veiculada pelas linguagens de massa. Curiosamente, em nenhum curta animado brasileiro foi identificada uma “gostosa” morena, apenas loiras. Acredito que a existência dessas personagens planas, apresentadas ao espectador principalmente em filmes de humor, tenha por origem as anedotas disseminadas em nosso país.

A *loira* é um tipo recorrente nas anedotas brasileiras, sempre representando mulheres valorizadas pela aparência e não pela inteligência, que, normalmente (*nas anedotas*, é importante ressaltar) é sofrível. Costumam ser apresentadas como fúteis e como adjuvantes de homens famosos ou bem-sucedidos de alguma maneira (como os chefes do tráfico de drogas em uma favela, um jogador de futebol ou um músico de um grupo de pagode de sucesso). É o caso, por exemplo, da personagem *Kimberly* [11A], namorada de *Mano Çangue* que passa a dar valor a ele quando o mesmo aparece em sua porta dirigindo uma nave espacial como se fosse um carro conversível.



Dois são os casos de loiras que merecem um estudo mais aprofundado: *La belle de jour* (Marilyn Monroe) [4A] e *Ana Clécia* [9A (caricatura)].

No curta animado brasileiro **De janela pro cinema** [4A], as ações de todas as personagens encontram-se diretamente relacionadas com o seu interesse por *la belle de jour* (a atriz norte-americana *Marilyn Monroe*) [4A] e por seus procedimentos cativantes ao se preparar para sair com um namorado. A personagem evoca, simultaneamente, o tipo da loira, a personagem do cinema de ação ao vivo e a lembrança da atriz, símbolo de sensualidade no cinema. A cabeça da personagem remete à famosa gravura **Marilyn** (1964), do artista pop Andy Warhol. As roupas, por sua vez, remetem a uma das cenas mais famosas (e parodiadas) do cinema



tradicional, protagonizada pela atriz — o momento do filme **O pecado mora ao lado** (1955) em que a personagem de Marilyn segura o vestido levantado por uma lufada de vento, ao passar sobre a grade de ventilação do metrô.<sup>416</sup>

A caricatura *Ana Clécia* [9A], por sua vez, representa a loira que se torna famosa ao namorar uma personalidade (neste caso, dois cantores de um grupo de pagode). A personagem entra em cena dando uma entrevista para um documentário sobre a vida dos integrantes do grupo de pagode com quem havia se casado. Veste um curtíssimo vestido preto decotado, que enfatiza o volume exagerado dos seios. Usa grandes brincos em formato de argola e um batom vermelho intenso na boca.

Nas entrelinhas de seu discurso, a personagem deixa transparecer sua pouca inteligência, o fato de ter se casado por interesse e o sonho que acalenta de se tornar famosa. A legenda tipográfica ironiza a condição da loira com um eufemismo, colocando sua atuação profissional como *modelo e atriz*, sem que, na realidade, a personagem possua qualificação para nenhuma das duas atividades ou as tenha exercido antes do casamento. A personagem tenta parecer triste com a morte dos maridos, mas, ao final da entrevista, anima-se rapidamente e dá o seu telefone de contato.

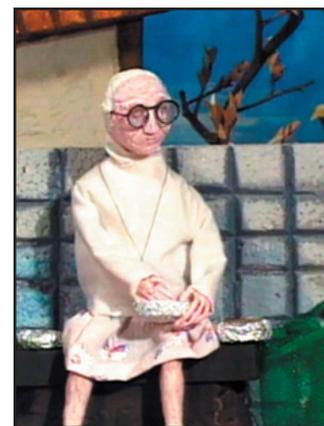
<sup>416</sup> **Seven year itch, the.**

Dirigido por Billy Wilder.

Produzido por Doane Harrison (produtor associado), Charles K. Feldman e Billy Wilder. Estados Unidos, 1955.

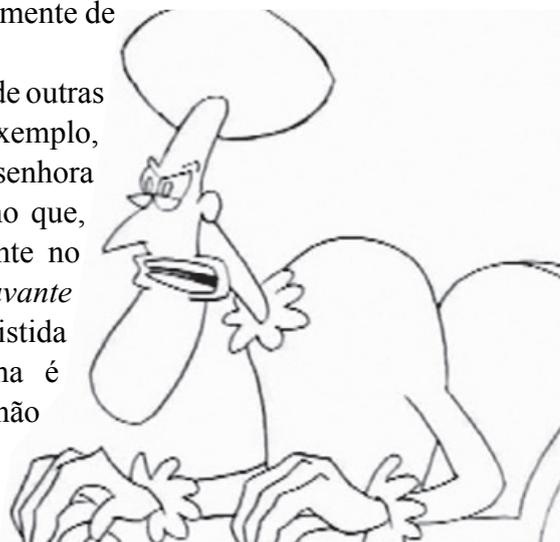


O tipo mais recorrente em toda a produção de animação brasileira deve ser — muito provavelmente — o da *senhora de idade avançada* (ou simplesmente “*a velhinha*”, como nomeia o repentista em [5A]). No grupo de amostragem [A], pude observar a presença de *senhoras* nos papéis de maior destaque de sete das dezenove obras levantadas — [2A], [5A], [7A], [8A], [13A], [15A] e [16A] — um recorde dentre todos os tipos investigados nesta pesquisa.



As personagens representantes do tipo da senhora de idade avançada costumam ter atributos muito parecidos, até nos menores detalhes. Costumam entrar em cena sentadas ou, quando estão transitando de um ambiente para outro, curvadas para frente e apoiadas sobre uma bengala. Das personagens analisadas, todas vestem um vestido de peça única, cobrindo o corpo inteiro. Todas apresentam cabelos brancos, sendo que quatro delas usam os cabelos presos em um coque, na parte de trás da cabeça. Todas são baixinhas e possuem narizes e queixos proeminentes, sendo que algumas os têm em tamanhos bastante exagerados. Mais da metade usa óculos, normalmente de armação redonda.

As *senhoras* normalmente são adjuvantes de outras personagens. Em [2A], [7A] e [16A], por exemplo, as personagens tomam conta de crianças. A senhora de [15A], por sua vez, é dona de um cãozinho que, curiosamente, possui um papel mais importante no enredo do que a própria dona (*a senhora é adjuvante do cão*, e não oposto). A senhora de [8A] é assistida por uma enfermeira, mas, quando a mesma é assaltada, é a senhora que a auxilia, provando não ser dependente dos serviços de sua adjuvante.



Além de tomar conta das personagens adjuvantes sob sua responsabilidade, essas “velhinhas” freqüentemente são representadas desempenhando alguma atividade manual. Em [2A], por exemplo, subentende-se que a personagem está rezando no momento em que o olho da câmera focaliza a atenção sobre um terço que está sendo manipulado pela mesma. “A velhinha” [5A] dá comida aos pombos da praça e também ao *vagabundo* [5A], sem que o mesmo desconfie de seu propósito. A senhora de [8A] pilota, com maestria, sua cadeira de rodas de alta tecnologia, enquanto a vendedora de rosas [13A] poda cuidadosamente uma flor. Por fim, a “Vovó” [16A] de “*Chapeuzinho vermelho*” tricota enquanto se balança em sua cadeira, aguardando a chegada da “netinha”.



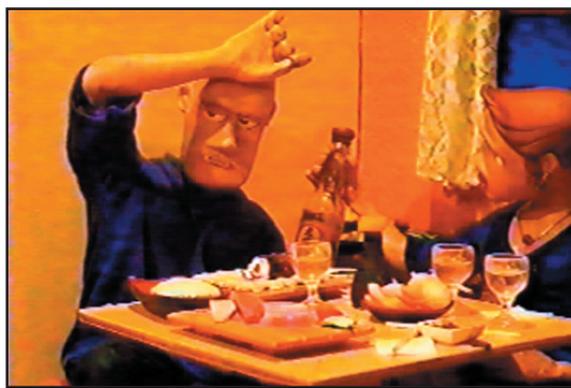
Uma senhora que merece destaque, por ser um tanto quanto diferente das demais, é a vendedora de rosas do filme **Terminal** [13A], pelas múltiplas idéias evocadas. Representa, simultaneamente, o tipo da senhora e o tipo da vendedora ambulante de flores, de origem pobre, que faz seu ponto em frente a um cemitério (neste caso, o cemitério do Araçá, em São Paulo). No entanto, a senhora / vendedora de flores também personifica a morte para o protagonista [13A] que revê, em coma, os momentos dolorosos de sua vida. O protagonista chega a confrontá-la, mas, na conclusão do filme, termina por aceitá-la.

A personagem se apresenta descalça e com os cabelos desarrumados, com a aparência semelhante à de uma mendiga. Ao mesmo tempo, possui um semblante sério, e sua aparência lembra em muito o disfarce da madrasta de *Branca de Neve*,



isto é, o tipo da *bruxa*. Apesar do protagonista ser aparentemente maior e mais forte do que *a morte*, bastou apenas um olhar severo da mesma para que este recuasse e contivesse sua agressividade.

Vamos tratar, finalmente, das personagens planas de maior complexidade, que, tal qual a senhora de [13A], evocam múltiplos significados. Tais personagens, entretanto, continuam sendo facilmente identificáveis, previsíveis em suas ações e imutáveis em seus procedimentos, uma vez que a rápida duração das obras em que atuam não permite que se apresentem em muitos detalhes ao espectador.



*Cláudio* [17A] evoca simultaneamente o tipo do namorado ciumento, do namorado traído e do popular “corno agressivo”. Ao mesmo tempo, a personagem é apresentada como um advogado (representante do poder legal) que está fazendo concurso para juiz. Tais características influenciam seu comportamento, uma vez que a personagem depõe diante da namorada e do amante da mesma, clama pelos seus “direitos” como namorado, defende-se e, ao mesmo tempo, faz uso do regulamento estabelecido pela namorada para os procedimentos da conversa dos três durante o jantar.

A personagem entra em cena com uma faca na mão, flagrando a namorada e o amante da mesma (*Beto* [17A]) se beijando no sofá. Beto tenta fugir apavorado, mas a explicação da faca (que reforça a agressividade de *Cláudio*) é que a personagem é também *sushi man*, e está preparando o jantar dos três.

*Cláudio* [17A] aparenta ser de classe média alta e ter em torno dos trinta anos. Suas feições são quadradas e largas, o que denota significados como rudeza, força e rigor. É careca e possui queixo e peitorais largos, lembrando os super-heróis das *comic books* norte-americanas (histórias em quadrinhos de heróis superpoderosos, como *Superman*, *Batman* e o *incrível Hulk*). Suas expressões são sempre sérias e sisudas, e seu tom de voz é sempre forte e autoritário.



Por sua vez, *Beto*, o amante de *Bela* [17A], evoca as referências do artista sensível, do músico romântico, do *Don Juan* e do sonhador. É também o amante (ou “o outro”), o *bon vivant*, o culto, o compositor, o covarde e o fracote. Trata-se de um homem também de classe média e com idade em torno dos trinta anos. É magro e fraco. A maneira de se vestir e de manter o cabelo e o cavanhaque é característica de representações estereotipadas de artistas (normalmente empregadas na visualidade de artistas plásticos, e não de músicos) e de pessoas tidas por “modernas” ou de idéias “avançadas”. Sua vala é mansa, em um tom baixo, suave e agradável.

*Beto* entra em cena demonstrando um comportamento romântico e galanteador, mas se torna um covarde desesperado tão logo nota a presença de *Cláudio* no apartamento. Demora muito para se acalmar, mas, uma vez familiarizado com a situação, apela para o sentimentalismo, para o sarcasmo e para comentários que demonstrem sua sagacidade, a fim de conquistar em definitivo sua amante e desmoralizar o seu rival. Por fim, sugere resolverem quem será o namorado de *Bela* na sorte, ao ver que nada mais deu certo. Ironicamente, a situação é interrompida como a personagem previra inicialmente: um soco de Cláudio leva Beto a nocaute. Cláudio parte para deixar o inconsciente Beto em casa, deixando *Bela* sozinha em seu apartamento.

*Bela* [17A], além de ser psicóloga (como já foi mencionado anteriormente), representa a mulher moderna,





independente, culta, apaixonada e, simultaneamente, culpada e dividida diante da situação de estar namorando dois homens completamente diferentes, sem conseguir escolher um. Usa um vestido longo de festa e sandálias de salto alto, com os cabelos presos. Bebe saquê, impõe ordens e regras de comportamento para os homens e fala palavrões quando desanimada. Incapaz de escolher com qual dos homens deseja namorar, aceita ser disputada na sorte.

Quando *Beto* é nocauteado, contudo, afirma para *Cláudio* que não verá mais o amante e que ficará apenas com o namorado. Mas basta o namorado sair do apartamento para que Bela deixe um recado na secretária eletrônica de Beto, afirmando que o ama e pedindo para que ele ligue para ela assim que recobrar a consciência. Ou seja, na conclusão, a situação das três personagens torna a ser a mesma apresentada na situação inicial do filme. As personagens mantiveram comportamentos previsíveis durante toda a narrativa e não se modificaram diante das circunstâncias.



Por último, mas nem por isso menos interessante, há ainda a personagem *Macunaíma*, da obra homônima do modernista Mário de Andrade. O *Macunaíma* de [4A], porém, evoca uma seqüência de significados em cadeia que vão da ação da personagem animada na obra do cineasta Quiá Rodrigues [4A] aos significados evocados pela personagem do romance



<sup>417</sup> **Macunaíma**. Dirigido por Joaquim Pedro de Andrade. Produzido por K.M. Eckstein (produtor executivo) e Joaquim Pedro de Andrade. Brasil, 1969.

