

A densidade dramática do corpo e da voz das personagens Maria José e Lampião no filme de animação

Elisabete Alfeld

ealfeld@uol.com.br

<http://lattes.cnpq.br/7653744281338524>

Resumo

As potencialidades de criação do corpo-personagem no filme de animação são infinitas. As personagens são construções de linguagem, resultantes de traços, linhas, texturas, volumes e recursos sonoros que configuram visual e sonoramente um corpo mutante, maleável, disforme, caricaturado e produzido artificialmente no ambiente digital. A concepção das personagens animadas é significativa pois revela como os elementos simbólicos da cultura são incorporados ao seu perfil e como tais características contribuem para vincular cultura e imaginário na história contada.

Palavras-chave: construção de linguagem; concepção visual e sonora do corpo; ambiente digital; cultura; imaginário.

Abstract

The potential for creation of body-character in the animated film are endless. The characters are language constructs, resulting from strokes, lines, textures, volumes and sound resources that configure visual and sonically a mutant body, malleable, disproportionate, caricatured and produced artificially in the digital environment. The design of animated characters is significant because it reveals how the symbolic elements of culture are incorporated into your profile and as such features contribute to link culture and imagery in the story.

Keywords: construction of language; visual and sound design of the body; digital environment; culture; imaginary.

No filme convencional o ator empresta seu corpo à personagem. A sua constituição física, maquiagem, figurino e qualidade vocal são alguns dos traços para definir a sua caracterização exterior. Na tela, o corpo é recortado e enquadrado pela câmera; a visualidade é resultante do emprego dos recursos

da linguagem cinematográfica com um fim específico: a composição de um perfil exterior (visual) e interior (psicológico-social-cultural) que vá ao encontro da dramaticidade da história. Não importa se esse corpo sofrerá mutações, ou mesmo se será a criação de um corpo híbrido (por exemplo, os corpos-sínteses resultantes da composição de próteses e chips, característicos da ficção científica), o humano encarnado pelo ator e configurado com auxílio da tecnologia digital, se tem como referente o ator, ainda está subordinado a essa presença física do corpo por mais delirantes que sejam as metamorfoses pelas quais esse corpo-personagem-interpretado pelo ator transita rompendo as fronteiras entre realidade e ficção.

O que estamos considerando como filme convencional é o filme de ator, para contrapor ao filme de animação onde as personagens não precisam romper fronteiras, pois, no universo animado, a personagem é resultante de traços, linhas, texturas, volumes para configurar visualmente um corpo mutante, maleável, disforme, caricaturado, produzido artificialmente no ambiente digital. As potencialidades de criação desse corpo-personagem-animada são infinitas uma vez que é exclusivamente dependente do quanto seu criador domina a tecnologia para dar forma à sua criatura no universo ficcional que, por sua vez, também é ilimitado e nesse sentido vai além do universo ficcional cinematográfico.

Na animação, a personagem é a encarnação metafórica de um corpo virtual, no entanto reverbera nessa virtualidade os resquícios de um corpo humano: a voz da personagem emana de uma fonte humana, é a voz do ator (sendo que nas grandes produções é uma celebridade com apelo popular) que contribui para humanizar a personagem-criatura-animada estabelecendo vínculos de diversas ordens com a recepção. Mesmo que, em alguns casos, a voz possa ser originária de outras fontes e ser representada por ruídos ou gerada por sons construídos digitalmente, a referência sonora em muito se aproxima das sonoridades pertencentes ao universo sonoro das potencialidades da voz humana.

No cinema de animação, as representações do corpo são metaforizadas em metamorfoses diversas cujo objetivo é sugerir a expressividade dramática da personagem. As técnicas de animação empregadas quanto à criação das personagens se destacam pela sua caracterização visual, sonora e pela

densidade dramática. Nessa modalidade de cinema, aliada às diferentes técnicas utilizadas está a inventividade das histórias; é o universo mágico da construção narrativa responsável pelo encantamento, fator que promove a interação imediata com o público. É o contador da história que estabelece a diferença a despeito do uso da tecnologia digital. Este é o aspecto destacado por Barbosa Júnior ao se referir à **Branca de Neve e os sete anões** como um marco na história da animação: “Ficamos tão encantados com a trama, a cor, a luz, os personagens, o movimento, que relutamos em acreditar como foram produzidos”. O autor complementa: “A tecnologia que está por trás passa a não ter a menor importância. Vale a emoção, o significado, a experiência da fantasia”. (2005, p.118).

As diferentes técnicas de animação resultam em efeitos estéticos com função narrativa e expressiva presentes na construção de personagens e cenários. Em relação a esse aspecto Graça alega: “Muito mais que uma técnica ou uma arte [...], penso que a animação é uma atitude estética” e ressalta: “Talvez a única na era da produção e reprodutibilidade técnica da imagem. Perfeitamente adequada aos meios técnicos de nosso tempo, porque continuamente emergente da própria essência fílmica.” (2006, p.119).

