

Figura 50 - Frames retirados do filme *Brasil Animado* para análise

Novamente Stress exalta-se com a exportação das riquezas brasileiras: “Se eu estivesse aqui naquela época, os ingleses não haveriam levado absolutamente nada!”. Na cena (figura 51), vemos Stress erguendo-se de dentro do mar em contra-plongé, um tipo de enquadramento que o deixa gigantesco perante a câmera subjetiva que simboliza o barco inglês. Então, no quadro seguinte ele manda o barco inglês retornar para o Brasil e segue dizendo “Ah, é que eu odeio quando o Brasil perde suas riquezas!”



Figura 51 - Frames retirados do filme *Brasil Animado* para análise

Então Relax comenta que o Brasil ainda tem muitas riquezas, como o Rio Amazonas. Enquanto explica a lenda de Iara, Stress segue a morena e sofre um encantamento. Para curá-lo, o amigo procura a “reza e a pajelança”, com um pajé indígena que “conhece todos os rituais e recebe as mensagens dos deuses”. Relax junta-se ao índio em um ritual de pajelança preventiva (figura 52).



Figura 52 - Frames retirados do filme *Brasil Animado* para análise

O trabalho dos homens da aldeia é a caça, enquanto o das mulheres é fazer potes de cerâmica. Os protagonistas gostam mais desta segunda atividade.

Cansado das especulações de Relax, Stress resolve procurar informações oficiais em um órgão gestor e, assim, dirigem-se a Brasília. Na cidade, participam de um *tour*, onde várias informações são dadas, enquanto os personagens perguntam várias vezes sobre o “Jequitibá Rosa”, até que são expulsos do ônibus.

Os personagens vão para um restaurante de beira de estrada (figura 53), onde se lê “temos pão de queijo”. Ao fundo, um outdoor chama a atenção, nele está escrito “rodeio”, uma festa característica da região Centro-Oeste, cuja principal atividade econômica é a agropecuária.



Figura 53 - Frame retirado do filme *Brasil Animado* para análise

No restaurante Stress ouve um homem falando sobre uma árvore sagrada em Pernambuco, próxima parada dos personagens.

Em Porto de Galinhas, mostram mais praias, piscinas naturais, recifes, até que encontram o suposto Jequitibá Rosa. Stress comemora saltando o “duplo Twist Carpado” de Daiane dos Santos. Trata-se, na verdade, do Baobá, árvore tão grande quanto o jequitibá.

Os personagens aproveitam para pular o carnaval de rua em Olinda, dançam frevo em meio aos bonecos gigantes.

Chegam a São Paulo, cidade natal de Stress, que só pensa em trabalho quando Relax cobra uma atividade para os dois descansarem, então o empresário leva-os para um mergulho em sua piscina de moedinhas, como a do Tio Patinhas, personagem da Disney.

Relax convence o amigo a irem ao Parque do Ibirapuera, para verem a natureza, à Bienal de Arte, ao *Fashion Week* e ao Mercado Municipal, onde vemos novamente a propaganda da Revista Veja. Stress explica que, com a decadência da atividade cafeeira, aumentou o investimento nas indústrias, que transformaram São Paulo em uma grande metrópole, composta por vários povos, como italianos e japoneses. No Museu do Ipiranga, observam o quadro da Independência e Stress mostra que não sabe nada sobre a História do Brasil.

Finalmente retornam a Santa Rita do Passa Quatro e Stress fica bravo por não acharem o jequitibá, quando são interrompidos por um personagem misterioso que esteve com eles em grande parte da viagem. O homem diz que o grande Jequitibá está no Parque de Santa Rita do Passa Quatro. Feliz, Stress quer colocar em prática seu plano de negócios, mas não pode, porque a árvore é um patrimônio público. Então Stress sugere que façam um documentário da viagem, que dá origem a este filme.

Brasil Animado é um filme que se propõe a refletir sobre a História do Brasil, juntamente com sua atualidade para, claramente, inspirar no público uma sensação de orgulho de ser brasileiro.

Faz uma revisão histórica e cita grandes nomes da cultura brasileira, como Tom Jobim, Vinícius de Moraes, Tiradentes, Alejandrinho, entre tantos outros.