<sup>418</sup> Grande Otelo — pseudônimo de Sebastião Bernardes de Souza Prata (1915-1993) — foi ator, cantor, compositor musical e um dos mais famosos artistas de cassinos da cidade do Rio de Janeiro. Participou de diversos filmes brasileiros de sucesso, dentre os quais se destacam as famosas comédias nos anos 50 (que estreou em parceria com *Oscarito*) e a versão cinematográfica de **Macunaíma** (1969).

de Mário de Andrade, passando pela personagem do filme de ação ao vivo de 1969, pela *personagem-personalidade Grande Otelo* (comediante famoso por atuar em chanchadas), que representou Macunaíma no cinema e pela própria personagem do romance.<sup>417, 418</sup>

O *Macunaíma* de [4A] é plano. Trata-se de uma personagem que personifica caricatamente o popular “jeitinho brasileiro”. Pode ser associado também ao tipo do preguiçoso e do folgado, mas que são bem-sucedidos ao final da ação (diferente, por exemplo, do bicho-preguiça [3A]). Entra em cena assobiando, andando como se fosse o dono da rua. Rapidamente, é recepcionado pela *loira / Marilyn Monroe*. Oferece a ela uma rosa e, em troca, é coberto de carícias e carregado no colo, como um neném.

Em [4A], a aparência do Macunaíma é a mesma do ator que o interpretou no cinema (traços físicos, voz), da maneira como a personagem fora caracterizada no filme de ação ao vivo (mesma indumentária, mesmo cabelo, os mesmos pés descalços no chão). Curiosamente, porém, o habitat da personagem foi subvertido. No filme de Joaquim Pedro de Andrade, Macunaíma é interpretado por Grande Otelo enquanto vive na mata (neste habitat, Macunaíma é *negro*). Quando chega à cidade (no caso, São Paulo), Macunaíma já se tornou *branco*, sendo interpretado no cinema pelo ator Paulo José. No filme de Quiá Rodrigues, entretanto, é Grande Otelo que “empresta” sua aparência à personagem enquanto esta passeia descontraidamente pela cidade — uma licença poética que subverte um pouco os significados evocados pela associação da forma do boneco animado ao filme de 1969 e à obra de Mário de Andrade, mas que em nada prejudica a compreensão quanto à identidade e às características da personagem.



## 1.2. Animais como personagens animadas

Os animais são personagens animadas cuja forma, no nível representacional da percepção da imagem, aproxima-as de qualquer ser do reino animal existente no mundo sensível, com exceção dos seres humanos. Podem ser representações icônicas de suas contrapartes do mundo sensível ou representações simbólicas de humanos, apresentando-se ao espectador, no último caso, sob uma forma antropomórfica.

No meio narrativo cinematográfico de animação, é comum e freqüente a presença de animais como personagens. De fato, a verossimilhança do enredo de inúmeras obras animadas permite que as personagens animais ajam e pensem como seres humanos, interagindo com personagens humanas ou outros animais, na mesma situação ou não.

Historicamente, os animais “entraram em cena” no Cinema de Animação como adjuvantes de personagens humanas (cães, gatos, aves), com comportamento em muito semelhante ao de suas contrapartes do mundo sensível. Não demorou, contudo, para que estas personagens animadas começassem a apresentar traços de personalidade e comportamentos cada vez mais humanizados. Conforme apresentei no primeiro capítulo, pesquisadores como Alberto Lucena Barbosa Júnior e o historiador Charles Solomon apontam os filmes **How a mosquito operates** (1912) e **Gertie the dinosaur** (1914) — ambos de Winsor McCay — como as primeiras obras animadas a trabalhar a personalidade das personagens. Tais personagens nada mais eram do que um mosquito humanizado e caricato e uma brontossaura de personalidade dócil. Em ambos os filmes, porém, a figura humana ainda era central para a evolução do enredo.

No curta-metragem animado **How a mosquito operates**, o protagonista (que recebeu de seu criador o apelido “*Steve*”) é um mosquito cuja forma ligeiramente antropomorfizada, gestos e objetos portados (chapéu e maleta) em muito o aproximavam de um ser humano, sem que as características de inseto fossem abandonadas (probóscide exagerada, longas patas, asas...). Por trás do entretenimento animado, que levava platéias ao delírio a cada pirueta do mosquito, havia uma crítica velada ao comportamento ganancioso: de tanto sugar o sangue de um homem gordo, o mosquito acaba explodindo. Uma morte trágica que talvez desagradasse o público, caso acometesse uma personagem humana. Tratando-se de um pequeno inseto, contudo, o próprio descompromisso com os acontecimentos do mundo real que permite a um mosquito agir como um

homem tornava também a morte do mosquito ganancioso uma metáfora bem-humorada.

Nas projeções de **Gertie the dinosaur**, a simpática dinossaura de McCay interagia com seu criador, executando truques como um cachorrinho adestrado. Apesar de centro das atenções do público ser, de fato, a personagem animada, quem comandava a ação *in loco* era o seu criador, que, diante dos olhos dos espectadores, bradava-lhe comandos enquanto brandia um chicote como um domador de leões. Na conclusão da obra animada, McCay chega a “entrar no filme”, se auto-retratando como uma personagem animada.

Lentamente, ao longo das décadas de 1910 e 1920, os animais animados começaram a ter papéis de mais destaque nas produções animadas, a ponto de vários deles ganharem séries próprias (como o gato *Felix*, o coelho *Oswald* e o camundongo *Mickey*). Deixavam de ser representações dos animais do mundo sensível para se tornarem representações caricatas dos seres humanos. Lentamente, foram antropomorfizados: adquiriram aspectos humanos como postura ereta, fala, traços de personalidade, defeitos e virtudes. Começaram a ser representados vestindo roupas, desempenhando papéis sociais, trabalhando e manipulando dinheiro. A irrealdade dos filmes animados que permitia dar vida humana aos animais animados possibilitava a seus criadores explorar cada vez mais a manipulação das formas, as situações absurdas, tratamentos gráficos e técnicas inusitadas, o surrealismo e o nonsense. Um tiro, que mataria um ser humano no mundo sensível, simplesmente chamosca o pato que protagoniza o filme de animação. Ainda que este se decomponha em um punhado de cinzas, lá estará ele novamente, vivo e sadio, na próxima cena ou no próximo episódio.

Conforme afirmei no início deste capítulo, a pesquisa identificou poucas personagens não-humanas nos papéis principais dos filmes de animação brasileiros produzidos nas últimas duas décadas. A maioria dos animais animados empregados pela animação brasileira pode ser encontrada em filmes publicitários, vendendo produtos para adultos e crianças. Nas narrativas dos curta-metragens, é sensível o predomínio das personagens humanas dentre os protagonistas da ação, cabendo aos animais normalmente papéis menores, como adjuvantes. É o caso, por exemplo, dos cães animados, adjuvantes de protagonistas infanto-juvenis ([1A], [2A]) e adultos ([12A], [15A], [22B] e [30B]).

Foram identificadas, como pertencentes ao conjunto dos *animais*, apenas seis personagens animadas com papéis principais nas narrativas do grupo [A]: três antagonistas — o camaleão rival [7A], o sapo magro [14A] e o “*Lobo Mau*”

[16A] — e três protagonistas — o bicho-preguiça [3A], o camaleão [7A] e o sapo gordo [14A].

**Personagens animadas - grupo [A];  
conjunto 2: animais**

- [3A] O bicho-preguiça;
- [7A] O camaleão e o camaleão rival;
- [14A] O sapo magro e o sapo gordo;
- [16A] O “*Lobo Mau*”.

Foi observado que todos os animais acima listados, sem exceções, são caricaturas que representam características humanas negativas de maneira exagerada. O emprego da forma animal nas personagens reforça ainda o exagero da caricatura. Assim, assuntos como o bicho-preguiça que posterga seus objetivos (representado inclusive com um sotaque estereotipado baiano na voz), o camaleão que se exhibe “mais do que um pavão” para conquistar uma companheira e o sapo que inferioriza outro sapo para se sentir vitorioso são metáforas para comportamentos humanos que, tal qual a ganância do mosquitinho *Steve*, poderiam ser desagradáveis se abordados objetivamente nas obras animadas. Os quatro curtas nos quais as personagens foram levantadas possuem uma estória de teor cômico e uma mensagem de conteúdo crítico (transmitida subjetivamente e apreendida após o desfecho da narração).

Sendo caricaturas, portanto, tais animais não representam tipos sociais, mas *qualidades* — nestes casos, defeitos — exageradas e distorcidas em prol do humor e da crítica.

**Conjunto 2: animais - Idéias personificadas pelas personagens nas obras animadas do grupo [A]**

- A preguiça / a idéia de “deixar para amanhã o que pode ser feito hoje” [3A];
- O exibicionismo / luxúria [7A] e [14A];
- A competitividade [7A] e [14A];
- A determinação [7A];
- O orgulho [14A];
- A gula [14A];
- A ira [14A].
- O “vilão” de melodrama [16A].

É interessante notar que boa parte das idéias personificadas pelas personagens animais nas obras animadas do grupo [A] são tidas pela moral religiosa vigente como *pecados*, considerados pela igreja católica como os mais graves (são os chamados

*pecados capitais*): a preguiça, a luxúria, o orgulho, a gula e a ira.

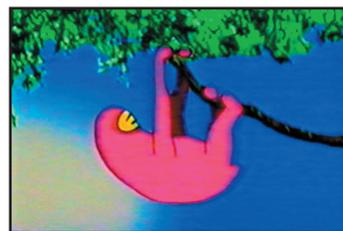
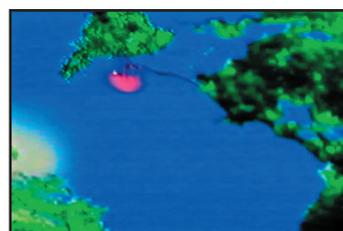
Uma presença um tanto quanto controversa neste conjunto é a personagem “*Lobo mau*” (com o nome entre aspas, uma vez que se trata de uma subversão da personagem dos contos de fadas que não tem sua nomenclatura mencionada na obra em que aparece [16A]). A personagem é um agente maravilhoso que simboliza o trágico real nos contos. Em [16A], porém, a personagem tem seu sentido subvertido na conclusão da narrativa. Demonstra o comportamento caricato do *vilão de melodrama* citado por Prado para, no desfecho, apresentar-se diante do espectador como agente da lei. Por se tratar de um animal antropomórfico (de acordo com os atributos apresentados) e de uma caricatura (classificada de acordo com a complexidade apresentada), esta personagem de classificação um tanto quanto ambígua será analisada neste conjunto.

O *bicho-preguiça* é o protagonista do curta-metragem **A preguiça e o coco** <sup>[3A]</sup>, do cineasta de animação Sérgio Pranzl. A nomenclatura da personagem (não sendo necessariamente o nome) consta apenas no título do filme, mas faz-se notar aqui uma relação entre a espécie de animal a qual pertence a personagem (um *bicho-preguiça*) e o próprio defeito da preguiça, tema da estória do filme.

A personagem é um animal antropomórfico, de corpo grande, pesado, com “braços” longos e finos (patas dianteiras), “pernas” curtas e grossas (patas traseiras) e uma pequena cauda. Sua cabeça é atarracada e desproporcional em relação ao restante do corpo, ligada diretamente ao tronco, sem pescoço aparente. O rosto é pequeno, e está sempre com uma expressão que parece ser de tristeza e melancolia.

Os contornos do bicho-preguiça apresentam formas circulares, desenhadas em linhas firmes e de espessura constante. A cabeça é formada por um pequeno círculo, ligada ao restante do corpo (círculo maior) em uma forma que se assemelha a um feijão ou a um boneco joão-bobo, quando está pendurada (posição em que permanece durante toda a introdução e desenvolvimento do filme). O rosto possui uma forma elíptica horizontal, que está inscrita no círculo menor (cabeça) É muito pequeno e parece estar achatado. Os olhos são pequenas elipses alongadas, posicionados diagonalmente para cima, convergindo para o eixo vertical do rosto (remetendo a um sentido de tristeza, melancolia ou sofrimento). A boca é pequena, representada com um traço (remetendo a uma situação de seriedade ou apatia).

O bicho-preguiça não usa qualquer indumentária, nem tampouco porta qualquer objeto. A cor predominante da



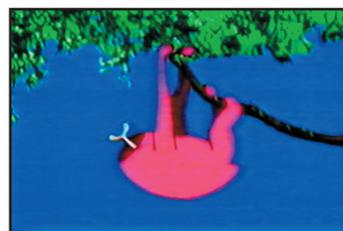
personagem é um tom de rosa vibrante, muito saturado, que se destaca iluminado nas projeções em vídeo. A cor rosa remete ao feminino, mas também faz alusão à doçura e leveza. É também a matiz inversa do verde do coco que a personagem almeja apanhar, gerando um contraste que realça ainda mais o antagonismo entre os dois. A cor do rosto da personagem é um tom pastel de amarelo, que reforça a apatia do rosto do animal.

Quando a câmera se aproxima do bicho-preguiça, no início da história, este se encontra dormindo, pendurado (como uma fruta) em um dos galhos mais altos da copa da árvore, de lado para o espectador. Ao acordar, vira *muito vagarosamente* o rosto na direção do espectador, pisca e levanta vagarosamente a cabeça, direcionando o seu olhar (e o olho da câmera) para o coco que pende acima de sua cabeça, na árvore ao lado. Lentamente, torna a olhar para o espectador, fala com ele em voz lenta (— “Ainda pego esse coco!” — afirma o protagonista) e retorna vagarosamente à posição inicial para tornar a dormir. Sua expressão é de apatia e melancolia e sua voz tem um tom lento, manso, arrastado e com um caricato sotaque baiano, que remete a uma visão preconceituosa difundida pelas linguagens de massa brasileiras de que os baianos são preguiçosos. Apresenta-se em posição fetal, enquanto se encontra pendurada no galho, transmitindo um sentido de conforto e aconchego.