Com os recursos oferecidos pelas técnicas digitais não há limite para a criação do universo imaginário das histórias contadas; no entanto, para o grande público a tecnologia pertence aos bastidores da criação. Efeitos de luz e de movimentos de traços, linhas ou de figuras, a riqueza de detalhes na composição visual de personagens e cenários são alguns dos procedimentos utilizados para criar o mundo ficcional no cinema de animação em diferentes formatos (longa e curta-metragem) e gêneros:

A animação é assim uma ferramenta multiforme e inconstante, em função dos desejos do realizador e do produtor. A razão é simples: ela é uma técnica (ou melhor, um conjunto de técnicas) [...]. Essas diferentes técnicas permitem de facto realizar filmes que pertencem a todos os gêneros (filme negro, comédia musical, burlesco, filme de terror, filme de guerra, etc.), inclusive nos modos de documentário e experimental, e responder a tentativas artísticas e comerciais tão variadas como o cinema em filmagem real. (DENIS, 2010, p.7).

A tecnologia e seus recursos expressivos são considerados como mediadores, ou mesmo como um meio de expressão à disposição do autor, assim como a referência conceitual que provém de outras áreas como a fotografia, as artes plásticas e musicais. Por ser o universo da criação ilimitado, são ampliadas as possibilidades do tratamento imagético e sonoro na composição da visualidade de figuras e objetos com função cênica. A concepção das personagens animadas é significativa pois revela como os elementos simbólicos da cultura são incorporados ao seu perfil e como tais características repercutem no imaginário da recepção.

Podemos caracterizar o cinema de animação como um procedimento lúdico devido à possibilidade de criação decorrente das diferentes técnicas empregadas e das possibilidades de realização infinitas das histórias narradas. A partir desse procedimento, podemos estabelecer vínculos com o cinema narrativo tanto no que se refere à construção do enredo quanto à linha da dramaturgia presente na construção ficcional do filme de animação aproximando tais aspectos da caracterização de Denis ao dizer que a animação permite a entrada direta no imaginário do criador criando um mundo paralelo, pois a evolução da técnica “faz com que se possa propor ao espectador a coabitação de imagens reais e de personagens fantasistas já sem qualquer barreira, como nos sonhos [...], e completa: “torna-se portanto real o irreal [...], baralhando radicalmente as fronteiras entre real, verossímil e imaginário para criar uma nova visão”. (2007, p.55).

Para isso, a tecnologia propicia soluções narrativas visuais e sonoras singulares. A origem está no dispositivo narrativo cinematográfico, a especificidade está no dispositivo do filme animado uma vez que o processo de criação é realizado no universo digital e com uma sintaxe própria. Wells caracteriza a linguagem da animação a partir de sete aspectos:

Metamorfose: a capacidade de facilitar a transição de uma forma para outra sem edição.

Condensação: o grau máximo de sugestão dentro do mínimo de imagens.

Antropomorfismo: a imposição de traços humanos em animais, objetos e ambientes.

Fabricação: a criação física e material de figuras e espaços imaginários.

Penetração: a visualidade de interiores psicológicos, físicos, técnicos inimagináveis.

Associação simbólica: o uso de sinais visuais abstratos e de seus significados relacionados.

Ilusão sonora: a construção completamente artificial de uma trilha sonora para dar suporte ao silêncio intrínseco às forma animadas. (2012, p.81).

É a partir desses aspectos que propomos analisar a construção da dramaturgia do filme animado tendo em vista que “La narrativa audiovisual es escénica y representacional, es decir, el proceso narrativo se caracteriza por un hacer dramatizado”. (JIMÉNEZ, 2003, p. 27). Isto significa que o contar está apoiado na construção da linha dramática da composição do enredo, isto é, na caracterização do perfil das personagens e no modo de criação da trama em torno de um eixo principal da ação dramática. Além disso, frente às possibilidades do audiovisual, os recursos expressivos da linguagem da câmera (movimentos, tipos de planos, enquadramento e cortes) são fundamentais para realçar a dramaticidade do que é encenado. A questão da narratividade fílmica é colocada em termos do universo diegético e de seus elementos estruturais: a composição da cena e sua organização espacial, temporal e a encenação. Como alguns dos pressupostos fundamentais da narrativa podemos citar: 1) a transformação; 2) a temporalidade; 3) a organização estrutural do enredo a partir do desenvolvimento, clímax e desfecho da ação. Além desse aspecto, na narratividade fílmica a natureza da concepção narrativa pertence, também, aos elementos visuais e sonoros com função narrativa e dramática presentes na composição da cena. Nesse sentido, a construção imagética e sonora está diretamente dependente da *mise-en-scène* (cenários, iluminação, figurino, atuação das personagens, etc.).

