

Os filmes analisados a seguir, possuem aspectos importantes em comum para serem considerados neste trabalho. Neles podemos observar, a temática atual da conscientização da preservação da natureza e das riquezas naturais, especialmente as brasileiras. Este processo de conscientização vem acompanhado de um levantamento sobre questões identitárias que cada filme expressa de forma diferente.

Procuramos através da linguagem cinematográfica: movimentos de câmera, transições, planos, som e efeitos sonoros, montagem, diálogos, narração, espaço, tempo, iluminação, cores, dentre outros elementos, percebermos as significações trazidas pelas obras, refletindo-as a partir das teorias já trabalhadas anteriormente.

3.1. Brichos

A história deste longa em animação se passa na Vila dos Brichos, onde três jovens animais que participam de um campeonato de videogame precisam conhecer as suas origens e sua identidade para se fortalecerem e ganharem o campeonato.

O filme se inicia com uma viagem por paisagens brasileiras bem conhecidas, como o Cristo Redentor, no Rio de Janeiro, seringais na Amazônia, igrejas de estilo barroco em Minas Gerais, as matas de araucárias no Paraná e a hidrelétrica de Itaipu no Sul, o Museu Oscar Niemeyer em Curitiba, o Congresso Nacional em Brasília, entre outras (fig 6).

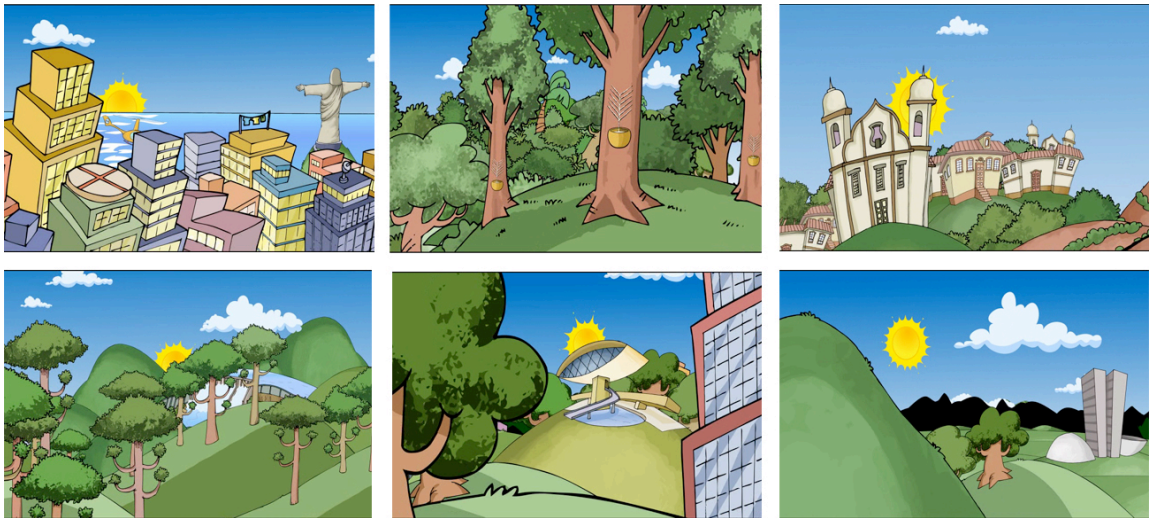


Figura 6 – Frames retirados do filme *Brichos* para análise

Estas imagens passam na tela em um plano-sequência, ou seja, sem cortes entre as cenas, como demonstrado pela figura 7, quando passamos da imagem da caatinga nordestina aos arranha-céus de São Paulo.

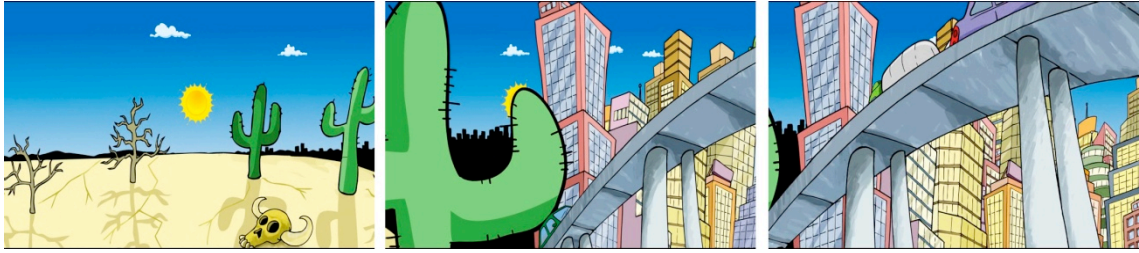


Figura 7 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

O plano-sequência usado nesta abertura significa a integração entre as regiões e deixa a impressão da unidade que compõe o Brasil, ressaltada ainda pela música:

Tantas águas, limpos solos, ventos / Tantas cores de uma gente boa
 Quem sou eu / Quem é você / Quem somos nós
 Que é pra acordar / Já nasce o sol.
 Sobre o solo com muita riqueza / Belos sonhos parirão com o tempo
 Quem sou eu / Quem é você / Quem somos nós
 Que é pra acordar / Já nasce o sol.
 Muita força pra girar o engenho / Vendo o amor com olhos muito atentos
 Quem sou eu / Quem é você / Quem somos nós
 Que é pra acordar / Já nasce o sol.
 Tantos credos que aliviam as dores / Sob o céu soamos incertezas
 Quem sou eu / Quem é você / Quem somos nós
 Que é pra acordar / Já nasce o sol.

Desde essa abertura, tanto através das imagens quanto da música, percebemos a temática do filme, que exalta as belezas naturais e o povo brasileiro, buscando por uma identidade brasileira, muito entrelaçada a um nacionalismo ufanista.

No final da abertura, entramos na Vila dos Brichos, uma comunidade no meio da floresta, na qual todos os brichos vivem em harmonia. As casas e estabelecimentos são construídos dentro dos troncos das árvores, mostrando que a vila tem uma preocupação ecológica. (fig. 8)

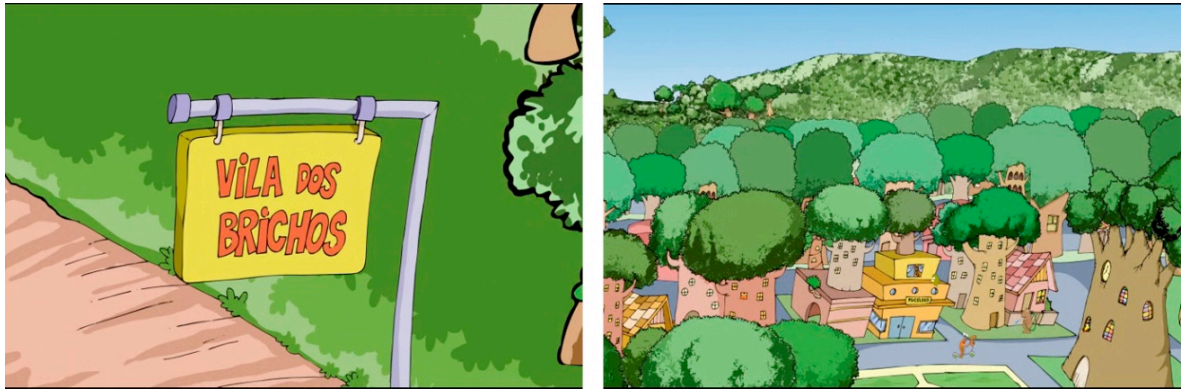


Figura 8 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

Neste momento somos apresentados aos personagens, todos animais brasileiros. Os protagonistas são três jovens: Thales, um filhote de jaguar, Jairzinho, filhote de quati e Bandeira, filhote de tamanduá (fig. 9).



Figura 9 - Frame retirado do filme *Brichos* para análise

Os meninos disputam um campeonato de videogame. O nome da equipe é *animal stars* e todos os lutadores do jogo são animais típicos de outros países (fig. 10), como o *Fight Bear*, o *Power Fox*, *Neo Nazi*, *Abdula Bomber*, *Búfalo Triturador*, *Girafa Retalhadora*, entre outros.