O protagonista se movimenta muito pouco. Durante toda a introdução e o desenvolvimento, o animal apenas move a cabeça e, ainda assim, muito lentamente. A técnica da fusão, utilizada para animar os movimentos da personagem, facilitou em muito a produção do filme (na medida em que exige um número muito menor de quadros) e ao mesmo tempo gera um efeito de *câmera lenta* nos movimentos do bicho-preguiça, transmitindo ao espectador de forma pontual a morosidade da personagem.

A ação acontece em um dos galhos mais altos da árvore, onde o bicho-preguiça se encontra pendurada (e onde ele permanece pendurado até o clímax da obra). Ao lado da árvore do animal, está o coqueiro onde pende o coco. As duas árvores são as mais altas da região (sendo o coqueiro a maior de todas). Crescem em uma clareira, rodeadas por uma mata densa povoada por aves (pássaros, tucanos) e insetos.

O animal não aparenta ser um bicho-preguiça tal como o conhecemos no mundo real, pequeno, de pêlos compridos (castanhos ou cinzentos), com pêlos claros ao redor dos olhos e grandes garras que facilitam sua permanência preso aos troncos de árvore. Em testes com alunos do curso de graduação em Comunicação Social da PUC-Rio e do curso de mestrado em Design da mesma instituição — onde era

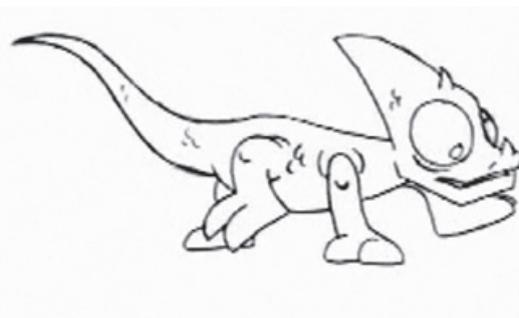
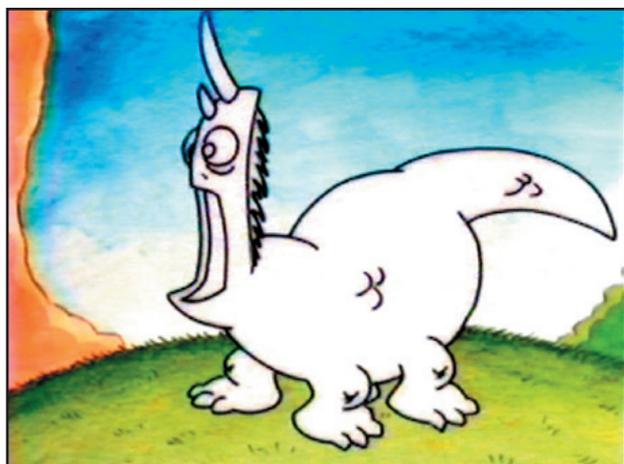


mostrado, inicialmente, apenas um recorte da imagem da personagem, isolada do cenário para, em seguida, mostrar a imagem do quadro completo — verificou-se que os traços que tornam possível à maioria dos espectadores identificar a personagem como um bicho-preguiça dizem respeito principalmente às particularidades de entrada em cena da personagem (pendendo em ponta-cabeça, pendurada pelos braços) e ao habitat (mata e o galho no alto de uma árvore, onde o animal encontra-se agarrado quando entra em cena). A aparência da personagem complementa a identificação da mesma — segundo os estudantes consultados — devido aos longos braços do protagonista e, curiosamente, à sua pequena cauda, que indica tratar-se ali de um animal.

O bicho-preguiça é uma personagem plana, e não evolui ao longo do enredo. Mesmo após perder o coco por culpa de sua lentidão, demonstra em seu discurso não ter aprendido nada com as conseqüências de seus atos passados e aponta para a possibilidade de repetir futuramente o mesmo erro (ou pior), ao justificar a perda do coco: — “Tudo por causa da afobação”. Sua caracterização quando em ação é extremamente caricatural e demonstra claramente o conceito de preguiça que está representando.

Já *os camaleões* [7A], por sua vez, são personagens que em muito se assemelham aos animais do mundo sensível que inspiraram sua criação, tanto em sua forma quando no seu comportamento (segundo o depoimento do autor da obra **Chifre de Camaleão** <sup>[7A]</sup>, o cineasta de animação Marcelo Marão).

Não nos é informado verbalmente nada a respeito dos dois camaleões (como sua nomenclatura, por exemplo). Tratam-se de répteis do gênero masculino, que habitam o quintal de uma casa que fica em uma cidade e dentro da qual vivem uma senhora e um neném. Não vestem roupas nem portam quaisquer objetos. Lembram os seres humanos apenas



em algumas de suas expressões faciais. As personagens são apresentadas apenas em contorno, sem cor ou tratamento gráfico. O traço é rabiscado e irregular, característico do autor. O tronco de ambos é formado por círculos, mas todo o restante da forma das personagens é composto por triângulos e arestas. O corpo mede uma vez e meia o tamanho da cabeça. Possuem garras, cauda, chifres (na ponta do focinho e/ou na “testa”) e escamas por todo o corpo. A língua, comprida e bipartida na ponta, movimenta-se rapidamente para capturar pequenos insetos que lhes servem de alimento. Já os olhos são redondos e grandes. Ocupam cerca de um terço do tamanho da cabeça do animal e giram em suas órbitas de maneira independente um do outro.

Pode ser notada, na forma dos camaleões, uma preocupação em representá-los em animação de maneira mais “realista”, em comparação com suas contrapartes do mundo sensível. Tal posicionamento faz-se ainda mais presente no comportamento das personagens na narrativa. Segundo coloca o diretor do curta-metragem, Marcelo Marão:

Todas as informações sobre a vida dos camaleões são autênticas.

O camaleão tem globos oculares com rotação independente e é capaz de olhar para a frente e para trás ao mesmo tempo, processando de alguma maneira as informações espaciais em seu diminuto cérebro e calculando a velocidade da mosca, para capturá-la em pleno vôo, com sua língua bifurcada.

Quando um camaleão encontra uma fêmea, ele exhibe seu chifre para atraí-la.

Todavia, se um rival possui um chifre maior, eles têm de lutar.

Contudo, não existe violência física entre os membros desta espécie: a batalha é cromática.

Eles inflam, giram e começam então a mudar compulsivamente de cor, até que um dos dois obtenha a vitória moral sobre o outro, que aceita a derrota e vai embora, sem que haja nenhum tipo de agressão física.<sup>419</sup>

A batalha entre os dois camaleões culmina no clímax da narrativa, quando esta explode em cores e contornos de traços firmes e precisos. É principalmente no comportamento de cada um dos duelistas que se encontram as principais diferenças entre as personagens.

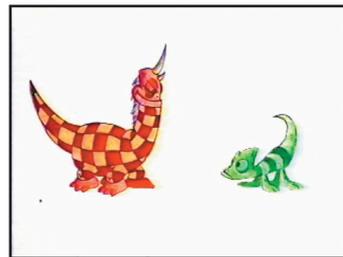
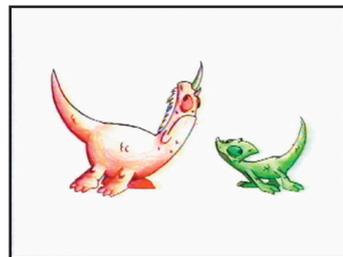
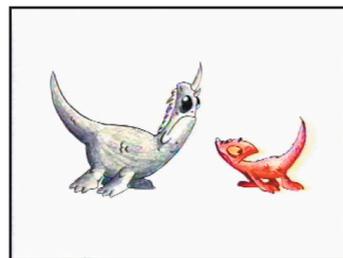
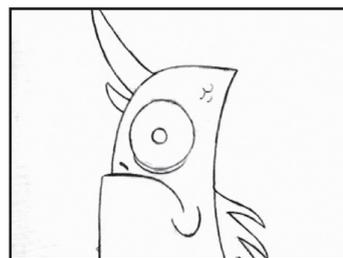
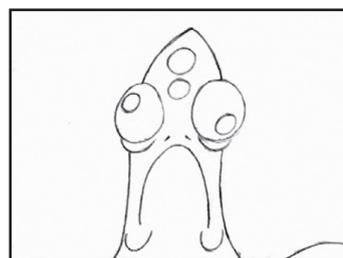
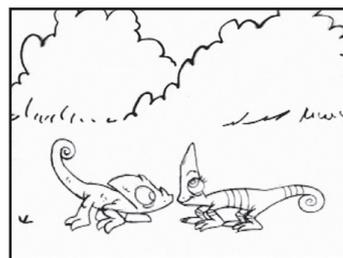
<sup>419</sup> MARÃO, Marcelo. **Chifre de camaleão**. Disponível em: <<http://www.maraofilmes.com.br>>. Acesso em: 23 nov. 2005. Release.

O pequeno camaleão (protagonista da ação) entra em cena na direção horizontal, da direita para a esquerda. Em um movimento ágil com a língua, captura um pequeno inseto que estava sendo perseguido pelo neném, tornando-se o alvo das atenções do último. Os olhos que giram de maneira independente dão à personagem uma expressão um tanto quanto boba, mas é nítida em sua face a preocupação quando o neném corre para apanhá-lo, curioso a respeito do animal. O camaleão não fala nem emite sons. Ao despistar o neném dentro da casa, corre para o quintal, onde se depara com uma fêmea, por quem demonstra interesse. Quando vão ficar juntos, porém, a moita atrás dos mesmos se agita, e entra em cena o camaleão rival, verticalmente (como se estivesse separando o casal de camaleões com um corte reto) e se aproximando da câmera (ficando cada vez maior na tela).

O camaleão rival é apresentado em detalhes, primeiro suas grandes patas e garras, seu corpo volumoso e um pouco desproporcional, sua expressão facial inamistosa e, finalmente, o enorme chifre que apresenta na testa (enorme em comparação com o minúsculo chifre do protagonista). Curiosamente, o rival possui três dedos em cada pata, enquanto o pequeno camaleão apresenta apenas dois. Também diferente do protagonista, o rival possui uma cabeça desproporcionalmente pequena em relação ao restante do corpo e uma membrana espetada na nuca, muito semelhante aqui a uma crina de cavalo e remetendo menos às escamas do dorso de um crocodilo ou outro réptil assemelhado. A cauda do antagonista chicoteia no ar, enquanto a cauda do protagonista permanece com a ponta enrolada enquanto este se encontra parado no mesmo lugar.

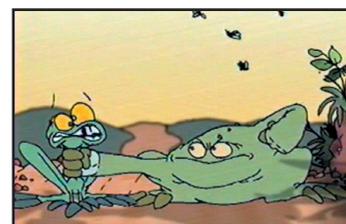
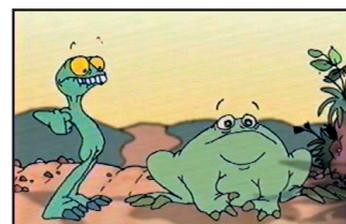
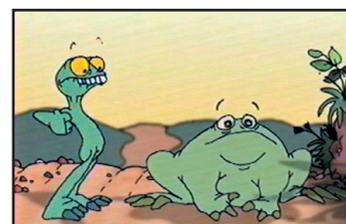
A “batalha cromática” entre os camaleões ocorre de maneira leal, sem trapaças. Eles apertam as garras, estalam as respectivas caudas, inflam o corpo, rolam pela grama e começam a mudar de cor. No entanto, são frequentes as expressões de zombaria e de superioridade do camaleão rival sobre o camaleão menor (algo que será muito mais marcante e caricato em [14A]). Ao ser vencido, porém, parte humilhado, sem cor alguma, enquanto a todo o universo animado à sua volta são dadas cores pelo camaleão menor. É interessante notar que, enquanto o camaleão menor personifica a determinação frente às adversidades, seu rival representa a ostentação, o excesso de confiança e a imposição de superioridade sobre os mais fracos. Porém, uma vez derrotado, este abandona o local amistosamente, ou, pelo menos, sem causar maiores problemas.

Diferentes são *os sapos* [14A] da obra de mesmo nome. Competidores ferrenhos na captura dos insetos que lhes servem de alimento, esses anfíbios representam defeitos como



gula, orgulho, imposição de superioridade sobre o menos apto, escárnio (*sapo magro*), ira vingativa e apelo à violência como solução dos problemas (*sapo gordo*).

**Os sapos** <sup>[14A]</sup> é um filme de humor que tece uma crítica ao comportamento desleal entre pessoas em suas buscas pelo melhor para si. A disputa do alimento por dois sapos é uma caricatura ridícula de inúmeras situações vividas pelos seres humanos em suas disputas no mercado de trabalho, na vida ou até mesmo na necessidade de se mostrar mais bem-sucedido do que seu vizinho.



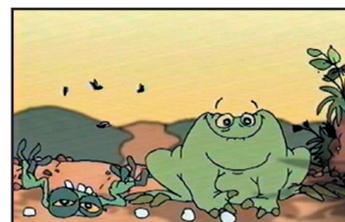
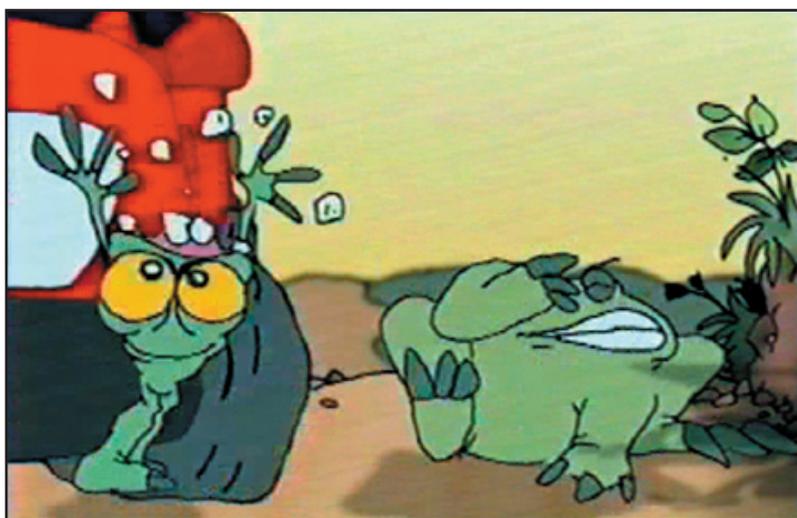
Durante toda a ação, as personagens se mantêm à beira de uma estrada de terra. Apresentam uma relação antagônica, em que o sapo magro sempre se demonstra superior ao seu rival. Enquanto inferioriza o sapo gordo, não percebe a aproximação de um caminhão vermelho, em alta velocidade, que termina por atropelá-lo, dando fim à competição dos anfíbios.