No filme de animação, tal procedimento também está presente uma vez que é revelador das escolhas e do modo de arranjo dos componentes imagéticos e sonoros utilizados na criação da história. Nos filmes selecionados para análise, citados abaixo, esses aspectos sobre a construção da narrativa são prontamente identificados; no entanto, os modos de contar são específicos, pois são decorrentes das técnicas de animação e dos expedientes narrativos utilizados em cada filme. Cada história recebeu um tratamento narrativo (imagético e sonoro) em função da progressão dramática pretendida e em função dos recursos das técnicas de animação empregadas. Como se trata de curtas metragens há uma concentração de efeitos narrativos e dramáticos

resultantes da visualidade das imagens (composição dos cenários e modelagem de personagens) e da trilha sonora (diálogos, efeitos sonoros e música), sendo que tudo converge para a criação de um efeito único com a finalidade de provocar a reação imediata do espectador. Além disso, como ambos tem como referente o universo do sertão, as personagens são construídas de modo a revelar quais aspectos culturais são resgatados simbolicamente na construção de seus perfis externo e interno.

Para desenvolver o estudo selecionei os filmes: **Vida Maria** (dir. Marcio Ramos, Brasil, 2006) e **Até o sol raiá** (dir. Fernando Jorge e Leandro Amorim, Brasil, 2007)¹, tendo em vista os seguintes aspectos: ambos tematizam aspectos culturais do sertão nordestino que são incorporados na composição do perfil das personagens; na composição desse perfil, a prioridade é resultante da visualidade (corpo e gesto) e da composição musical uma vez que o elemento sonoro da voz, no primeiro filme é escassa, e no segundo é inexistente. A seguir, apresentamos, na análise de cada filme, algumas das estratégias utilizadas que são reveladoras da intencionalidade de seus criadores tendo em vista o resgate dos elementos simbólicos presentes no universo do sertão.

MARIA JOSÉ E LAMPIÃO NO FILME DE ANIMAÇÃO²

Em **Vida Maria**, o eixo da construção narrativa tem como temática a exclusão da mulher do sistema produtivo, aspecto esse característico do sertão nordestino, o trabalho da mulher é restrito ao ambiente doméstico (cuidar da casa e dos filhos). Para ilustrar essa situação, o filme conta a história de Maria José da infância à velhice. A denúncia dessa situação é abordada poeticamente no modo de construção da trama, que tem como estratégia de composição rerepresentar na finalização da história as imagens da abertura repetindo a cena e metaforizadas no caderno infantil: as folhas do caderno

¹ **Vida Maria** (Dir. e roteiro Márcio Ramos, Brasil, 2006). **Até o sol raiá** (Dir. e roteiro: Fernando Jorge e Leandro Amorim, Brasil, 2006). Sinopse e informações adicionais in Catálogo do Anima Mundi, 15^o. Festival Internacional de Animação Brasil. <http://www.animamundi.com.br/pt/animemoria/2007/catalogo:535.html>. acessado em 17/12/2013.

² **Vida Maria**, in O melhor do Anima Mundi, volume 6. **Até o sol raiá**, Cópia do filme, storyboard e roteiro cedidos gentilmente pelos diretores. Também encontra-se disponível em: <http://www.youtube.com>.

viradas de trás para frente. O tratamento poético está no modo de criação das imagens presentes: no título do filme, na caracterização do ambiente e na composição da personagem Maria.

A tipografia escolhida para o título do filme, presente na cena de abertura, é uma simulação da grafia infantil, situa a proposta temática: privação e desencanto. Ambas partem da mesma motivação, as condições socioculturais que são reforçadas simbolicamente na imagem do caderno, presente na cena de abertura e reapresentada no final do filme. No título do filme, o emprego do nome – Maria – como agente qualificador da vida traz para a história esse contexto de privação e desencanto ao demarcar com precisão o seu universo: a casa e o quintal cercado. O modo de condução da narrativa parece direcionado para uma construção linear da história que é contar sobre o percurso da infância à velhice, é como se a linha do tempo seguisse a cronologia do desenvolvimento de Maria José.

Nesse percurso, as várias etapas da vida vão sendo preenchidas com as tarefas caseiras, com o casamento, a gravidez, os filhos e o enterro da mãe. A linha dramática da narrativa tem como fio condutor caracterizar o que é a vida Maria. No entanto, essa linearidade é ilusória e o clímax da ação dramática se realiza justamente quando há a repetição das cenas iniciais do filme e percebe-se que a vida Maria é também qualificadora do comportamento que reproduz os mesmos gestos do começo (da mãe para a filha de maneira infinita). A vida-Maria representa a incessante repetição que desenha o ciclo de uma existência moldada pelas condições sociais e culturais.