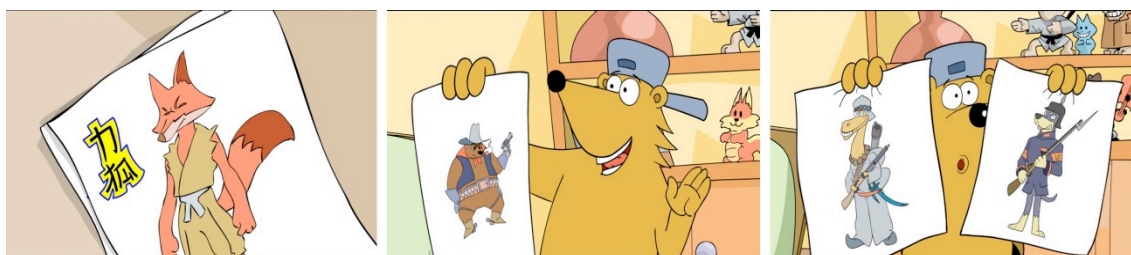


Figura 10 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

Na primeira ocasião em que perdem, os meninos saem da *lã house*²¹ chateados: “esses gringos metidos não podiam ganhar da gente! Arrogantes! Dá até pra ouvir eles rindo da gente lá do outro lado”, em referência aos estrangeiros que ganharam a batalha de games. A fala demonstra o sentimento de inferioridade que vai além da derrota no jogo. Temos o reforço do sentimento através da postura curvada dos três jovens (fig. 11).



Figura 11 - Frame retirado do filme *Brichos* para análise

Os pais dos meninos (fig. 12) não se interessam pelo campeonato, demonstrando serem contra seus filhotes ficarem na *lã house* jogando até tarde. Os meninos discutem com os pais, manifestando orgulho por participarem de um

²¹ Grafia usada no filme

campeonato internacional, enfatizando o reconhecimento recebido pelo mundo exterior. O campeonato é uma forma dos meninos mostrarem seu valor para o mundo.



Figura 12 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

Dona Gina, dona de casa e mãe adotiva do quati Jairzinho, está depressiva pelo comportamento distante e revoltado do filho, tanto devido aos jogos de videogame quanto pela adoção: por isso, ela frequenta um psicólogo. O pai de Bandeira é militar e demonstra, através de seus comentários, a exaltação do Brasil frente às outras nações. Já o pai de Thales é mais relativista, se preocupando que os meninos conheçam a si mesmos, sua identidade e por isso, o jaguar, que é professor na escola dos meninos, logo no início do filme, propõe uma redação com o tema “quem sou eu”.

Da janela do consultório psicológico que Dona Gina frequenta observamos os três meninos na praça central da cidade (fig 13). Novamente temos um plano-sequência, que vem de dentro do consultório e vai encontrar os meninos na praça. A questão psicológica por trás da busca pela identidade fica clara com este movimento de câmera.



Figura 13 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

A praça tem o formato da bandeira do Brasil e ao centro, existe uma fonte redonda, perto da qual os meninos conversam.

Esta sequência é muito importante, pois os meninos procuram entender porque não estão se saindo bem na competição de games. Thales sugere que o lutador que usam é muito fraco e Bandeira diz que deveriam usar o Tamanduá Garras de Aço. Jairzinho caçoa do amigo, dizendo que um tamanduá não seria páreo para o Urso Ninja e Bandeira responde perguntando se um quati faria melhor.

Enquanto isso, Thales releva, pois pelo menos os meninos estão na final do campeonato, mas se continuarem jogando assim perderão o jogo, o que seu pai não acharia ruim. Os meninos acabam lembrando o tema da redação: “Quem sou eu”. A tela é dividida em três quadrantes, e cada um dos personagens é mostrado (fig. 14). Eles estão cabisbaixos, arrasados, então o quadrante de Thales se expande e ele observa a fonte, vendo seu reflexo, que se transforma na imagem de seu pai. Enquanto isso, o tamanduá diz: “Imagina só ter que escrever justamente sobre isso! Eu lá sei ‘quem sou eu?’” e Jairzinho completa: “Eu não sei e nem quero saber. Eu ainda tenho muito tempo para me preocupar com ‘crise de identidade’”. E Thales conclui: “Somos *animals* da Vila dos Brichos, grande coisa, blé!”.