Não nos é informado verbalmente nada a respeito desses sapos (como sua nomenclatura, por exemplo). Podemos, entretanto, observar que são anfíbios do gênero masculino, que habitam uma área verde próxima a uma estrada de terra de pouco movimento. As personagens não vestem roupas, nem portam quaisquer objetos. Lembram os seres humanos apenas em suas expressões faciais e linguagem corporal. O traço em que são desenhadas é firme e regular, e suas formas são compostas por círculos e pontas arredondadas. O preenchimento utiliza diferentes cores verdes de tonalidades claras. A cor do sapo magro é verde-azulada, com olhos de matiz amarela intensa. Já o sapo gordo é verde-amarelado, e seus olhos apresentam preenchimento de cor amarela pastel.

A representação dos animais é bastante caricata e desproporcional: os sapos possuem enormes patas, compridas pernas, enormes bocas (repletas de enormes dentes) e grandes

olhos. O corpo do sapo magro é menor que o tamanho de sua cabeça. Já o corpo do sapo gordo mede o dobro de sua cabeça. A forma desta personagem em muito se assemelha com um sapo do mundo sensível, diferente de seu rival, mais caricato. A língua comprida das personagens movimenta-se rapidamente para capturar os insetos que lhes servem de alimento (moscas e borboletas).

O filme não possui diálogos e, exceto pela expressão de zombaria do sapo magro (que repete continuamente “—Yes, yes, yes, YEEES!”) e alguns ruídos de deboche emitidos pelo mesmo, as personagens comunicam informações ao espectador por meio de linguagem corporal: de suas posturas e de suas expressões faciais. A personagem magra ri em tom de escárnio, apontando o dedo para a expressão desolada da personagem gorda. Coloca-se em pé e balança os braços, com ar de superioridade. Urra de satisfação enquanto repete movimentos obscenos. De fato, a personagem faz tanta algazarra que sequer nota a chegada do caminhão até já ser tarde demais para escapar de sua trajetória. A segunda personagem, por sua vez, desespera-se freqüentemente, chora, demonstra ansiedade (no momento em que tenta antecipar os movimentos do rival), ira e chega a espancar o sapo magro para conseguir capturar um inseto. Quando seu rival é atropelado, o sapo gordo não consegue conter um enorme sorriso de satisfação que rapidamente toma conta de seu rosto.



O “*Lobo Mau*” [16A], último animal a ser analisado neste conjunto, é uma personagem ambígua que faz parte tanto do conjunto de seres fantásticos quanto do conjunto dos animais. Não fosse contraditório, devido à sua aparência de animal, poderia ainda, *neste caso específico* [16A], fazer parte do subconjunto dos seres humanos adultos, como representante do tipo do *investigador / agente da lei* ou, inadvertidamente

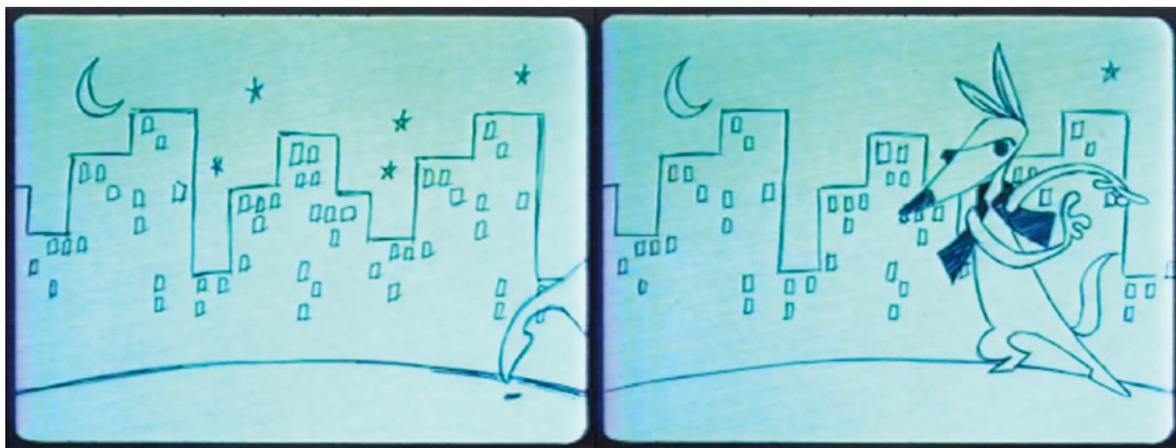
(devido aos seus procedimentos de ação), como representante do *vilão de melodrama*.

A personagem é uma caricatura. Representa, sob a forma de um animal (o lobo) que evoca uma personagem dos contos de fadas (o *Lobo Mau*), os procedimentos cômicos do vilão de melodrama — entra em cena na ponta dos pés, com o corpo esticado para frente (como se desejasse tudo observar e ouvir) e com o braço na frente do rosto, como se tencionasse ocultá-lo. Ao mesmo tempo em que evoca a lembrança de uma personagem de contos tradicionais, veste um colete preto e pequenos óculos escuros, de lentes redondas. Tal indumentária dá à personagem um curioso aspecto, como se esta fosse uma “releitura” da personagem tradicional, atualizada para os dias de hoje (de heróis de cinema cujo estilo em muito se assemelha ao das personagens da cinessérie **Matrix**) — uma releitura adequada ao ambiente urbano e noturno em que a personagem habita e entra em cena no momento que está em perseguição.<sup>420</sup>

A aparência da personagem, um lobo antropomórfico, em muito me lembra a imagem de uma raposa, animal que simboliza astúcia e esperteza. Possui um focinho extremamente fino e orelhas muito compridas, compridas demais para se assemelharem às orelhas de um lobo do mundo sensível ou, até mesmo, de uma raposa. Possui patas pequenas e uma comprida cauda peluda. Tal como a “*Chapeuzinho vermelho*” [16A] que persegue, o lobo é desenhado apenas em contorno — preenchido por cores—, por linhas negras rabiscadas que variam de espessura. Seu desenho é extremamente simplificado, composto por formas triangulares dinâmicas e angulosas. Seu corpo possui proporções adultas, medindo três vezes e meia a altura da cabeça. A personagem não emite qualquer som, comunicando-se com o espectador por meio de sua linguagem corporal.



<sup>420</sup> **Matrix, the**. Dirigido pelos irmãos Wachowski. Produzido por Bruce Berman, Andrew Mason, Barrie M. Osborne, Erwin Stoff, Andy Wachowski e Larry Wachowski (produtores executivos), Carol Hughes e Richard Mirisch (produtores associados), Dan Cracchiolo (co-produtor) e Joel Silver. Estados Unidos, 1999.



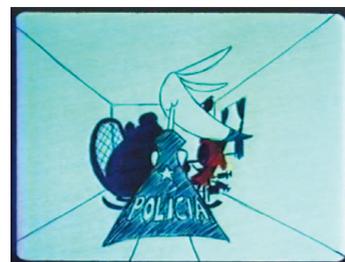
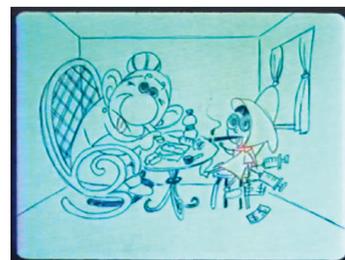
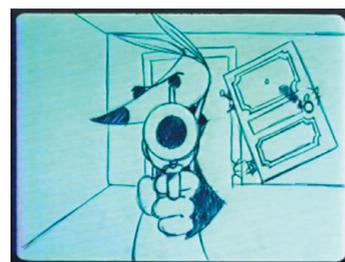
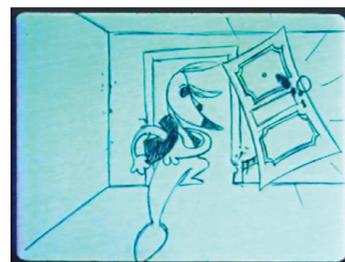
O “Lobo Mau” de Cláudio Roberto (autor desta vinheta da coletânea humorística **Engolervilha** <sup>[16A]</sup>) entra em cena diagonalmente, perseguindo “Chapeuzinho vermelho” pela noite. Anda na ponta dos dedos dos pés. Quando pára de andar, sua posição denota dinamismo e atenção.

Como as demais personagens, também o “Lobo Mau” subverte os significados evocados por sua forma na mente do espectador previamente exposto aos contos infantis. A releitura de personagens de contos tradicionais não é novidade, tendo sido identificada anteriormente pela professora Ana Paula Zarur em sua pesquisa sobre as ilustrações de livros infantis brasileiros. Segundo a pesquisadora:

Após a década de 1970, surge no panorama da literatura infantil brasileira uma enorme variedade de estórias que empregam personagens, ambientes e motivos dos contos de fadas tradicionais, dando-lhes uma linguagem inovadora. Essas estórias utilizam a paródia como um meio de crítica à sociedade, o que poderia resultar num texto que negasse, de forma simplista, o primeiro ao qual se remete. No entanto, a paródia contemporânea, quando realizada como intertextualidade, torna os personagens da literatura infantil extremamente ricos e abertos a várias interpretações. <sup>421</sup>

O lobo entra na casa da senhora violentamente, quebrando a porta com um chute. Corta o espaço cênico verticalmente, aumentando de tamanho na medida em que se aproxima do olho da câmera, até o ponto em que pára e aponta para ele um revólver. O olho da câmera realiza um movimento ao redor da personagem, até mostrar suas costas. Neste momento, é possível observarmos no colete da personagem uma insígnia e a única informação verbal transmitida ao espectador durante todo o filme: a palavra “polícia”. Ao fundo, sirenes de viaturas policiais em volumes cada vez mais altos podem ser ouvidas. Passada a surpresa do espectador, o olho da câmera avança — assumindo o ponto de vista do lobo — para que o espectador também possa assistir a cena que o antagonista de “Chapeuzinho” está presenciando: a senhora e a menina encontram-se “chapadas” (com olhos semelhantes aos do *menino da rua* que cheira cola e começa a alucinar), por estarem consumindo uma quantidade absurda de entorpecentes.

<sup>421</sup> ZARUR, Ana Paula. **Por um estudo do significado da ilustração no livro infantil brasileiro**, cit. p. 60.



### 1.3. Objetos (in)animados como antagonistas

Se as personagens animais são pouco presentes como protagonistas da ação nos filmes animados brasileiros, o que dizer, então, dos seres animados que têm por correspondentes, no mundo sensível, objetos e coisas inanimados?

Diferente do que ocorre em nosso país, é bastante comum encontrarmos objetos animados em papéis de destaque em filmes de animação da indústria cultural internacional. Quem não pensa imediatamente no candelabro *Pierre* ou nas xícaras de chá que participam ativamente do longa-metragem **A Bela e a Fera** (1991) ao lembrar desta obra? <sup>422</sup> Ou do tapete mágico de **Aladdin** (1992) que, mesmo sem possuir qualquer característica física humana, age como um ser vivo e racional? <sup>423</sup> Seguramente, poucos escaparam à exposição aos materiais de divulgação de **Carros** (2006), o mais recente filme dos estúdios *Walt Disney e Pixar*. <sup>424</sup> Nessas histórias, o elemento fantástico, mágico ou simplesmente o nonsense permitem que objetos, pedras, plantas, frutos, roupas, corpos celestes, edificações, ferramentas, bonecos e brinquedos ganhem vida própria, podendo apresentar movimento autônomo e até mesmo uma personalidade própria. “Nesse contexto até partes do corpo humano ganham vida própria e andam por aí, sozinhas” (ZARUR, 1997:58), afirma a professora Ana Paula Zarur. O mesmo comentário mostra-se igualmente válido para as obras do Cinema de Animação.

Nas ilustrações de livros infantis, os objetos animados quase sempre trazem em si alguma característica física humana, com exceção de alguns bonecos de animais. No que se refere às características físicas, os bonecos e estátuas de humanos só diferem de personagens humanos porque, na maioria das vezes, trazem as roupas na mesma tonalidade do corpo, em uma tentativa de mostrar que a roupa não é roupa verdadeira, mas parte moldada ou talhada da figura. <sup>425</sup>

Os objetos animados entram cedo em cena, na história do Cinema de Animação. Já nos primeiros filmes de efeitos — precursores dos filmes de animação de desenhos — objetos e coisas inanimadas eram alvo de admiração e espanto das platéias quando apresentavam movimento autônomo. Valendo-se da técnica de *substituição por parada de ação* (ou *stop action*) e de *filmagem quadro a quadro*, os cineastas dos filmes de efeitos permitiam aos objetos a liberdade de se moverem sozinhos, flutuarem no ar, desaparecerem e reaparecerem, como se fossem encantados. Filmes com narrativas fantásticas



<sup>422</sup> **Beauty and the Beast, the.** Dirigido por Gary Trousdale e Kirk Wise. Produzido por Howard Ashman (produtor executivo), Sarah McArthur (produtora associada) e Don Hahn. Estados Unidos, 1991.



<sup>423</sup> **Aladdin.** Dirigido por Ron Clements e John Musker. Produzido por Donald W. Ernst e Amy Pell (co-produtores), Ron Clements e John Musker. Estados Unidos, 1992.