A história, ambientada no sertão nordestino, recria o universo árido do sertão por meio das texturas e cores, dois são os locais cenarizados: a casa e o quintal. A casa simples, típica do sertão, com as paredes desgastadas pelo tempo é desprovida de móveis e qualquer outro objeto. Apenas na cena do velório da mãe de Maria José, que acontece em um dos cômodos, há um pequeno móvel com as imagens dos santos (Nossa Senhora Aparecida e Padre Cícero) ladeadas pelas velas e o crucifixo na parede, o caixão com o corpo da mãe e as poucas cadeiras ocupadas por alguns dos filhos, o pai e o marido Antônio. Numa caracterização geral do ambiente criado para situar a história, a casa é isolada, circundada pela cerca e pelas montanhas ao longe e no meio do nada. A iluminação é fator preponderante para caracterizar o

interior da casa, pois é local onde ocorrem apenas as ações disfóricas: Maria José, quando criança, é retirada dos estudos; anos depois, a mãe de Maria José é retirada da vida. Na cena, a iluminação é recurso expressivo para situar a ação dramática, ela é índice de marcação cenográfica para qualificar o modo de construção da linha dramática. O ambiente eufórico, característico do quintal, é criado com a imensa claridade do sol, num intenso céu azul com poucas nuvens; é na grandeza do quintal que transcorre o percurso de Maria José marcado pelas ações rotineiras e, nas ações, a passagem da infância para a idade adulta. É no quintal que ocorre o encontro com Antônio; é no quintal que o corpo anuncia a gestação da vida, é no quintal, à sombra da frondosa árvore, que os filhos passando por Maria José recebem a benção. O quintal é uma imagem simbólica do lugar de transição pela vida, por isso é um local cenarizado para criar o ambiente dramático necessário para o desenvolvimento da ação: o poço, a lata d'água, o curral, o pilão para socar o milho, a lata velha de óleo com o milho, a vassoura, o varal de arame farpado com as roupas penduradas. No entanto, o quintal é ladeado pela cerca, restando para Maria José apenas contemplar a imensidão do céu azul. Fica nas entrelinhas do enredo o desejo de uma mudança de vida. Na construção do enredo, pouco é dito entre os personagens, o diálogo acontece pelo olhar e pelo gesto; há falas curtas motivadas pela situação: é a mãe que repreende, ordena e abençoa; é Maria José que pede a benção ao pai; é o pai que abençoa; é Antônio que se oferece para carregar a lata d'água.

A construção do perfil das personagens é dado pelo fazer, pela emotividade e dramaticidade caracterizada nas expressões faciais. Na configuração do desenho da personagem dois são os detalhes expressivos: as mãos e os olhos. A desproporcionalidade de ambos sublinha a superposição de duas realidades: ainda que as mãos estejam voltadas para o trabalho o encantamento está na atitude contemplativa de Maria José ao olhar para imensidão do céu azul.

Na construção da narrativa fílmica, a cena de abertura mostra um caderno e mãos de uma criança escrevendo o nome Maria José. A câmera, depois de focalizar o caderno, vai se afastando e metonimicamente faz a apresentação da criança que sobre um banquinho escreve no caderno apoiado na janela. A composição musical que antecede o aparecimento das imagens

situa a cena no universo mágico da infância (em alguns momentos cria o efeito de uma caixinha de música) que é completado pela sugestão de serenidade das expressões faciais da personagem. O ambiente sonoro dessas primeiras cenas intensifica o que é visualmente suscitado pelas imagens. Essa situação é quebrada pela entrada da mãe em cena, primeiro pelo tom severo da voz e, depois, pelo gesto violento arrancando a menina da janela; também há uma ruptura com a música da cena anterior, os efeitos sonoros vão pontuando tanto o gesto quanto a fala enfatizando a dramaticidade da cena:

— Você não me ouviu te chamar, Maria? Você não sabe que não pode ficar aqui agora? Não perca tempo desenhando seu nome! Vá lá prá fora encontrar o que fazer! Tem o pátio prá varrer... Tem que levar água pros bichos... Vai menina!

Maria José abandona o caderno e vai para o quintal executar as tarefas domésticas. Enquanto as realiza ocorre a passagem pelas diferentes fases da vida: criança, jovem, mãe. As elipses temporais vão sendo construídas poeticamente nas alterações do corpo. Essa passagem temporal e a consequente alteração do corpo de Maria José são visualmente marcadas: pelas modificações físicas e a troca do vestuário. As alterações físicas são decorrentes das técnicas de animação que cria o efeito de crescimento, gravidez e envelhecimento. Simultânea à transformação do corpo ocorre a mudança no vestuário, pois conforme o corpo vivencia essas etapas ele ganha vestimentas diversas (quando criança é a saia e blusa coloridas; na idade adulta, é o vestido estampado, bege e preto). A metamorfose do corpo da personagem revela-se como função expressiva de suporte da ação dramática; do rosto infantil ao rosto desgastado e envelhecido pelo tempo Maria José cumpre o ritual da vida: crescer, casar e abençoar os filhos. O tom repetitivo da melodia da trilha musical acentua a nostalgia das fases da vida que vão passando nesse percurso.

Nas últimas cenas, a narrativa retoma o começo da história: Maria José envelhecida chama por Lourdes e ao surpreendê-la sobre um banquinho escrevendo no caderno apoiado na janela, repete a lição que aprendeu com a mãe:

— Você não me ouviu te chamar, Lourdes? Você não sabe que não pode ficar aqui agora? Não perca tempo

desenhando seu nome! Vá lá pra fora encontrar o que fazer!
Tem o pátio prá varrer...Tem que levar água pros bichos...
Vai, menina!