O primeiro problema dessa revisão histórica no roteiro é, no entanto, grave, pois a história principal (a procura do Jequitibá Rosa) se perde em meio a tantas informações e acaba se tornando contraditória. Relax assume um caráter prolixo, além de ser um piadista pedante e Stress se reduz a um ganancioso empresário que não conhece quase nada sobre a História do Brasil e que apenas se interessa por dinheiro e mulheres.

A parte contraditória vem do fato de os personagens não aprendem com a história que eles mesmos contam. Lembrando sobre a questão das Cataratas do Iguaçu, tornadas patrimônio público por Santos Dumont, seria lógico e instrutivo se os personagens revissem seu plano de negócios sobre o Jequitibá, uma vez que a árvore também tem status de patrimônio público.

Da mesma forma, Stress assume uma posição muito contraditória pois é quem mais critica as ações dos conquistadores portugueses e ingleses ao explorarem as riquezas brasileiras e, no entanto, faz a mesma coisa, sem rever seus atos.

Outro problema do filme é a visão estereotipada das regiões. De forma geral, os sotaques são muito carregados, alguns diálogos expressam exageros com relação aos regionalismos, como, por exemplo, a situação no restaurante em Ouro Preto (citada na análise). O filme não trás imagens novas, atualizadas das regiões: a Amazônia continua sendo a terra dos índios, o sul com suas mulheres bonitas e gaúchos de bombacha, o Rio de Janeiro é a cidade maravilhosa, São Paulo a metrópole nacional, enfim.

Além disso, percebemos um desequilíbrio: enquanto todos os estados da região sul foram visitados e o Sudeste teve 75% dos estados representados, apenas um terço do nordeste foi mostrado, e na região Norte apenas o Amazonas. Quanto ao Centro-Oeste a relação é ainda mais desigual, pois apenas Brasília foi mostrada. Isto espelha a desigualdade na representação regional.

Como artifício para a identificação do público com o filme, observamos referências a personalidades atuais, como a cantora Ivete Sangalo, a modelo Gisele Bündchen, o tenista Guga, entre outros. Fernando Meirelles, podemos dizer, é quem recebe maior destaque. Amigo pessoal da diretora Mariana Caltabiano, observamos com cautela este destaque, refletindo sobre as questões políticas envolvidas.

Outro problema do roteiro são as propagandas feitas durante o filme, que não se integram à história, elas ficam mesmo parecendo publicidades e isso atrapalha a imersão na história.

De modo geral, a questão do filme é de nos conscientizarmos sobre as belezas naturais brasileiras a fim de que possamos zelar por elas e nos orgulharmos de nosso país, ou seja, o longa reflete sobre nossa identidade nacional (brasileira) e, através de uma memória histórico-social do Brasil, nos imbuímos do nosso papel social, sensibilizando-nos a partir de um imaginário social brasileiro de riquezas cultural e natural que repetidamente ecoam nos meios de comunicação.

Quanto à linguagem cinematográfica como recurso narrativo, o filme deixa a desejar, optando por um uso que não gera muita significação, como as câmeras paradas, planos gerais, médios ou closes, com bastante corte, lembrando animações para televisão. Como falamos no início dessa análise, a atenção do filme está voltada para pontos de vista que reafirmem a profundidade de campo, própria da técnica 3D.

### 3.3. A Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo

Este longa-metragem tem seu enredo construído em torno da experiência de Franjinha: a criação da máquina do tempo. A união dos quatro elementos, de acordo com a sua teoria, dá origem ao tempo, sendo a chave para a ativação dessa máquina:

“Fogo, água, terra e ar! Quando esses quatro elementos forem sintetizados com a ajuda deste hiper-ultra-mega-power computador, vai haver uma fusão supercondutora, gerando um quinto elemento que na verdade é uma chave que abre o portal do tempo!”. (FRANJINHA)

A experiência é interrompida pela confusão que Cebolinha, Mônica, Cascão e Magali aprontam, prejudicando, assim, a experiência, fazendo os elementos se perderem dentro da máquina. Cada um é lançado para uma época diferente e os quatro personagens recebem a missão de se dividir, partindo em busca da restauração de cada elemento perdido.