<sup>424</sup> **Cars.** Dirigido por John Lasseter e Joe Ranft (co-diretor). Produzido por Thomas Porter (produtor associado) e Darla K. Anderson. Estados Unidos, 2006.

<sup>425</sup> ZARUR, Ana Paula. **Por um estudo do significado da ilustração no livro infantil brasileiro**, cit. p. 58.

sobre mansões mal-assombradas, bruxas e espíritos tornaram-se comuns na primeira década do século XX. Neles, as atenções estavam todas voltadas para os objetos animados.

Com a rápida decadência dos filmes de efeito, porém, os objetos animados só tornaram a ter algum destaque com o advento dos animais aos papéis principais das narrativas animadas. O estabelecimento do nonsense permitiu o “retorno” dos objetos animados, ainda que estes jamais tenham tornado a atrair o interesse dos espectadores como nos primórdios do Cinema de Animação.

Foram apenas dois os objetos animados identificados em papéis de destaque nas obras premiadas no festival Anima Mundi em suas doze primeiras edições. É curioso notar que ambos fazem o papel de *antagonistas* nos filmes de que participam.

**Personagens animadas - grupo [A];  
conjunto 3: objetos**

- [2A] O espantalho;  
[3A] O coco.

Como na maioria dos objetos que assumem papéis de destaque em obras animadas, também o *espantalho* [2A] e o *coco* [3A] apresentam formas antropomórficas que lembram, ainda que vagamente (no caso específico do *coco*), a aparência de seres humanos. Diferente das vassouras animadas de **O aprendiz de feiticeiro** (1940), porém, os objetos dos filmes levantados permanecem imóveis durante praticamente toda a narrativa. Na realidade, nenhum dos dois apresenta movimento aparente *autônomo*, como é comum às personagens animadas. Movimentam-se por determinação de forças alheias a si próprios, conforme veremos adiante.

Apesar de não demonstrarem traços de personalidade, vida ou movimento próprio, o espantalho e coco têm um papel tão importante nas respectivas obras que até emprestam seus nomes às mesmas (**Espantalho** [2A] e **A preguiça e o coco** [3A], respectivamente). São esses dois objetos animados os antagonistas nas obras de que participam. Além de agirem como catalisadores dos conflitos apresentados nos respectivos enredos, as personagens são também os objetos de desejo dos protagonistas das mesmas histórias. Mesmo estáticos, agem motivando os protagonistas, impulsionando os mesmos pelo desenvolvimento da ação até o seu clímax e desfecho.

*O espantalho* do filme animado de mesmo nome [2A] assemelha-se muito a um ser humano, em sua forma. Mais especificamente ao tipo do *pierrot*, personagem carnavalesca

de caracterização caricata.<sup>426</sup> Possui a aparência de um jovem do gênero masculino, de pele branca e com poucos fios de cabelo na cabeça, longos e de cor negra. Os olhos são escuros, o nariz é fino e a boca é pequena. Apresenta certa palidez, que contrasta com a “maquiagem” empregada no rosto: batom negro na boca e grandes desenhos elípticos ao redor dos olhos, em tons claros de rosa. O objeto está vestido com uma larga camisa de mangas compridas e largas calças, ambas da cor azul com estampa de bolinhas brancas. A camisa possui babados rendados nos colarinhos (de onde pendem dois cordões esvoaçantes vermelhos) e dois enormes pompons de matiz vermelha intensa na altura da barriga.

<sup>426</sup> O *pierrot* é uma personagem originária da *Commedia Dell'Arte*. Apaixonado pela *colombina*, o pierrot é um sonhador ingênuo e romântico, que personifica — por vezes de maneira bastante caricata — o amor idealizado.



O espantalho apresenta proporções de um ser humano adulto. O corpo mede algo em torno de seis vezes o tamanho da cabeça, mas é difícil precisar, uma vez que em todas as cenas que a personagem aparece inteira no enquadramento da cena esta se encontra muito afastada do olho da câmera. Suas formas são suaves e arredondadas, livres de arestas. O desenho é sofisticado e rico em detalhes, em uma representação próxima da realidade. São empregadas, no preenchimento das formas do espantalho, muitas cores, todas em tons alegres — azuis, brancos, vermelhos, rosas — que contrastam com as cores do restante do ambiente — tons escuros de vermelhos e marrons. Quando a personagem está em cena, o chão está ligeiramente mais esverdeado e o céu está azul e com algumas nuvens brancas, como em um belo dia de sol. Quando a personagem não está em cena, a terra é seca e árida, e o entorno da *menina* (protagonista da estória) tem tons avermelhados, como as



cores de um céu de sol poente. Não é possível ver ao redor da personagem qualquer estrutura humana (casas, lavouras, estradas etc.) ou natural (colinas, riachos, matas, árvores ou arbustos...). Apenas sabemos que a casa de onde vem *a menina* [2A] que o observa todos os dias fica nos arredores.

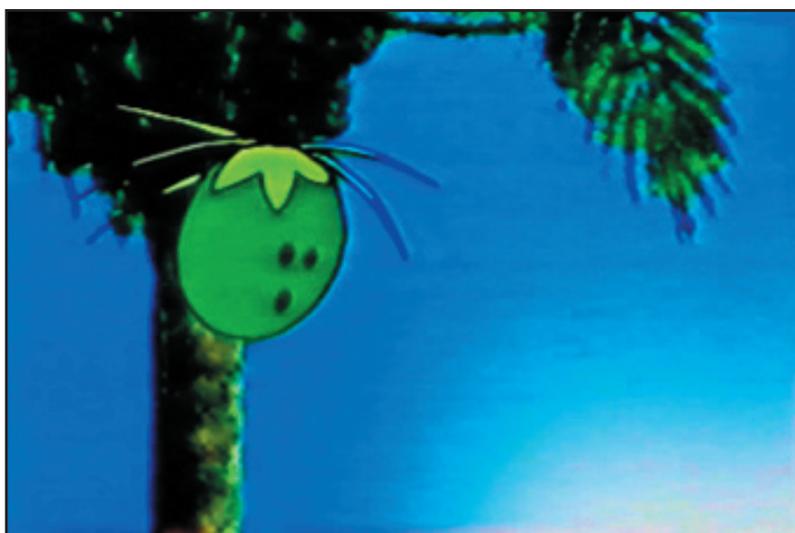
O espantalho entra em cena imóvel, com o olho da câmera se aproximando de seu corpo inerte, de frente para o mesmo. Pende com os braços abertos, amarrado a dois eixos perpendiculares de varetas (como um homem crucificado), com sua silhueta se destacando do céu ao fundo. Sua cabeça pende tombada sobre o ombro direito. Sua expressão é serena, com um olhar vago e distante na direção da tela, como se olhasse para o espectador, porém não o visse. Sobre as varetas que o sustentam em pé, há sempre inúmeros corvos pousados.



Apesar de ser um objeto inerte, o espantalho atrai o interesse da menina, instigando-a como um objetivo a ser alcançado. A menina faz inúmeros desenhos do objeto, que oferece inutilmente a ele. Circunda a personagem (in)animada com seus desenhos e suas bonecas de retalho (inclusive uma das favoritas, que em muito lembra o próprio espantalho), sem que consiga fazê-la esboçar qualquer reação. Em certa tarde, veste-se com uma roupa muito elegante, que nitidamente pertencia a uma mulher adulta, e fica larga na menina. A menina não só não consegue tocar o espantalho como também perde seu chapéu, levado pelo vento.

À noite, porém, no sonho / imaginação da menina, o espantalho surge à sua porta para lhe devolver o chapéu. Em sua mente, ele dança, brinca, assopra beijos que se transformam em flores coloridas, que, por sua vez, voam transformadas em borboletas. A personagem age então como um verdadeiro *pierrot*, dançando e pulando. Parte ao nascer do dia, acompanhado pela menina, que se encontra com um ar alegre e vitorioso, como se finalmente tivesse alcançado o seu objetivo — vencer a inércia do espantalho, animando-o.

A segunda personagem deste conjunto é um coco. Apesar de se tratar de um fruto, a forma deste *coco* [3A] sugere antropomorfismo. Os três furos em sua casca evocam, simultaneamente, a representação de uma cabeça humana — com cabelos, grandes olhos negros e uma boca aberta (expressão facial similar a um rosto de espanto) — e de uma bola de boliche — com três furos próximos, em formação triangular, onde o jogador coloca os dedos a fim de segurar firme o objeto na mão. Esta forma apresentada pela personagem é um estereótipo comum ao Cinema de Animação em todo o mundo, isto é, cocos animados de filmes de animação apresentam tipicamente uma forma similar a uma *cabeça* / *bola de boliche*.



A nomenclatura da personagem — apresentada no título do filme e repetida inúmeras vezes pelo bicho-preguiça — é simplesmente “coco”. O desenho do fruto é circular e ligeiramente elíptico (na vertical), contornado por traços precisos que vibram suavemente, oscilando entre dois quadros muito parecidos, como se o registro das imagens do coco tivesse saído ligeiramente do lugar. Este efeito dá a sensação de ser algo vivo, pulsante, e reforça sua caracterização como agente da narrativa. Possui três círculos negros no hemisfério inferior (os furos na casca). Seu posicionamento no coco faz com que o fruto pareça uma cabeça inclinada para baixo, como se este estivesse olhando fixamente na direção do bicho-preguiça. Seu “rosto” parece apresentar um ar espantado.

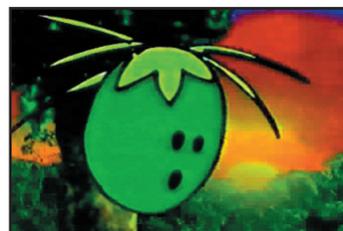
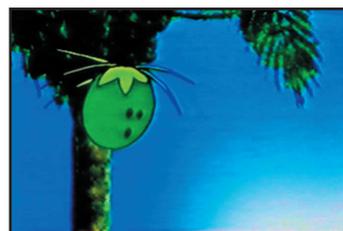
Na parte superior do coco há uma área mais clara, que representa a junção do fruto com o coqueiro, mas faz alusão a um “cabelo”. Da árvore, logo atrás do “cabelo” do coco, partem cinco folhas finas e compridas, que lembram cabelos espetados (como os cinco fios de cabelo da personagem *Cebolinha*, de Maurício de Sousa).

O preenchimento da personagem emprega uma palheta de matizes verdes de tons vivos e saturados. O verde do coco é também a cor inversa à matiz rosa do corpo do bicho-preguiça, realçando ainda mais a situação de oposição e antagonismo existente entre as duas personagens. Ao longo do desenvolvimento do enredo, no entanto, o fruto vai amadurecendo, ou “envelhecendo”. Surgem enrugações em sua casca, como rugas em um rosto idoso, e sua cor verde é gradualmente substituída por um tom amarelo-alaranjado (cor quente, chamativa e brilhante, mas também uma cor de alerta). A mudança da cor do coco marca também o final do desenvolvimento do enredo, aproximando-o do clímax.

O fruto entra em cena quando o bicho-preguiça levanta vagarosamente a cabeça pela primeira vez, direcionando o seu olhar para cima. A câmera acompanha a direção do seu olhar em um movimento rápido, enquadrando o coco que pende no coqueiro ao lado. A câmera permanece enquadrando o coco por três segundos. Neste tempo, o coco permanece estático, sendo possível notar apenas a vibração do traço em que foi desenhado. Em seguida, retorna novamente para o protagonista em outro movimento rápido, de mesma direção e sentido oposto do anterior. Diferente do fruto, porém, o animal não apresenta qualquer vibração nem tampouco fez qualquer modificação na postura em que se encontrava, estando na mesma posição de antes do movimento de câmera.

O coco não exprime nenhum sentimento nem esboça qualquer reação. Entretanto, sua representação faz alusão a um rosto com expressão atenta e preocupada, com atenção fixa no bicho-preguiça que se encontra abaixo. Desempenha três únicas ações ao longo do enredo: seu traço oscila, ele amadurece (ou “envelhece”) e, no clímax, ele despenca do coqueiro. Ou seja, todas as ações do coqueiro são involuntárias, conseqüentes a um recurso estético de animação (oscilação), do efeito do tempo (amadurecimento e queda da árvore) e da gravidade (a queda). O coco cai do coqueiro no momento em que está prestes a ser pego pelo bicho-preguiça. Esta ação é o momento culminante do conflito estabelecido entre protagonista e coco, terminando-o logo em seguida com a “derrota” do bicho-preguiça. Ao cair, a câmera acompanha sua trajetória ao longo da extensão do tronco do coqueiro, mas não até chegar ao chão — o coco desaparece, e o espectador apenas supõe qual teria sido o seu destino.

O coco é uma personagem plana. Ele não evolui ao longo do enredo, apenas amadurece. Aparece no enredo em substituição às nossas próprias metas e objetivos, como o objeto de desejo do bicho-preguiça. Sua caracterização é estereotipada e caricatural. Trata-se, de certo modo, de uma caricatura.



O coco é o antagonista da preguiça, e permanece estático, fora do alcance imediato da mesma, como se estivesse observando o animal e o instigando. A personagem age na narrativa com a função de instigar as ações do protagonista da história.



#### 1.4.

#### Seres fantásticos e personagens maravilhosas

O conjunto dos *seres fantásticos* como personagens animadas é o agrupamento de personagens mais heterogêneas de toda a pesquisa. As personagens que constituem este conjunto são criaturas mágicas, mitológicas, crenças do folclore brasileiro, de mitos e lendas de origem européia, indígena ou africana, deuses, personagens dos contos de magia e extraterrestres oriundos das narrativas de ficção científica. Em comum, porém, todas possuem relações com o inexplicável e compartilham procedimentos semelhantes. Para fins de definição apenas, consideraremos como seres fantásticos as personagens animadas que não possuem um correspondente no mundo sensível de existência *comprovada*. É o caso, por exemplo, de unicórnios, dragões, demônios, extraterrestres e curupiras.