Maria Lourdes abandona o caderno e vai para o quintal executar as tarefas domésticas. Enquanto Maria Lourdes sai para fazer as tarefas domésticas, Maria José resmunga “— Fica aí fazendo nada, desenhando nome!” O tempo cíclico da tradição está completo, ou quase. A cena seguinte é o velório da mãe de Maria José. Agora, o ciclo está completo.

Nas últimas cenas a imagem que perpetua a rotina da vida, é realizada com o caderno cujas folhas movimentam-se da frente para trás, do presente para o passado, que fica só presentificado pelo nome Maria, numa alusão às Marias da vida: Maria José, Maria Lourdes, Maria Conceição, Maria Aparecida, Maria de Fátima, Maria das Dores, Maria do Carmo. A ideia de continuidade e perpetuação é sugerida pelos nomes escritos no caderno. A vida-Maria passa a designar e qualificar a vida da repetição e do confinamento ao espaço doméstico, a casa e o quintal. Contrasta duas realidades: vida e imaginário. As realidades são construídas poeticamente pela técnica da animação, na cuidadosa composição dos cenários representativos da casa e do quintal e na composição da trilha musical instrumental, cuja função dramática é: reforçar a caracterização da expressividade dos sentimentos das personagens; sugerir, na repetição da mesma linha melódica, a passagem temporal; enfatizar, no tom melancólico da melodia, o gesto codificado pela tradição. É a vida-Maria contemporizada desde sempre nas infinitas Marias; é a estrutura narrativa circular que começa e termina com o caderno escolar; é a circularidade dos movimentos da câmera que contorna o ventre arredondado de Maria José e circunda o quintal; é a cerca rodeando a casa. O movimento circular está na criação da narrativa fílmica, nos efeitos dos movimentos da câmera e na composição e arranjo da música que repete uma mesma frase musical. O efeito criado a partir desses recursos sublinha a sensação de continuidade da vida-Maria. A repetição é o traço revelador do gesto inscrito na tradição.

Em **Até o sol raiá**, diferentemente de **Vida Maria**, a história tem como temática o imaginário presente na cultura popular nordestina. **Até o sol raiá** resgata o maravilhoso presente nos contos de fadas e no imaginário da cultura popular: dos contos de fadas, o elemento mágico; da cultura popular nordestina

o artesanato e o cordel; no cordel a história de Lampião e Maria Bonita. É com a imagem do folheto de cordel que é feita a abertura e a finalização da narrativa fílmica. O texto do cordel funciona como um prólogo para situar a trama e o título do filme. O texto é de autoria de Alves Dias e a interpretação de Abdias Campos, que em *off* inicia contando os feitos gloriosos de Lampião e seu bando:

Nos sertões do nordeste/ Beatos e cangaceiros,/ Donos da vida e da morte,/ Ajudados por coiteiros,/ Viraram o mundo do avesso,/ Como heróis justiceiros./ O Virgulino Ferreira/ Foi o imperador do sertão,/ Desarrumando o arrumado/ Com o seu rifle na mão,/ Respeitado pelo nome/ Virgulino Lampião.

Conforme as folhas do cordel vão sendo viradas, conhecemos da história de Lampião o mistério que envolve a sua morte:

Cortaram a cabeça do rei/ E não mataram Lampião”. É, também, a partir dos versos do cordel que Maria Bonita é apresentada: “O amor de Lampião/ Vestia roupa de chita; / Das veredas do sertão/ Ela era a mais querida, / O seu nome no cangaço/ Era Maria Bonita.

Feita a apresentação de Lampião e Maria Bonita, as últimas estrofes dos versos do folheto anunciam a motivação da trama: “Morte e amor neste filme,/ Com a sanfona a roncar,/ Rifle, punhal e facão/ Na briga de se danar/ Levanta poeira do chão, Vai Até o Sol Raiá”. Terminado o prólogo, tem início a história. Anoitece, nas casas humildes do vilarejo a movimentação é pequena. A câmera se aproxima em direção à janela aberta de uma das casas. Entra pela janela apresentando os detalhes minuciosos dos cômodos da casa, os móveis, os objetos na estante de madeira, a espingarda, os quadros pendurados na parede com as fotografias de pessoas e do Padre Cícero, até chegar à mesa com as várias peças de barro representativas de uma pequena cidade do interior. Sentado à mesa está o velho artesão quase terminando de moldar uma estatueta de barro; ele pega um alfinete que está na mesa e começa a detalhar o olho e quando está prestes a detalhar o outro, um gato mia, o artesão assusta-se e sem querer o alfinete ao furar o olho da estatueta atinge o dedo da mão que segurava a cabeça. O sangue escorre e forma uma poça sobre a

mesa. O artesão coloca a estatueta na mesa, levanta-se da cadeira, anda até o quarto, liga um rádio antigo, próximo à cama e sintoniza uma estação que toca uma música nordestina. O artesão deita na cama e adormece.