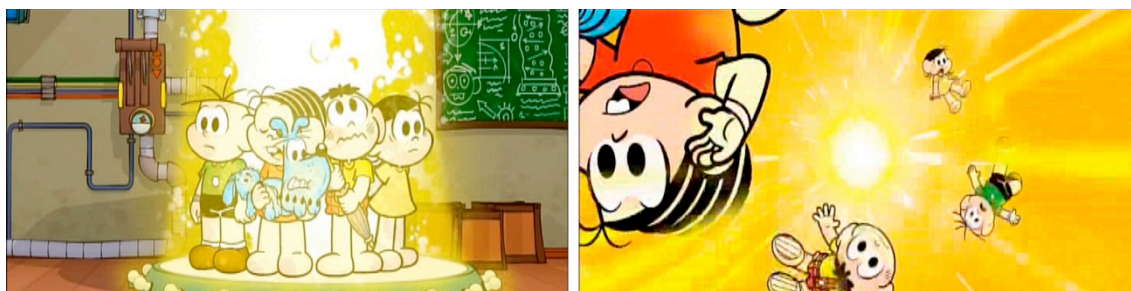


Figura 54 - Frames do filme *Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo* para análise

O fracasso da missão, de acordo com Franjinha, comprometeria o futuro da Terra. Para acompanhá-los na jornada, ele fornece um minirrádio, equipamento que tem como finalidade comunicação, transporte e rastreamento.

O filme mostra esta jornada dos quatro personagens em busca dos elementos e Franjinha, no tempo presente, guiando-os. Por essa contemporaneidade dos fatos, dizemos que se estabelece uma *montagem alternada* definida por Marcel Martin (2003),

em seu livro “A Linguagem Cinematográfica”: “Trata-se de uma montagem por paralelismo baseada na contemporaneidade estrita de duas (ou várias) ações que se justapõem, as quais acabam na maioria das vezes por se juntar no final do filme” (MARTIN, 2003, p.156).

A ordem das sequências no roteiro do filme definirá vários pontos de tensão que são deixados no ar cada vez que a narrativa salta para a jornada de outro herói, criando dramaticidade e expectativa, elementos estratégicos para nos manter presos à história. De modo a explicarmos melhor, analisamos cada jornada individualmente e não alternadamente. Começamos com a Mônica, enviada para a pré-história, acompanhada de Bidu e Sansão (figura 55).

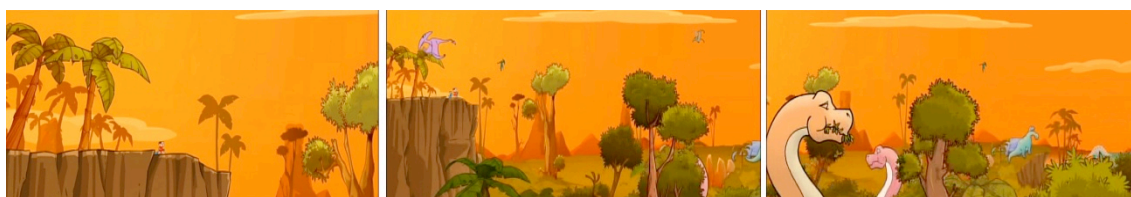


Figura 55 - Frames do filme *Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo* para análise

A menina logo entende o perigo de sua missão pois já inicia sendo perseguida por um Tiranossauro Rex. Tenta voltar ao laboratório mas o computador está em pane. Com a ajuda de Piteco, um homem-das-cavernas, consegue se livrar do dinossauro. Agora é a vez de Mônica ajudar o novo amigo. Um novo Deus-do-Fogo que acordou no vulcão da Aldeia de Lem e planeja incendiá-la se Thuga não for dada a ele como oferenda.

Os aldeões cedem, afinal, “somente um deus poderia controlar o fogo como ele fazia”. Mônica desconfia que o novo Deus possa estar usando os poderes do elemento e resolve investigar (figura 56).