Os personagens maravilhosos possuem poderes sobrenaturais: deslocam-se contrariando as leis da gravidade, produzem milagres etc. As origens desses personagens são as mais diversas. Na maioria das vezes esses personagens são provenientes de diversas mitologias e lendas, da greco-romana ao folclore nacional. Por isso, nas ilustrações de livros infantis brasileiros [e também nos filmes de animação brasileiros] a aparência desses seres mágicos normalmente segue um padrão já existente no imaginário popular.<sup>427</sup>

De fato, foi observada, nos seres fantásticos animados, uma repetição freqüente de representações formais “típicas”: estereótipos visuais de fácil associação que são repetidos exaustivamente pela indústria cultural, aos quais somos expostos desde muito cedo na vida, antes mesmo de sermos alfabetizados. Logicamente, o curupira, por exemplo, apresentará sempre as características que tornam possível identificá-lo como tal: cabelos cor de fogo, pêlos, pés voltados para trás, procedimentos em defesa dos animais da mata (faz os caçadores se perderem ou serem pegos por suas próprias armadilhas) etc. Ocorre, contudo, que a *visualidade* do curupira nos livros ilustrados, nas histórias em quadrinhos, nos filmes

<sup>427</sup> ZARUR, Ana Paula. **Por um estudo do significado da ilustração no livro infantil brasileiro**, cit. p. 59.

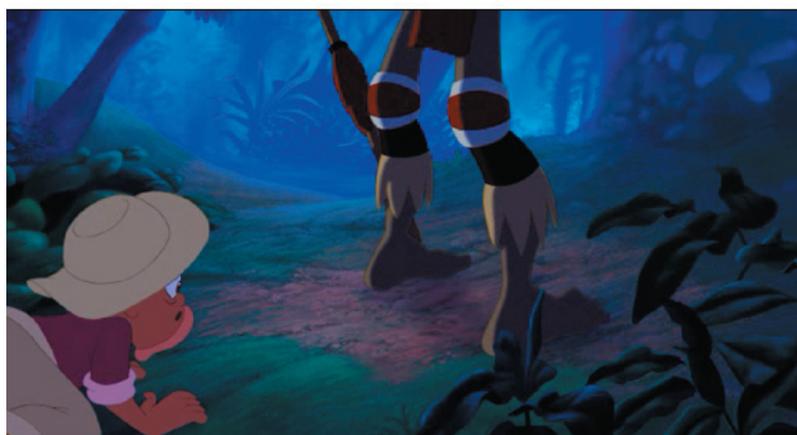
de animação e em tantos outros meios de comunicação de massas é sempre *extremamente similar*, fato este que permite a realimentação e a consolidação do estereótipo da visualidade do curupira no que Zarur chama de “imaginário popular”.



A caracterização (visual e verbal) do curupira no livroto infantil *Quem é o curupira?*, p. 2-3. (sem referência a autor ou ilustrador).



O curupira em dois quadros, no momento em que aparece diante do ajudante no curta animado *O curupira* <sup>[19A]</sup>, dirigido pelo cineasta de animação Humberto Avelar.



O ajudante depara-se primeiro com os pés do ser fantástico, característicos por serem voltados para trás. Em seguida, o olho da câmera acompanha a visão da personagem enquanto esta olha para cima, em direção ao rosto do curupira.

Para fins de comparação com a imagem acima, foi invertida a ordem de apresentação dos dois quadros.

É interessante notar, apesar dos meios narrativos e estilos de desenho distintos, a semelhança na caracterização de ambas as personagens.

Foram identificadas, como pertencentes ao conjunto dos *seres fantásticos*, nove personagens animadas com papéis principais nas narrativas do grupo [A]: *Deus* e *Jesus* [6A], *Lucifério* (um diabo, representando o tipo do empresário aproveitador de conjuntos musicais) [9A]; *Yoda* (um extraterreste) [10A]; os extraterrestres [11A]; o lobisOMEM [12A]; o “*Lobo Mau*” (personagem maravilhosa) [16A] e o curupira [19A].

**Personagens animadas - grupo [A];  
conjunto 4: seres fantásticos**

- [6A] *Deus e Jesus*;
- [9A] *Lucifério* (um diabo, representando o tipo do empresário aproveitador);
- [10A] *Yoda* (extraterreste);
- [11A] Os extraterrestres;
- [12A] O lobisOMEM;
- [16A] O “*Lobo Mau*”(personagem maravilhosa);
- [19A] O curupira.

No total, sete dos dezenove filmes brasileiros analisados apresentaram seres fantásticos entre suas personagens principais, sendo que em três dessas obras as personagens fantásticas são mencionadas já no título ([6A], [12A] e [19A]). Um feito significativo, se considerarmos que, dos quarenta e sete seres humanos analisados, apenas quatro (três crianças e um adulto) foram mencionados nos títulos de filmes (três filmes apenas: [1A], [12A] e [18A]). Tal feito é superado apenas pelas personagens animais que possuem papéis de destaque (dos quatro filmes de que participam, constam nos títulos de três: [3A], [7A] e [14A]) e pelos objetos animados (*todos* mencionados nos títulos das obras de que participam, isto é, em [2A] e [3A]). Os seres fantásticos, contudo, aparecem em maior número nos papéis principais das obras levantadas do que todos os animais e objetos animados *somados* (seis animais e dois objetos), representando 15% do total de personagens animadas analisadas. Estes dados refletem dois aspectos importantes a serem considerados: uma preocupação freqüente do Cinema de Animação brasileiro de levar para as telas estórias do folclore brasileiro (como as lendas indígenas, o mito do curupira, do boto, do boitatá etc.) e a adequação do meio narrativo animado à representação do fantástico e do sobrenatural. Este último foi explorado pelo cinema de ação ao vivo ao longo de toda a sua história. Graças ao emprego de recursos da arte da animação, o cinema deu vida e poderes extraordinários — visualmente — a criaturas que sempre povoaram a literatura e as narrativas

orais, como gorilas gigantes, assombrações, extraterrestres, elfos domésticos e demônios flamejantes.

É muito difícil classificar as personagens animadas fantásticas de acordo com as suas funções na narrativa. Parece-me um tanto quanto simplório e maniqueísta a classificação em *protagonistas* e *antagonistas*, e graças às pesquisas de André Jolles sobre a forma dos contos tradicionais pude entender a razão. Segundo defendi no capítulo 3.3 — *Contar: a forma simples do conto tradicional* — as personagens fantásticas dos contos tradicionais (ou *personagens maravilhosas*), com seus poderes mágicos ou sobrenaturais, encarnam as direções da *moral ingênua* e do *trágico real*. Ainda que representem uma oposição ao protagonista, possuindo uma relação antagonica com o mesmo, as personagens fantásticas entram em cena por dois motivos: para abater as personagens com um mal que não possui justificativa aparente (o trágico real, representado por monstros, assombrações e ogros, por exemplo) ou para reparar magicamente um acontecimento infeliz ou uma injustiça cometida (encarnando a moral ingênua, representada por fadas boas e anjos da guarda, por exemplo). Não é fácil decidir, por exemplo, se *o curupira* tem o papel de herói, anti-herói ou vilão na obra de mesmo nome [19A]. A personagem só entra em cena em um momento próximo ao clímax da narrativa, assombra as demais personagens e possui uma aparência assustadora. Ao mesmo tempo, é a personagem-título da obra, demonstra ternura com os animais (um casal de tatus), traz de volta à vida o filhote de tatu e pune o seu agressor. Como classificar tal personagem? E os extraterrestres [11A], que descem na Terra em missão de paz e acabam perdendo sua nave espacial para os anti-heróis *Çangue* e *Truta* [11A]? Em ambos os casos, as personagens simplesmente encontram-se a serviço da moral ingênua. Já o empresário *Lucifério* certamente encarna o trágico real que se abate sobre as personagens-título da obra **Os irmãos Willians** <sup>[9A]</sup>, um conjunto de pagode que rapidamente entra em decadência e causa as mortes trágicas de seus integrantes.

A classificação das personagens quanto à complexidade apresentada, porém, é razoavelmente simples. Nas obras animadas de que fazem parte, todas as personagens são *planas*. Entretanto, *todas* as personagens animadas fantásticas fazem referência direta a participações em outras obras, externas ao filme animado (contos tradicionais, mitos, lendas, filmes de ação ao vivo, literatura de ficção científica etc.). Se considerarmos este aspecto, personagens como Deus, Jesus e *Yoda* (o diminuto *mestre Jedi* de origem extraterrestre, personagem da cinessérie **Star Wars**) podem ser consideradas *redondas*, no plano geral da sua presença nas culturas de massas.

*O lobisomem* [12A] e *o curupira* [19A] são personagens do folclore brasileiro (apesar dos mitos sobre o lobisomem terem sido trazidos ao Brasil pelos colonizadores europeus) bastante recorrentes nos meios de comunicação nacionais.

Curiosamente, ambas as versões animadas das personagens partilham funções e procedimentos semelhantes nas obras de que participam. Tais filmes, por sua vez, possuem ainda muitos outros elementos narrativos que se assemelham, como a forma e os procedimentos das personagens *Coronel Benedito* [12A] e *Caçador* [19A], a forma das personagens *João Vaqueiro* [12A] e o ajudante [19A] e o período noturno em que ocorre a ação. Ambos os enredos se iniciam em uma noite de lua cheia, quando um narrador começa a contar *oralmente* uma história que também aconteceu ou começou em uma noite similar. Segundo os respectivos narradores, é sempre em noite de lua cheia que o lobisomem e o curupira entram em cena. Mas se os acontecimentos narrados são verídicos, nenhum dos dois os viu ou pode provar. Sabem apenas que quem lhes contou as histórias que eles transmitem adiante presenciou esses fatos e garantiu sua veracidade.

Segundo a matéria narrada, essas personagens folclóricas são indicadas, inicialmente, pelo clarão intenso do brilho de seus olhos na noite escura. Em seguida, um adjuvante testemunha sua súbita entrada em cena, saídos da escuridão. Apavorado, o adjuvante foge em busca de proteção. Quando a personagem que se opõe a esses seres (seja o coronel, seja o caçador) decide verificar, as criaturas já não se encontram mais no local, deixando apenas índices de sua presença. Inicia-se, neste ponto do desenvolvimento, uma caçada em que aqueles que se julgam caçadores são, na realidade, as presas dos seres fantásticos. Após muito procurarem, são encontrados por estes seres folclóricos no momento clímax das respectivas obras, apenas para serem punidos pelos mesmos. A perda de todos os bens, da filha e da própria vida é o castigo do *Coronel Benedito*, na obra **O lobisomem e o coronel** [12A]; a transformação em porco do mato é o castigo aplicado ao *Caçador* em **O curupira** [19A]. Ainda que de maneira violenta e cruel, o que estes seres fantásticos realizam, de fato, é uma reparação “mágica” de injustiças: a reparação da situação de miséria e maus tratos imposta ao vaqueiro pelo coronel e a caça predatória de animais empreendida pelo caçador.

É interessante, inclusive, traçar paralelos entre os procedimentos apresentados pelo lobisomem e pelo curupira com os procedimentos do “*Lobo Mau*” [16A], personagem maravilhosa satirizada em uma das vinhetas da coletânea animada *Engolervilha* [16A] (e analisada detalhadamente no conjunto dos animais). Tal como as personagens folclóricas



analisadas, o lobo entra em cena em uma noite enluarada (lua minguante, é importante frisar), com seus óculos redondos reluzindo, e parte em perseguição à “*Chapeuzinho Vermelho*” (em [16A], uma traficante de drogas). Sua presença é testemunhada apenas pelos espectadores. Rompe a calma do esconderijo da menina violentamente, para lhe aplicar o merecido castigo: sua prisão por porte de entorpecentes (punição que fica apenas subentendida na vinheta, não sendo exibida ao espectador).

Como nas lendas indígenas, o *curupira* [19A] habita o interior da mata, assumindo para si a função de protetor da mesma e de seus habitantes. No filme, a mata é muito densa e escura. Todos os elementos nela presentes adquirem uma tonalidade escura e azulada durante a noite (período em que ocorre a ação). No momento em que o *Caçador* dá seu primeiro disparo, assassinando um tatu, imediatamente um par de olhos amarelos brilhantes se abre no coração escuro da floresta, indicando uma presença “maligna” ou, ao menos, sobrenatural. O segundo índice da presença do *curupira* é a estranha formação das copas das árvores no momento em que a personagem entra em cena, muito semelhante ao seu próprio rosto (olhos triangulares estreitos, malignos, acompanhados por uma boca aberta, em forma de uma risada de aspecto sinistro).

A primeira vez que uma personagem percebe a presença do *curupira*, este é visto rapidamente pelo ajudante, apenas de relance, por entre uma vara de porcos do mato. Quando, porém, a personagem aparece por inteiro na tela, o faz lentamente (no filme, a cena é exibida em câmera lenta), diante da luz do luar. Tem uma postura que em muito se assemelha à de um cavaleiro medieval: está montado em um porco do mato, com uma lança empunhada ameaçadoramente a sua frente. Os pés, virados para trás, arpejam a montaria para que esta siga seu caminho, enquanto a mão esquerda segura os pêlos do porco selvagem como uma rédea. A personagem olha furiosamente na direção do olho da câmera (que assume, nesta cena, o ponto de vista testemunhal do ajudante) e corta o enquadramento da cena em sentido diagonal, desaparecendo novamente na mata. O *Caçador*, porém, não vê o *curupira*, mas percebe a presença ameaçadora de alguém ao se deparar com uma lança fincada em sua espingarda. Segue então os rastros de pegadas deixadas pelo *curupira* na direção contrária (afinal, seus pés são voltados para trás), procedimento do *curupira* para fazer os caçadores se perderem no interior da mata. Uma vez que o caçador se perde, o *curupira* surge em pé, diante do ajudante, no acampamento do caçador.