A estatueta que o artesão estava terminando é a do cangaceiro Lampião que, manchada com o sangue que escorreu do seu dedo, aos poucos começa a ganhar vida: abre os olhos e movimentando a cabeça olha para as mãos surpreso, com muito esforço consegue se libertar da base de barro que o sustentava. Lampião desce da base, começa a se olhar admirado; sua atenção é despertada pela música, olha em direção ao local de onde ela vem e avista a cidade de barro em festa. Dirige-se para a cidade e observa cada morador, seu olhar encontra o olhar de Maria Bonita que está sentada em uma cadeira.

O olhar de encantamento e paixão cede lugar ao olhar preocupado e enraivecido quando percebe nas paredes das casinhas os cartazes de procura-se com sua foto e valor da recompensa. Enfurecido e resmungando quer acabar com a festa, tira a faca da bainha que entorta como uma borracha; num gesto ameaçador puxa a espingarda das costas, aponta para a cidade e também a espingarda entorta como a faca. Desconsolado volta para o lugar onde estava na mesa e senta-se numa cadeira. Inconformado leva a mão à cabeça. Ao olhar a mão percebe que está manchada de sangue, olha para a mesa e vê a poça de sangue, olha para trás e vê nas peças de barro os companheiros imóveis; olha novamente para o sangue e tem uma ideia, vai até a poça molha a mão e vai passando um a um nas estatuetas que ganham vida. Lampião aponta para a cidade em festa, gesticulando dá a ordem para matarem todos, menos Maria Bonita. O bando dirige-se à cidade, o tiro da espingarda anuncia a sua presença, a música pára; assustada a população imóvel olha para o bando, o som da peixeira riscando o chão anuncia o ataque do bando. Depois de muita correria e luta, sobram apenas os músicos e Maria Bonita. Lampião olha-se no espelho, ajeita-se e vai a seu encontro; tira o chapéu de um dos cangaceiros mortos na briga e oferece à Maria Bonita que o coloca na cabeça. Os dois se olham apaixonados, neste instante um dos soldados feridos aponta a arma para os dois. Ouve-se apenas o estampido da bala. A tela preta suspende o desfecho.

O canto do galo anuncia o amanhecer. O artesão levanta da cama e vai até a mesa, fica surpreso ao ver a desordem em que se encontram as peças

de barro, com os corpos das estatuetas espalhadas pela mesa simulando a luta travada durante a noite; no centro, Lampião está caído nos braços de Maria Bonita sentada na cadeira. A imagem se transforma em xilogravura, a cena seguinte é a da última folha do cordel. Em *off* o cantador finaliza a história: “Esta história se passou/ Nas veredas do sertão,/ Entre Deus e o Diabo, /Pelo sim e pelo não,/ Do artesanato do povo, / com o sangue de sua mão”.

Em **Até o sol raiá** é a história dentro da história o procedimento utilizado para criar a narrativa fílmica. A história do velho artesão resgata a atividade do artesanato, no trabalho da criação e modelagem das esculturas em barro, símbolo típico da cultura nordestina que preserva a memória cultural nas imagens sacras e nas imagens das personalidades ilustres e das personagens míticas. Religiosidade, valores e tradições culturais estão em cada peça confeccionada pelas mãos hábeis dos artesãos numa atividade que é transmitida de geração a geração.

Não podemos esquecer que na cultura do artesanato cada peça tem sempre uma história para contar e quem acaba contando é o próprio artesão criador da peça. É a história de uma dessas peças representadas na imagem do Lampião o motivo para a construção da história dentro da história. Na história que se passa na cidade de barro, numa noite de festa, são incorporados os índices da vida de Lampião, o rei do cangaço. Para enredar as duas histórias, recorrer ao folheto da literatura de cordel foi uma escolha significativa, uma vez que trouxe para o contexto do filme uma modalidade de composição poética popular de origem oral que, quando passa para o folheto, é o registro escrito da memória e do imaginário cultural. A construção da narrativa fílmica tem como fio condutor a história contada no cordel que apresenta os dois universos – o do artesão e o das figuras lendárias – foi guiada por diferentes procedimentos de linguagem que consolida o pacto entre a realidade e a fantasia. Para entrar na história, como se por uma porta mágica e situar que ela se passou nas veredas do sertão é o movimento de câmera, na cena de abertura da história, o criador dessa sensação. Para criar o universo maravilhoso, vários foram os recursos: a criação dos cenários, a iluminação, a modelagem das personagens, a música instrumental e os ruídos sonoros.