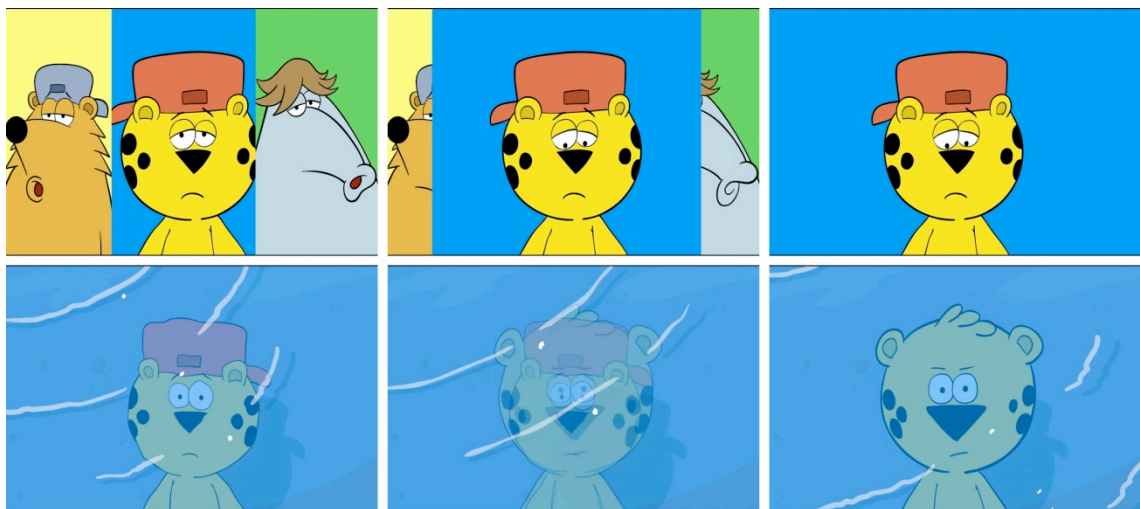


Figura 14 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

Em vários momentos a relação entre brasileiros e estrangeiros é citada, mostrando um caráter extremista. Em um deles, o jacaré Rubinson critica os crocodilos, seus parentes estrangeiros, dizendo: “Nós, os jacarés somos muito maiores do que eles, mas isso não aparece nos filmes, aparece? Essa geração tem vergonha do que é. E com a força da mídia não fica nada fácil. É super-leão daqui, rinoceronte-samurai de lá...”.

Em outro momento, o militar Bandeira, enquanto está em sua sessão de acupuntura com o macaco, diz: “Tem que valorizar o que é nosso”, então o macaco abrandando a situação: “não seja tão extremista, General. A troca cultural é boa e saudável”.

Ainda chateados com a derrota na batalha, Thales culpa os avatares do videogame, todos estrangeiros (fig.10), e sugere que deveriam criar seus próprios lutadores. Assim, eles dominariam melhor as habilidades desses personagens criados por eles. Resolvem procurar o inventor P. Dumont, um João-de-Barro, uma referência a Santos Dumont, para lhes ajudar a produzir um lutador com as habilidades suficientes para ganharem o campeonato. O inventor lhes oferece a chave: um guerreiro ideal, forte, inteligente, algo que conheçam a fundo, “algo que esteja com vocês há mais tempo do que vocês imaginam.” Confusos, os meninos deixam o laboratório do inventor.

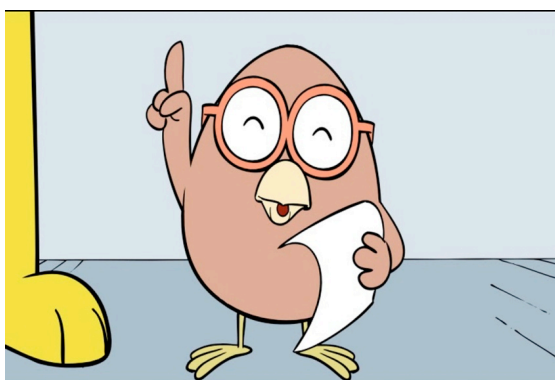


Figura 15 - Frame retirado do filme *Brichos* para análise

Dumonzinho, (fig. 15), filho de P. Dumont estuda com os meninos na escola e é o único que faz a redação, respondendo assim à pergunta “quem sou eu”:

sou um João-de-barro, pássaro construtor, o meu pai, P. Dumont é um grande inventor! Nasci na vila dos brichos, como a maioria aqui, mas faço parte de uma minoria que sabe o que é ser um bricho! Eu sou um bricho, um bicho brasileiro, e o Brasil é a maior reserva biológica do planeta, o maior potencial energético do mundo!

Interrompido por seus colegas, que gritam: “com o melhor futebol! Fórmula 1, Amazônia, carnaval!”, Dumonzinho completa:

mas acima de tudo, um país a ser construído a partir de cada cidade, de cada vila, dia a dia, mês a mês, sonho a sonho, bricho a bricho, irmão a irmão. Quem sou eu? Eu sou bricho!

Todos na sala de aula vibram com a resposta, menos o rato. Thales e seu pai se entreolham (fig. 16).