O curupira não emite qualquer som, comunicando-se com o espectador e com as demais personagens apenas por meio de seus gestos e expressões faciais. Reveza expressões de seriedade, reprovação, ameaça, ternura e até mesmo alegria ao longo da ação. Veste apenas uma tanga e inúmeros adereços indígenas pelo corpo (colares, penas, e peças feitas em tecido) e porta, a todo o momento, sua lança (também com motivos indígenas). Até mesmo para curar o tatu alvejado pelo caçador a lança faz-se necessária no ritual. Apesar de ameaçadora, a lança é apenas um sinal de alerta. O verdadeiro perigo em encontrar o curupira está em seus poderes sobrenaturais. Com apenas um olhar, a personagem é capaz de transformar um projétil a ela endereçado em um inofensivo vaga-lume. Tendo encurralado o *Caçador*, os olhos da personagem brilharam intensamente, enquanto um sorriso maléfico tomou conta de seu rosto. Um clarão intenso banha o interior da floresta. Quando cessou a luminosidade, a vítima da criatura havia sido transformada em um porco do mato, que passara a servir ao curupira como montaria. É interessante notar, inclusive, que o Curupira está olhando na direção da câmera quando enfeitiça o *Caçador* (em *close*) e também quando vemos, na mata, indícios da sua presença (os olhos brilhantes, as copas das árvores), quando entra em cena dentre os porcos do mato e até mesmo

quando aparece montado sobre um porco. A criatura parece olhar diretamente para os espectadores, como se tencionasse a amedrontá-los da mesma maneira que faz com os caçadores. Esta particularidade foi também percebida nos procedimentos do lobisomem [12A].



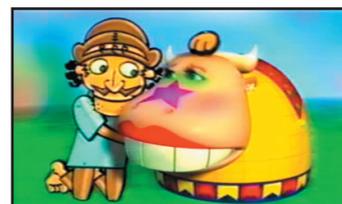
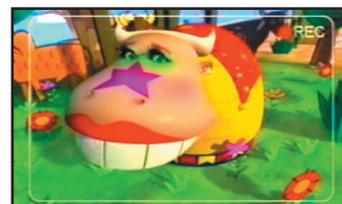
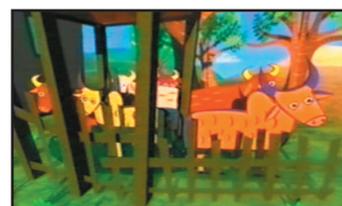
O curupira é chamado simplesmente por *curupira*, e unicamente pelo narrador verbal (oral) que introduz e encerra o filme animado. Tem a aparência de um índio grande e exageradamente forte, com os cabelos muito ruivos (cabelos cor-de-fogo, segundo os contos folclóricos), volumosos e desgrenhados. Possui grandes orelhas pontudas, dentes frontais superiores saltados para fora da boca e grandes olhos triangulares amarelos e brilhantes, sem íris aparentes. Tem a pele vermelha e escura e os pés voltados para trás. Os adereços utilizados pela personagem possuem tons vermelhos ou marrons bem escuros. O traço é firme e o desenho é ricamente ilustrado em seus detalhes. O corpo da personagem é todo composto por formas básicas triangulares e arestas pontiagudas, e suas proporções são similares às de um adulto.



Um detalhe importante é que o curupira costuma aparecer parcialmente coberto pelas sombras das copas das árvores, sendo visualizado por inteiro em raríssimos momentos da narrativa. O mesmo ocorre (de maneira mais intensa), com *o lobisomem* de [12A]. Na maior parte do tempo, apenas a silhueta ou alguns detalhes de seu corpo (como a pata, por exemplo) podem ser observados pelo espectador da obra animada.



A caracterização do *O lobisomem* [12A] lembra, em muitos aspectos, a do *curupira* de [19A]. Aparece ser um homem de tórax desproporcionalmente largo, muito grande e muito forte, com pêlos cobrindo todo o corpo, garras nas mãos e nas patas de lobo (que possui no lugar dos pés). A cabeça da personagem é igual à de um lobo, com focinho, orelhas triangulares pontudas (que permanecem levantadas), dentes pontiagudos e afiados (com os caninos em destaque), vistos dentro de uma bocarra aberta ameaçadoramente. Possui olhos grandes, triangulares, vermelhos e brilhantes que, tais como os do curupira, não possuem íris aparentes. A personagem não veste roupas ou porta qualquer objeto, e sua pele (ou pêlos) tem por cor um tom escuro de castanho ou marrom. O design do lobisomem é composto por formas básicas piramidais e arestas pontiagudas. Suas proporções são as de um adulto alto (é difícil precisar exatamente o quanto). Talvez para dar mais dinamismo às ações da personagem, seu corpo é modelado tridimensionalmente no computador. No filme [12A], apenas o lobisomem e a vaca *Belezura* (a vaca preferida do coronel)



receberam este tratamento, sendo diferenciados das demais personagens, que simulam bonecos bidimensionais montados em madeira. A vaca Belezura é, inclusive, a primeira vítima do lobisomem em sua cruzada para punir o tirano dono da fazenda.

Também como *o curupira* [19A], o lobisomem é chamado simplesmente por *lobisomem*, e unicamente pelo repentista que narra oralmente toda a ação do filme animado.

O lobisomem entra em cena, pela primeira vez, em uma noite de lua cheia na fazenda do *Coronel Benedito* [12A]. A fazenda parece localizar-se no sertão nordestino. Assemelha-se a um oásis verdejante e florido em meio a uma extensa área deserta de solo árido e rachado. A criatura aparece do lado de fora da casa grande, aos olhos de uma empregada, com sua silhueta recortando a imagem da lua, ao fundo. Vendo apenas o vulto negro de olhos vermelhos brilhantes, a senhora negra percebe que este tem nas mãos a cabeça da vaca premiada do dono da fazenda. Desesperada, a empregada parte em busca de abrigo no armário da cozinha.

O lobisomem só retorna à fazenda um mês depois, quando a lua encontra-se novamente cheia no céu noturno. Durante esse intervalo, o furioso coronel decide descontar sua frustração surrando *João Vaqueiro* [12A] com um chicote, uma vez que ele era o responsável pelo bem-estar da vaca. Contudo, a personagem ignorava o fato de que o vaqueiro e o lobisomem eram a mesma pessoa. Assim, na noite de lua cheia, o coronel e a capoeira encontram-se entrincheirados do lado de fora da casa grande, fortemente armados e prontos para enfrentar a criatura. Um uivo (único tipo de som emitido pela criatura e por João Vaqueiro em toda a narrativa) indica a presença do lobisomem na fazenda, seguido de um grito da filha do coronel (que se encontrava no interior da casa). No momento em que *Coronel Benedito* entra na casa grande para averiguar, começa a ouvir barulhos de conflito e da morte de seus capangas. Do breu surgem os olhos brilhantes do lobisomem, depois sua bocarra escancarada e, finalmente, este aparece avançando sobre o coronel que, deduz-se, morre devorado. O lobisomem de [12A] *sempre* entra em cena de frente para a câmera, isto é, olhando na direção do espectador, com seus olhos brilhando como duas lanternas vermelhas e os brancos e afiados dentes demarcando o contorno de sua ameaçadora boca aberta.

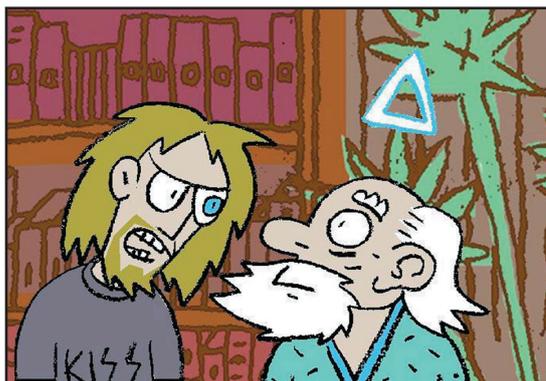
Além das criaturas folclóricas, o Cinema de Animação brasileiro emprega também outros tipos de seres fantásticos, como os agentes de textos narrativos de religiões praticadas em nosso país. Zarur afirma que:



Além das narrativas que se baseiam nos tradicionais contos de fadas temos também histórias em que o elemento mágico se confunde com o religioso; nessas temos a intervenção de santos e anjos, do diabo, do menino Jesus, do próprio Deus, ou de outros deuses.<sup>428</sup>

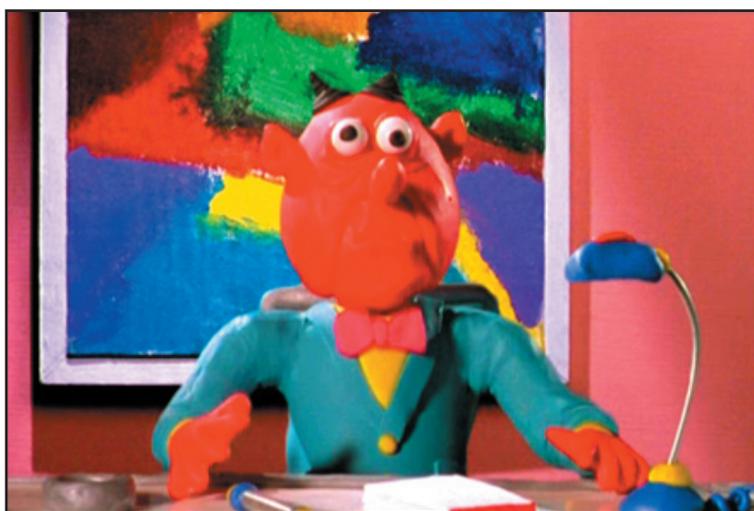
<sup>428</sup> ZARUR, Ana Paula. **Por um estudo do significado da ilustração no livro infantil brasileiro**, cit. p. 60.

*Deus* [6A], *Jesus* [6A] e *Lucifério* [9A] são personagens fantásticas que remetem objetivamente a figuras religiosas da religião católica. Nas obras narrativas levantadas pela pesquisa, porém, a representação do elemento religioso / fantástico nas personagens limita-se apenas ao eixo da aparência e nomenclatura das mesmas. As personagens têm, respectivamente, aparências e nomes que remetem às representações “tradicionais” de Deus, de Jesus e do Diabo. No entanto, estas não *agem* na narrativa conforme deuses e demônios, mas sim como caricaturas que satirizam três diferentes tipos — *o pai preocupado*, *o jovem rebelde* e *o empresário inescrupuloso*, respectivamente — por meio do exagero e da atualização das formas estereotipadas para os dias de hoje.



*Lucifério* [9A], na realidade uma caricatura dos empresários caçadores de talentos que contratam novos cantores para gravadoras e os dispensam tão logo as vendas comecem a cair, não demonstra qualquer procedimento de demônio. São percebidos no seu discurso, contudo, traços de oportunismo, ganância e falta de ética que correspondem com o seu visual de diabo vestido como executivo. Tal representação foi, por mim, imediatamente associada ao *gerente*, personagem da série diária de tiras em quadrinhos **Dilbert** (1989-), do cartunista norte-americano Scott Adams. Na empresa em que trabalha, o superior direto do protagonista Dilbert é um gerente ganancioso, mentiroso e mesquinho que gosta de dar ordens, não possui escrúpulos e tenta, a todo momento, levar vantagem sobre seus comandados. O nome do gerente nunca foi sequer mencionado nas tirinhas, sendo chamado pelos funcionários simplesmente de “*ponty-haired boss*” (*chefe de cabelos*

*pontudos*). As semelhanças entre as respectivas formas e idéias personificadas por ambas as personagens são notáveis.



A personagem *Lucifério* [9A] sempre aparece em cena sentada atrás de uma mesa, em seu escritório. Esta postura confere a ele um *status* de poder sobre o ambiente (a *sua* sala, a *sua* grande mesa) e de domínio da situação apresentada na cena, tal qual a psicóloga [6A]. Diferente da personagem de [6A], porém, o poder do empresário é garantido por sua situação financeira abastada, e não pelos conhecimentos que possui. Ainda traçando comparações com [6A], atrás da mesa da personagem, ao invés de diplomas, pende na parede uma grande pintura abstrata. Sobre a mesa, podem ser vistos documentos, blocos de papel, canetas e uma luminária.

A nomenclatura da personagem deriva de *Lúcifer*, nome do anjo que caiu em desgraça perante Deus e se tornou o diabo (segundo narrativas da igreja católica). *Lucifério* só é visto da cintura para cima. Tem a pele vermelha, os dentes afiados e as orelhas pontudas, como a caracterização típica de um demônio. Os cabelos negros são enrolados na forma de dois chifres triangulares. Apresenta bochechas caídas, o que lhe dá um aspecto sério e descontente. Seu nariz, por outro lado, é grande

Acima: tira em quadrinhos Dilbert (publicada em 3 ago. 2006), de Scott Adams. Nesta breve estória, vemos o “*ponty-haired boss*” em sua mesa.

Abaixo, à direita: quadrinho de Dilbert (10 set. 2005) em que podemos notar o abuso de poder (e as péssimas decisões impostas) do “chefe-de-cabelos-pontudos” sobre seus funcionários.

É interessante comparar a expressão facial tola do chefe com a mesma expressão de *Lucifério* (abaixo, à esquerda).

e redondo, e reforça o tom cômico da caricatura. É modelado tridimensionalmente em massa epóxi, a partir de formas esféricas e piramidais. Seu design é extremamente caricato e o tamanho de sua cabeça é um tanto quanto exagerado, apesar de a personagem apresentar proporções adultas. O empresário veste terno, adereçado com uma cômica gravata-borboleta de cor rosa. Suas expressões ao falar são sérias e duras, e sua voz é grossa e em tom elevado.