Os cenários são parte fundamental para a criação da trama, o modo como é feita a caracterização e apresentação das casas do vilarejo para situar

a casa do artesão e, depois, a réplica da cidade em festa construída de barro estão contaminados por procedimentos poéticos. Dizem sobre o imaginário fincado nas referências culturais regionais com a proposta de expressar o mundo das formas simples de modo a transformar o popular em fabular. É a disposição das casas singelas e coloridas do vilarejo, é a escolha minuciosa dos objetos para compor a cenografia de cada cômodo da casa do velho artesão. Na réplica da cidade em festa, com as peças dispostas sobre a mesa do artesão, são os elementos típicos das festas tradicionais da cultura nordestina trazidos para a composição do cenário: é o ambiente festivo com o colorido das roupas e das casinhas, o mastro com a figura do santo, o boi, o fotógrafo, os fogos de artifício riscando o céu, o cordão iluminado com as pequenas lâmpadas, o trio de músicos com seus instrumentos característicos (sanfona, zabumba e triângulo) e a dança. São ambientes eufóricos e contaminados pela vida e pela fantasia, a casa do velho artesão é local de moldar o barro em criaturas/esculturas; a festa é sempre um lugar mágico. Ainda que ambos os cenários remetam ao universo fabuloso, a iluminação traça o contorno de um e outro fazendo a passagem entre a casa do velho artesão e o local da festa.

No entanto, a ação em ambos se passa à noite o que contribui para proporcionar o ambiente necessário para a introdução do maravilhoso: as peças de barro ganham vida nas esculturas em movimento e na agitação da festa na réplica da cidade de barro. O clima e ritmo da narrativa são dados pela composição musical, a música é diegética (tocada no rádio na casa do velho artesão e tocada pelos músicos na festa); na festa, o ritmo alegre e festivo do forró é direcionador dos cortes na cena e do ritmo das ações. A música assume, também, uma função narrativa quando ajuda na construção e na transformação da passagem do Lampião de peça artesanal para personagem animada. A trilha musical constrói a personagem, é um elemento que contribui para dar vida. No processo de transformação das peças de barro de Lampião e do bando, as notas musicais dos instrumentos estão na simultaneidade dos movimentos das esculturas de barro, na simultaneidade do movimento de fechamento das janelas das casas da cidade em festa e na simultaneidade da luta travada entre o bando e os policiais. A criação da personagem é visual e sonora como também o é a criação da cidade em festa e em luta. Além desses

aspectos, a música direciona a metamorfose que é completada pelos efeitos sonoros e visuais que, incorporados às técnicas de animação, metaforicamente molda o barro num modelo digital. Na modelagem das personagens dois foram os procedimentos: o velho artesão tem como referente a figura humana; os demais personagens o modelo da estatueta em barro. Não há uma única fala no decorrer da narrativa; o diálogo é resultante dos efeitos sonoros e da marcação contundente dos instrumentos musicais que sugerem a fala e pontuam com precisão os momentos da ação dramática. A construção do diálogo é visual (pelo gesto) e sonora (pela música e pelos efeitos sonoros dos instrumentos musicais e ruídos).

As personagens animadas ganham vida na palavra encantada do cordel e no contexto de encantamento da cena. Para isso, contribuíram alguns dos elementos característicos dos contos de fadas. A começar pela figura do artesão numa clara alusão ao marceneiro Gepetto. Não há como não lembrar o boneco Pinóquio que, construído pelas mãos do marceneiro, ganha vida pelas mãos da Fada Azul. Na história não temos uma fada, mas o elemento mágico vem das mãos que moldam o barro e o do sangue do dedo do artesão. A estatueta de barro de Lampião ganha vida, como se trazido à vida magicamente; mas sozinho não consegue obter o objeto de desejo que é Maria Bonita. O obstáculo à sua entrada na festa são os cartazes de procura-se colados nas paredes das casinhas. Lampião precisa entrar na cidade e para isso é preciso eliminar os soldados. Para realizar a sua façanha precisa da ajuda do bando. Tal como a figura do herói dos contos maravilhosos (PROPP,1992), temos uma sequência de ações e funções que retomam essa estrutura. Prontamente identificamos algumas delas: o herói representado pela personagem Lampião; a princesa, por Maria Bonita; o doador, o artesão; os auxiliares, os companheiros do bando e, por último, a posse do elemento mágico, o sangue na poça formada na mesa.

O gesto de molhar a mão no sangue e passar no peito dos companheiros, animando as estatuetas de barro, confere a Lampião um poder divino e mágico. O bando entra na cidade, acaba com os soldados e, por extensão, com a festa; Lampião se aproxima de Maria Bonita dando-lhe o chapéu de um dos companheiros mortos no combate. Mas o fim trágico é inevitável, essa história já foi contada e recontada, no entanto, como