Figura 56 - Frames do filme *Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo* para análise

Dentro do vulcão encontram um túnel e ouvem o Deus obrigar Thuga a se casar com ele. Ela nega o pedido e, enfurecido, acaba se enrolando e coloca fogo em sua roupa.



Figura 57 - Frames do filme *Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo* para análise

Desconfiados do Deus, enquanto Bidu tira sua capa, revelando o personagem Pitoco. O vulcão entra em erupção e os personagens conseguem sair por pouco. Pitoco é arremessado e cai sobre o Tiranossauro Rex do início desta jornada.

Assim, Mônica controla o poder do elemento usando-o a seu favor e evitando, desta forma, que a aldeia seja destruída pela lava (figura 58). O enquadramento em *contra-plongé* evidencia sua força e coragem, que ficam claras no próximo quadro, quando vemos a lava como uma onda gigante, quase cobrindo a menina, enquanto percebemos a desproporção da cena.

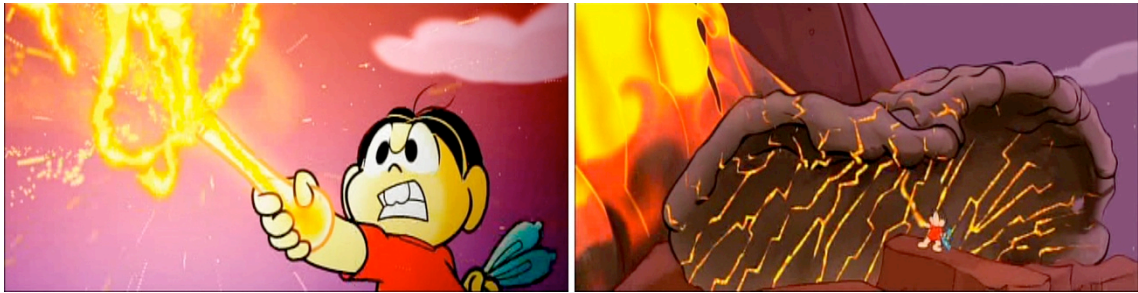


Figura 58 - Frames do filme *Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo* para análise

A menina é a primeira a restaurar um elemento para o laboratório. Franjinha, então, envia Mônica para ajudar Cascão que está preso em uma gaiola, junto com o curumim Papa-capim, como veremos em sua jornada.

Cascão aparece caindo do céu, passando por entre as nuvens. Rapidamente retira seu guarda-chuva e começa a planar. O cenário, ao olhar para baixo, é composto por poças d'água e se desespera por imaginar que possa cair em alguma delas. Inicialmente não temos ideia da época para a qual o menino foi levado.

Ele pousa e logo percebe que o lugar está seco. Aparecem dois curumins, Papa-Capim e Cafuné, que se sentem ameaçados quando Cascão abre seu guarda-chuva e para acalmá-los, diz ser apenas um guarda-chuva. Assim, os índios entendem que o menino era um curumim enviado por Tupã para guardar a chuva, ou seja, o Salvador da tribo.

Cascão é levado à oca do pajé, (figura 59), observando como todos estão tristes na aldeia e como tudo por lá está ressecado. Na oca tenta contato com Mônica, mas a menina ainda está fugindo do dinossauro.



Figura 59 - Frames do filme *Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo* para análise

No centro da oca do pajé tem uma bacia e, acima dela, uma luz que parece divina. Nesta bacia, o índio mostra ao menino como a aldeia era farta até a seca chegar, sensibilizando Cascão para a importância da água para a vida. O pajé confia que aquele curumim de Tupã, restauraria a vida na aldeia e Cascão tenta barganhar.



Figura 60 - Frames do filme *Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo* para análise

Desesperado, o menino ainda tenta contato com Cebolinha, mas ele também está em apuros, chegando à conclusão que terá de se virar sozinho. Papa-capim leva Cascão para o rio seco e lá encontram um bandeirante malvado, o Dente-de-Ouro. Agora podemos prever a época para a qual Cascão foi levado: o Brasil do século XVII.

O bandeirante está com o elemento água, que pensa tratar-se de um “formidável amuleto indígena”, recolhendo todas as poças d’água do leito do rio, ajudando, assim, o bandeirante a procurar ouro.