A caricatura de *Deus* [6A] criada pelo cartunista Allan Sieber também possui uma voz grossa e grave, mas a emprega em um tom moderado e severo. Representa o pai que procura educar um filho que passa por um período de rebeldia (estereótipo que representa os adolescentes do gênero masculino). Diferente de *Lucifério* [9A], porém, a personagem está realmente personificando o Todo-poderoso na obra humorística. Em um determinado momento de seu discurso, justifica não ter podido auxiliar o filho porque “era o destino de bilhões de pecadores que estava em jogo naquela hora”. *Jesus* [6A], por sua vez, replica “—E para que? Me diz, para que? Buda e Maomé estão cada dia com mais seguidores e o Senhor está cada vez mais por baixo”.

A personagem aparenta ser um senhor de idade avançada, calvo, com longa barba e longos cabelos brancos. Suas sobrancelhas são grossas e brancas e seus olhos são negros. O nariz e as orelhas são exageradamente grandes, reforçando seu desenho caricatural. O traço de seus contornos é predominantemente firme, mas as linhas apresentam falhas e quebras em diversos pontos. O desenho é simplificado e extremamente caricato, composto por formas básicas circulares e angulosas (triangulares). O preenchimento emprega uma paleta de poucas cores, de baixa saturação, nas quais é sensível a presença da cor ciano. Apresenta proporções de um adulto não muito alto, acentuadas pelo tamanho exagerado de sua cabeça (os pés da personagem não são vistos em nenhum momento). Seu corpo mede pouco mais que o dobro do tamanho da cabeça.



A personagem não porta quaisquer objetos. Veste um conjunto de cor ciano que compreende calças e um agasalho de mangas compridas, de textura aveludada, que remete o conjunto a um roupão ou pijama. Deus não demonstra poderes sobrenaturais, como as personagens folclóricas o fazem, sendo um único detalhe o que remete ao seu *status* divino: sobre sua cabeça, flutua no ar um pequeno triângulo branco de contorno azul claro, dentro do qual o espectador pode notar um pequeno olho aberto. O triângulo com o olho inscrito em seu interior é um símbolo que representa o Senhor. Na narrativa animada, contudo, o sentido do signo é subvertido quando o Todo-poderoso chora emocionado, pois é deste pequeno olho que escapam suas lágrimas (como se o olho no interior do símbolo tivesse as mesmas funções que os olhos normais da personagem).

Deus entra em cena sentado ao lado do filho, de frente para a psicóloga. Pela caracterização do habitat, percebemos se tratar do consultório desta analista. Demonstra um tom severo e argumentativo em suas feições. Em alguns momentos específicos das reclamações de Jesus, apresenta feições iradas, mas mantém a sua raiva todo o tempo sob controle. Fora essas expressões faciais, toda a situação narrada é transmitida ao espectador verbalmente, por meio dos diálogos antagônicos entre Pai e filho. *Jesus* [6A], descrito em pormenores quando tratamos do jovem rebelde, também é um ser fantástico, mas nasceu humano ao descer à Terra. Apesar de possui dons sobrenaturais, o único indício de sua origem divina se encontra nas chagas que demonstra ter nas palmas das mãos.

Por fim, há ainda os seres fantásticos vindos de outros planetas, representados pelo mestre *Yoda* [10A] e pelos *extraterrestres* que chegam à periferia da cidade de São Paulo em missão exploratória [11A].



Apesar dos alienígenas animados serem sempre oriundos dos mais diversos planetas, a forma com que são apresentados visualmente, quando são personagens planas, é sempre muito similar. Refletem o estereótipo dos *marcianos* (também conhecido como *homenzinhos verdes de marte*), há décadas consolidado nas narrativas de ficção científica. Apresentam pele esverdeada, grandes cabeças carecas, altura diminuta, narizes pequenos ou inexistentes e orelhas compridas e pontudas. Suas indumentárias são sempre pouco usuais. Quando utilizam uniformes, estes costumam empregar cores prateadas ou roxas (que contrastem com a matiz verde da pele). Podem apresentar um par de pequenas antenas no topo da cabeça [11A] ou não [10A]. Coincidentemente, esses seres fantásticos, em ambos os filmes, possuem apenas três dedos em cada mão, sendo um deles o polegar. Outra questão relacionada a estas personagens é a tecnologia avançada demonstrada nos objetos que trazem consigo. Nos filmes animados levantados, por exemplo, é apresentado o sabre de luz de *Yoda* [10A] antes mesmo da personagem entrar em cena, como índice de sua presença alienígena.<sup>429</sup> No caso dos *extraterrestres* [11A], a entrada em cena é feita, inicialmente, por sua nave espacial. Quando a nave pousa no solo, as personagens alienígenas saem da mesma, teleportados em meio a um feixe de luz intensa. Até mesmo esta luz intensa, presente nas espadas, nas naves espaciais e nos equipamentos de teleporte, também é uma característica das representações típicas dos seres fantásticos de uma forma geral e dos extraterrestres, especificamente.

A entrada em cena dessas personagens acontece sempre em um lugar ermo, com poucas testemunhas. São antecipadas por seus objetos de tecnologia avançada para, em seguida, aparecerem frente a frente com as testemunhas, como se olhassem na direção dos espectadores.

*Yoda* [10A] é uma das personagens da cinessérie **Star Wars** de maior sucesso junto ao público. Sua aparência inofensiva — equivalente a um minúsculo (extraterrestre) senhor de idade avançada que se locomove com o auxílio de uma bengala e que fala de maneira pouco usual — esconde um dos mais poderosos defensores da galáxia onde a série é ambientada.

No curta animado **Roda de samba** [10A], no entanto, os autores (*Os 3D Mentos* Marcio Bukowski, Alex Paiva e André Leão) subvertem não apenas o habitat em que a personagem é encontrada, como também o comportamento da mesma. A personagem está ambientada em um botequim carioca, acompanhada por dois adjuvantes caracterizados como músicos de choro da primeira metade do século XX, que acompanham enquanto o protagonista interpreta



<sup>429</sup> Sabres de luz (*lightsabers*, no original) são as armas empregadas por heróis e vilões nos filmes da cinessérie **Star Wars**. Aparentam ser empunhaduras de espadas fabricadas com alta tecnologia. Quando acionadas por um cavaleiro *Jedi*, porém, essas empunhaduras liberam uma lâmina de espada constituída de feixes de *laser* coloridos.

**Degraus da vida** (1946) — música de Nelson Cavaquinho — com uma voz que denota embriaguez.<sup>430</sup> Em meio a garrafas de cerveja, copos, saleiros, aperitivos e porta-guardanapos, o espectador vê um sabre de luz sobre a mesa, para então ter uma surpresa quanto a quem seria o boêmio que está cantando. A surpresa e o caráter inusitado da situação são o que evoca o humor na obra animada. É mantida a forma da personagem tal qual apresentada nos filmes de George Lucas, com a mesma aparência e semelhantes particularidades de entrada em cena. Subverte-se, contudo, o habitat da personagem, bem como seus procedimentos.



<sup>430</sup> **Degraus da vida** foi composta pelo cantor e compositor Nelson Cavaquinho (1911-1986), em parceria com os compositores Antônio Braga e César Brasil. Gravada por inúmeros intérpretes desde 1946, recebeu interpretação na voz do próprio compositor em 1970.



A personagem é modelada tridimensionalmente, de forma realista (levando-se em consideração que se trata de um ser de outro planeta), tal qual nos filmes de ação ao vivo em que atua.<sup>431</sup> Suas proporções são caricatas e infantis, o que, segundo Gould (1980) e Lorenz (1950, *apud* Gould) facilita a empatia dos espectadores com a personagem, cujo corpo mede apenas duas vezes e meia o tamanho da cabeça. As formas arredondadas, apesar das orelhas, pontudas, acentuam o aspecto infantil da personagem. Por outro lado, *Yoda* apresenta rugas no rosto, especialmente ao redor dos olhos e da boca, denunciando sua idade avançada. Veste-se com uma espécie de bata despojada, indumentária tradicional dos cavaleiros da ordem *Jedi*. Seu olhar é melancólico e triste, e suas orelhas encontram-se abaixadas, caídas em posição semelhante à apresentada pelas orelhas de um cão desanimado, no mundo sensível.

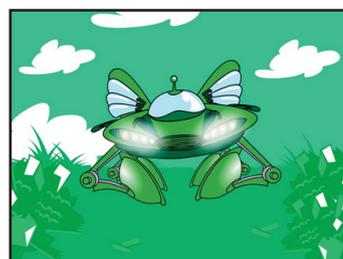
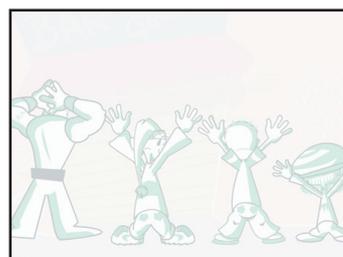
Já *os extraterrestres* de [11A] apresentam uma expressão de seriedade ao entrarem em cena, mas esta é rapidamente substituída por uma expressão de pavor e desespero ao anteciparem o confronto com os *manos da periferia* [11A] e depois de serem despojados de seus pertences. Entram em cena aterrissando com sua nave espacial. Como os seres

<sup>431</sup> Originalmente, nos episódios V e VI da primeira trilogia **Star Wars** (1980 e 1983, respectivamente), a personagem *Yoda* era um boneco real, modelado e manipulado fisicamente. Nos filmes da nova trilogia (1999, 2002 e 2005), porém, a modelagem e posterior animação da personagem foi toda realizada por computador, sendo *Yoda* acrescentado às filmagens de ação ao vivo na fase de pós-produção das obras. **Roda de samba** <sup>[10A]</sup> foi produzido pelos 3D mentes em 2001, isto é, no intervalo entre o lançamento dos episódios **The phantom menace** (1999) e **Attack of the clones** (2002), empregando técnicas desenvolvidas pelos animadores para conseguirem resultados muito semelhantes aos da produtora *Lucasfilm*.



folclóricos, a nave entra em cena de frente para o espectador, emitindo um brilho muito intenso em seus faróis. Seu design em muito se assemelha a uma cabeça, com os grandes faróis substituindo os olhos e os “aerofólios” substituindo as orelhas. No lugar dos dentes para fora, “pernas” mecânicas desdobram-se ameaçadoramente para que a nave pouse no solo.

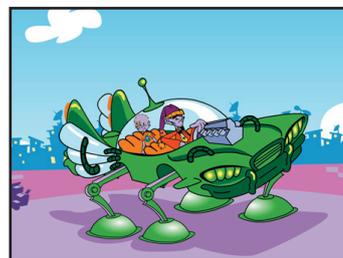
As personagens são teletransportadas para o solo em um feixe luminoso intenso. Estão sérias e apresentam certo ar ameaçador em sua postura (com as mãos na cintura) e nas expressões faciais. Os olhos das personagens são grandes e vermelhos, como os olhos do lobisomem [12A], ainda que uma delas apresente, comicamente, uma enorme franja cobrindo os olhos (como ocorre com muitas raças de cães existentes no mundo sensível). Uma vez que são os extraterrestres que se sentem intimidados pelos terráqueos encontrados (*os manos da periferia*) e não o contrário, rapidamente assumem uma postura mais amigável que enfatize serem pacíficos. Empregam uma expressão facial mais amena, e um deles (o único que demonstra falar português, provavelmente o chefe da missão) levanta a mão direita com a palma aberta, em sinal



de paz (mãos vazias, desarmadas). Simultaneamente, os dois dedos da mão alienígena da personagem fazem um “V”, sinal consolidado pelo movimento hippie no final da década de 1960 como símbolo de *paz e amor*. Mostram-se desesperados, ao perceberem que nada do que estão fazendo surte um efeito apaziguador em seus antagonistas.

Os extraterrestres são representados de maneira caricata. Suas estaturas são baixas, porém suas cabeças, olhos, orelhas, mãos e pés são exageradamente grandes. O corpo das personagens mede cerca de duas vezes e meia o tamanho da cabeça. Os contornos são firmes e as formas são triangulares e angulosas. O preenchimento se dá em tons de verde (a pele dos extraterrestres) e lilás (seus uniformes, que em muito se assemelham aos da série de ficção científica **Star Trek**, produzida para a televisão norte-americana entre os anos 1966 e 1969).<sup>432</sup> Do topo da cabeça, saem duas pequenas antenas com uma esfera na ponta. Os narizes são chatos e triangulares, e apontam para baixo. As vozes são finas e esganiçadas, e soam como se tivessem sido aceleradas no momento de execução.

As personagens aterrisam em uma favela da periferia de São Paulo. De maneira involuntária, representam a direção ingênua neste curta-metragem, uma vez que beneficiam os protagonistas *Mano Çangue* e *Mano Truta*. Confundidos com *playboys* que quiseram dar um susto nos manos, uma vez que entraram em cena com os faróis altos sobre as personagens, tendo sido associado a uma *blitz* policial, os extraterrestres perdem sua nave espacial e seus uniformes para os manos. *Mano Çangue* consegue um “carro” (um “*low rider*”, nas palavras do protagonista) para sair com a namorada, enquanto os extraterrestres se vêem forçados a pedir esmolas no trem a fim de juntarem dinheiro para comprar uma passagem para o seu planeta.



<sup>432</sup> **Star Trek**. Série criada por Gene Roddenberry. Episódios dirigidos por Gene Roddenberry e Herb Wallerstein (diretor convidado para o episódio **The Tholian web**, 1968). Produzidos por Douglas S. Cramer (1968-1969) e Gene Roddenberry (produtores executivos), John D.F. Black (1966-1967), Robert H. Justman (1966), Edward K. Milkis e Gregg Peters (produtores associados), Gene L. Coon (1966-1968), Fred Freiberger (1968-1969) e John Meredyth Lucas (1967-1968). Estados Unidos, 1966-1969.