personagem lendário, Lampião não morre. No imaginário popular a sua história sobrevive nos folhetos da literatura de cordel, nas estatuetas de barro, nas canções e na mídia. E é como personagem lendária que o filme encena a sua morte: nos braços de Maria Bonita sentada na cadeira. Lampião, nos braços de Maria Bonita, fica eternizado na peça de barro, que se transforma na xilogravura, numa pose, semelhante à imagem da Pietà; nessa metamorfose poética (da estatueta de barro à xilogravura), a morte torna-se encantada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vida Maria e Até o sol raiá são filmes que tematizam o nordeste, o modo como os recursos imagéticos criados pela modelagem das personagens, cor, iluminação, recursos sonoros e recursos técnicos da animação foram utilizados em cada filme possibilitou criar ambientes envolventes, ora para situar a denúncia de uma situação (**Vida Maria**), ora para situar as figuras representativas do universo imaginário popular (**Até o sol raiá**). A partir do dispositivo do filme de animação é possível traçar as diferenças no emprego das técnicas utilizadas na apresentação visual das personagens Maria José e Lampião. Ambas as personagens passam por alterações físicas resultantes de efeitos digitais. A metamorfose de Maria José da infância à velhice, a gradação do envelhecimento do rosto, a alteração do cabelo e do olhar tem um duplo propósito: representar visualmente as transformações do corpo, e representar metaforicamente a passagem temporal; nos traços figurativos desproporcionais da cabeça e olhos da personagem de Maria José (de criança à fase adulta) cria a hipérbole visual reforçando a expressividade dramática da personagem. A metamorfose da personagem Lampião é a transformação da estatueta em barro em personagem que ganha vida, a partir do sangue, cujo referente é o boneco Pinóquio. A criação da estrutura corpórea da personagem Lampião sai do molde de barro da estatueta e, depois, no final do filme retoma a forma da estatueta de barro.

À composição visual são acrescentados os recursos sonoros: em **Vida Maria** a música instrumental (não diegética) marca o ritmo da narrativa e, ao mesmo tempo, o ritmo da caminhada: rápida na infância e depois, lenta na idade adulta, é como se Maria José fosse aos poucos sendo arrastada da vida

no seu único lugar de deslocamento que é o quintal da casa; como toda a expressividade dramática está centrada na personagem Maria, são suas ações rotineiras que impulsionam a narrativa, não são necessárias palavras para contar sobre os afazeres domésticos. Por isso, a palavra é utilizada nos momentos pontuais: para dar ordem, cumprimentar e abençoar. Em **Até o sol raiá**, é o universo da fabulação: o artesão é sozinho, o gato e o rádio são as companhias; Lampião se expressa por meio de gestos, ruídos, notas e timbres dos instrumentos musicais, ou seja por onomatopeias sonoras, recurso utilizado para dar ordem ao bando e para se declarar a Maria Bonita. Visualidade e sonoridade na composição das personagens têm, assim, uma função estética e expressiva para marcar as intencionalidades das diferentes abordagens sobre um mesmo universo.

Em **Vida Maria** o realismo ficou por conta da seleção temática que para ganhar visibilidade expressiva, a opção estética foi o tratamento poético. Em **Até o sol raiá**, a opção foi pelo maravilhoso porque o referencial imagético e sonoro é simbólico. Mundos diversos dentro do mesmo universo regido pela tradição cultural. Ambos tiveram como referência o cotidiano da tradição; no primeiro filme, a referência está nas condições de vida; no segundo, nas histórias contadas pelo artesanato e pela literatura de cordel. Um conta sobre a sina, o outro sobre a saga; num o tempo é cíclico, noutro o tempo fica suspenso. Na sina não há lugar para as histórias, o desígnio é cumprir o que já está destinado; enquanto que a saga é constituída das muitas histórias.

Recorrer ao elemento surpresa para a criação das histórias é procedimento presente nos dois filmes. Em **Vida Maria** somos surpreendidos com a repetição das cenas iniciais do filme, repetição textual e das personagens que, embora com nomes diferentes, têm a mesma configuração visual; em **Até o sol raiá** a surpresa manifesta no olhar do velho artesão é extensiva à surpresa do espectador: a mesa em desordem e as peças de barro que moldavam a cidade em festa, no final, são representativas da luta travada pelo bando. No primeiro filme, o procedimento de construção da história tem como eixo organizador da narrativa a circularidade, porque na tradição o que é reconhecido é dado pela repetição; o aprendizado é mantido pela oralidade e na cultura da oralidade há a exclusão da palavra escrita, aprende-se com o gesto. No segundo filme, o procedimento de construção da história tem como

eixo organizador da narrativa o maravilhoso, porque na tradição o que é contado oralmente é mediado pelo lendário e o simbólico, a palavra escrita transforma em registro. O gesto e o registro são mediadores sîgnicos do universo simbólico dos textos da cultura. Em ambos os filmes, os corpos das personagens são construções de linguagens que metaforizam aspectos culturais e simbólicos do sertão nordestino.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. **Arte e técnica da animação. Técnica e estética através da história**. 2ª Ed. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

DENIS, Sèbastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

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

JIMÉNEZ, Jesús García. **Narrativa Audiovisual**. Madrid: Cátedra, 1993.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto**. 3ª. Ed. Lisboa: Vega, 1992.

WELLS, PAUL. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

SOBRE A AUTORA

Possui graduação em Língua e Literatura Portuguesas pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo; Mestrado e Doutorado pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica/PUCSP. Docente da PUCSP atuando nos Cursos de Graduação em Comunicação e Multimeios, Letras e no Programa de Pós-Graduação em Literatura e Crítica Literária. Tem experiência na área de Comunicação, com pesquisas sobre a narrativa audiovisual, com destaque dos seguintes temas: adaptação da literatura pelo cinema e televisão; fundamentos da roteirização audiovisual; teledramaturgia.