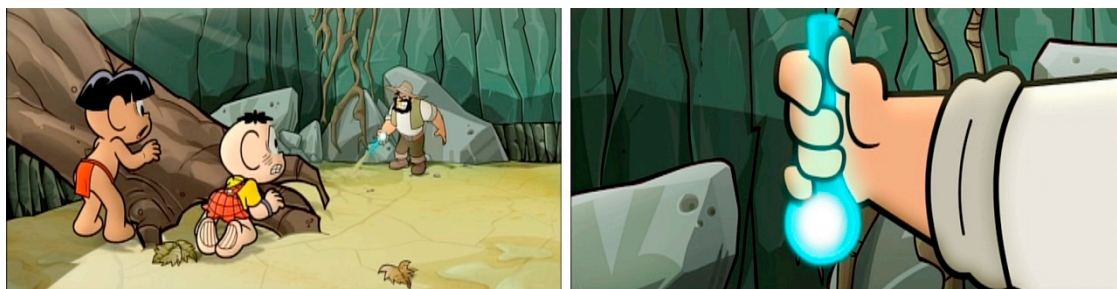


Figura 61 - Frames do filme *Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo* para análise

Desta forma, Cascão entende de onde vem a seca, mas é sequestrado por Dente-de-Ouro, que o transforma em escravo no garimpo. Com a ajuda de Mônica, que chega para libertá-lo, cabe ao próprio Cascão restituir o leito do rio, controlando o poder do elemento água (figura 62).



Figura 62 - Frames do filme *Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo* para análise

Cascão se emociona com a felicidade dos índios e envia o frasco ao laboratório. Então segue para ajudar Cebolinha, enquanto Mônica vai ao encontro de Magali.

Enviado para o século XXX, Cebolinha pousa em uma estação espacial e decide dar uma volta para procurar o elemento. É levado, por uma esteira rolante e, sem perceber, entra em uma nave espacial do formato de uma bola. Tem contato com

um terráqueo chamado Astronauta e logo são atacados por piratas do espaço. Cebolinha se comunica com Franjinha para voltar, mas não consegue. Quando cessa o ataque pirata, Cabeleira Negra entra na nave (figura 63).



Figura 63 - Frames do filme *Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo* para análise

Descendente do pirata Barba Negra, Cabeleira se revela uma mulher, malvada e linda. Ela diz que seus equipamentos rastreiam tesouros em todos os quadrantes do espaço e que detectaram um objeto valiosíssimo naquela nave, mas Astronauta nega ter conhecimento. Através do escaneamento da nave, encontra o elemento ar dentro de um cofre.

Astronauta, tentando evitar o sucesso de Cabeleira, é congelado e a vilã aproveita para capturar também a pulseira de Cebolinha, além de deixar um cetro com uma cabeça de rato na ponta em contagem regressiva. Este dispositivo irá transformar Cebolinha em um rato do espaço a menos que seja desativado com a senha: Cabeleira Negra, que Cebolinha tenta dizer, sem sucesso devido ao seu problema de fala.

Quase terminando a contagem regressiva, Cascão chega e consegue desarmar o dispositivo. Seu mal-cheiro faz Astronauta descongelar, então eles partem atrás da

nave pirata, rastreando a pulseira Cebolinha. Após uma perseguição, Astronauta, Cebolinha e Cascão entram na nave pirata. Enquanto os meninos procuram o elemento entre os tesouros, Astronauta e Cabeleira lutam. Quando acham o elemento, disparam o seu poder contra Cabeleira, removendo a peruca da vilã que, nervosa, obriga os meninos a andarem na prancha, jogando-os no espaço.

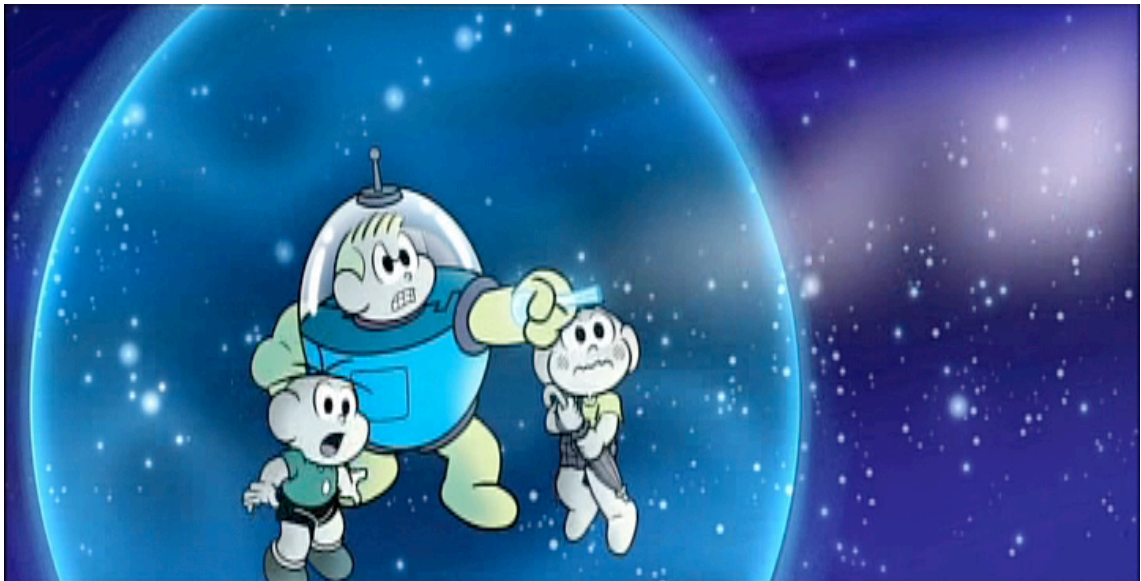


Figura 64 - Frame do filme *Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo* para análise

Astronauta consegue roubar o elemento de Cabeleira e utiliza seu poder para salvar os meninos (figura 64). Eles restauram o elemento para o laboratório de Franjinha e vão ajudar Mônica e Magali.

A jornada de Magali se passa no Bairro do Limoeiro, poucos anos antes de toda essa confusão começar. Ao avistar sua amiga Mônica ainda bebê, brincando com o elemento terra, entende estar no passado, na infância da turminha. A menina encontra sua mãe e com ela mesma, bebê, cercada por mamadeiras (figura 65).



Figura 65 - Frames do filme *Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo* para análise

Sua mãe pensa tratar-se de Roseli, prima mais velha de Magali e promete levá-la de volta à sua casa. Não acredita na história contada pela menina que diz ser a Magali do futuro. Triste, entra em contato com Franjinha pedindo para regressar, mas o computador está em pane, forçando Magali a continuar.

Cansada e faminta, a menina pede por comida, mas sua mãe nega, dizendo que a menina está fazendo regime. Magali fica nervosa e lembra-se do elemento. Ela dá um jeito de escapar da mãe e retorna à pracinha, onde a Mônica bebê usa o frasco para bater no Cebolinha bebê. Preocupada, Magali tenta retirar o elemento das mãos de Moniquinha, mas ela é arredia, teimosa e começa a chorar. Magali entra em contato com Franjinha, pedindo a presença da Mônica, a única, no seu entender, que conseguiria pegar o elemento de si mesma.

Mônica reclama da teimosia de si mesma ainda bebê, pois ela não larga o elemento. Neste momento, chegam Cebolinha e Cascão e ambos concordam com a menina. Ao ver Sansão, Moniquinha o deseja, entretanto Mônica se recusa a dá-lo, o que a deixa triste, fazendo-a chorar. O elemento terra, juntamente com o choro de Moniquinha, causam um terremoto, surgindo rachaduras profundas no chão, que separam os personagens.

Sansão vai parar junto com Cebolinha, que enlouquece (figura 66) diante da possibilidade de se livrar do coelhinho, arremessando-o nas fendas. Dessa forma, pensa o personagem, as coelhadas nunca existiriam. Quase caindo, cego pela loucura, Mônica o salva e então todos imploram que Cebolinha dê o coelho à Moniquinha,

(figura 66). Atendendo ao pedido, o menino dá Sansão ao bebê que lhe retribui com o elemento terra.



Figura 66 - Frames do filme *Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo* para análise

Franjinha recebe o terceiro alerta no laboratório. Todo o tempo está congelado. O computador libera uma forte luz que cega parcialmente Franjinha. Marina, uma personagem deficiente visual ajuda a trazer a turma de volta, mas não consegue puxar a última alavanca.

Quando retornam, todos, menos Mônica, descem da máquina. Ela percebe que o congelamento não recuou e sua turma é congelada. Assim, resolve voltar para o túnel do tempo e repensar o que fizeram de errado.

Lembra que deixaram uma coisa muito importante no passado e volta para pegar Sansão de volta. Na cena, ainda vemos o Sr. Sousa, pai de Mônica, entrando no quarto e deixando o coelhinho recém-comprado com a filha, no berço. Aquele foi o dia em que ela ganhou o bichinho-de-pelúcia.

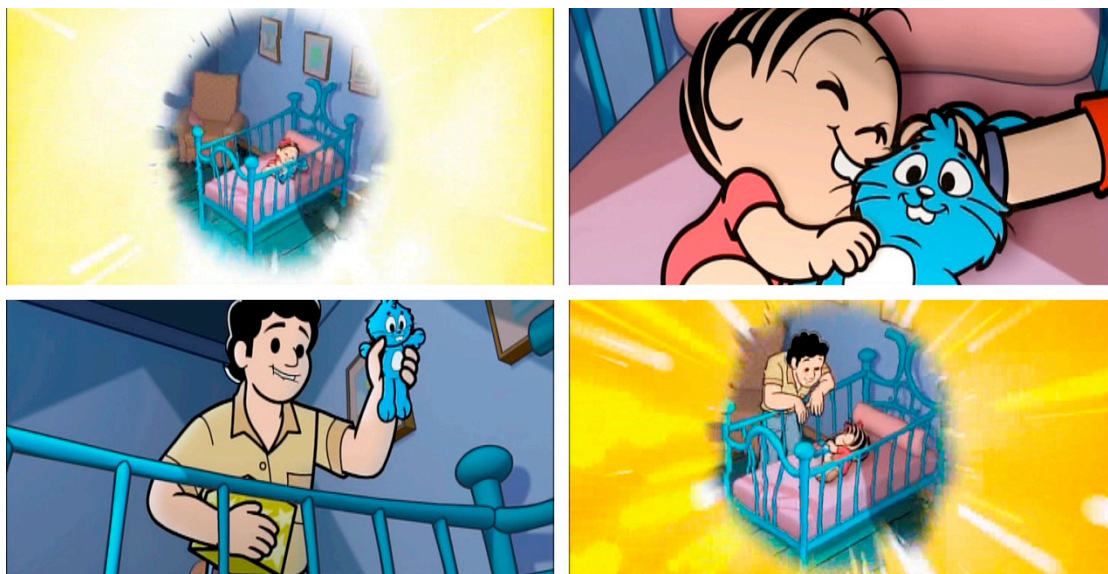


Figura 67 - Frames do filme *Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo* para análise

Mônica retorna ao laboratório e arremessa o coelho na alavanca que faltava para realinhar os elementos. Desta forma, tudo descongela e Franjinha resolve guardar os elementos em um lugar seguro, até estar pronto para usá-los com responsabilidade.

Por fim, os personagens, depois dessa aventura, ironizam que vão mudar em algum sentido: Magali diz que pretende fazer regime, Cascão que vai dar mais valor à água, Mônica diz que vai parar de bater nos meninos e Cebolinha pretende falar “celto”. Dessa forma, o filme termina mostrando ironicamente as lições que as situações lhes mostraram.

Com sua primeira história publicada em 1970, a Turma da Mônica está estabelecida na sociedade brasileira. Conhecemos e nos identificamos com os personagens: seus perfis e identidades são bem construídos e não nos causam estranhamento. Com este longa Maurício consegue montar uma trama envolvente que gira em torno de aspectos universais, apesar de se passar no Bairro do Limoeiro e ter aspectos notadamente brasileiros.

Através dos quatro elementos, simbologia da natureza em sua essência, percebemos a preocupação do roteiro com as questões do meio ambiente e da