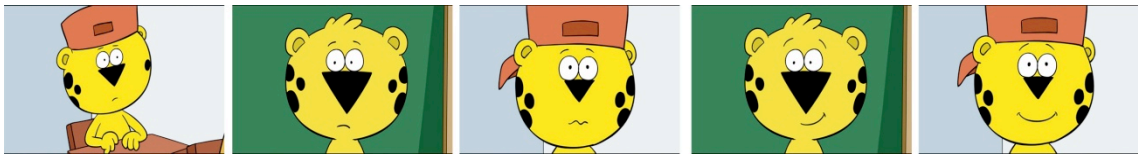


Figura 16 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

A troca de olhares, que culmina nos sorrisos, revela uma relação de confiança entre os personagens, que até agora vinham desafiando um ao outro. Nesta cena percebemos o estabelecimento de uma ligação.

O rato, o único que caçou da redação de Dumonzinho, acaba arranjando briga na saída da escola e o João-de-barro se revela capoeirista. Os três protagonistas se interessam pela luta e vão conhecer o professor de capoeira do João-de-Barro, o mestre Sucuri (fig 17).

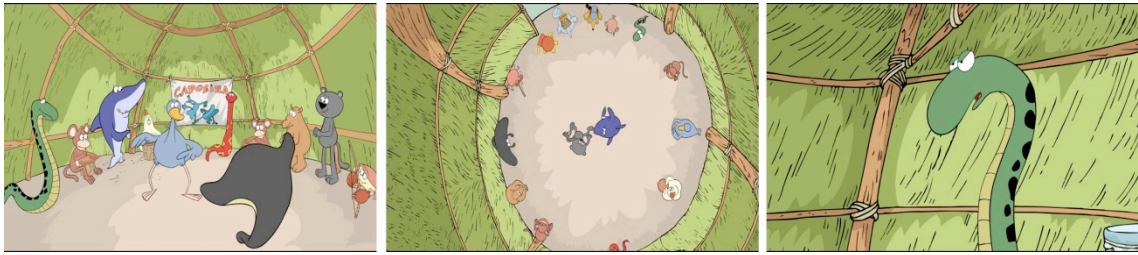


Figura 17 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

Os meninos buscam na capoeira uma forma de brigar, então Mestre Sucuri manda-os de volta pra casa, dizendo que a capoeira é um jogo que revela a força interna de cada um, não uma luta, e que deveriam voltar quando entendessem melhor do que ele estava falando.

Ainda confusos com a resposta de P. Dumont, e agora mais confusos com a bronca do Mestre Sucuri, os meninos passam tristes em frente à casa das tias (fig. 18), senhoras que moram na vila, e elas os convidam para lanche e ouvir histórias. Cada uma das tias possui um sotaque diferente: a que parece um calango, nordestino, a sapa, gaúcho e a tia tatu, caipira. Assim, percebemos a preocupação de reforçar a mistura regional.



Figura 18 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

As tias representam a memória oral local e contam para os meninos a história da vila. Apenas neste momento entendemos o porquê do nome Brichos. De acordo com as tias, um “grandão do governo” (um papagaio com cartola, acompanhado de um pato usando boina) deu o nome de Vila dos Bichos, sem perguntar para ninguém: “tempo difícil, ninguém se dava, viviam se gabando, só tinha valor o que

era de fora, estrangeiro era tratado a pão-de-ló, mas vizinho não se dava com vizinho” (fig. 19).



Figura 19 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

O papagaio, de casaca e cartola, junto ao pato de boina, fazem referência aos personagens Zé Carioca e Pato Donald, dos estúdios Disney. Fruto da Política de Boa Vizinhaça, o personagem do papagaio, inspirado pela malandragem associada aos brasileiros, foi lançado no filme “Você já foi à Bahia?”.

No final da década de 20, os governos latino-americanos, [...] começaram a exigir nas conferências interamericanas o respeito ao direito de autodeterminação dos povos e ao princípio da não-intervenção. Foi nesse contexto que Franklin D. Roosevelt elegeu-se presidente dos Estados Unidos (1933) e anunciou uma nova política em relação às nações latino-americanas: a política da boa vizinhaça, que se fundava nas seguintes idéias: os Estados Unidos tinham abandonado sua política de intervenção na América Latina; reconheciam a igualdade jurídica entre todas as nações do continente; aceitavam a necessidade de consultas periódicas para resolver os problemas que surgissem entre as repúblicas; e concordava em cooperar por todos os meios para o bem-estar dos povos da América. (MOURA, 1984, p.7-8)

Esta iniciativa pregava uma aproximação entre as Américas do Norte e Latina, enfatizando a solidariedade pan-americana, num convívio harmônico e respeitoso, além de uma política de troca de mercadorias, valores e bens culturais. O personagem Zé Carioca e sua relação de amizade com Pato Donald, marcou a interação Brasil-Estados Unidos na década de 40.

Foi nesse contexto e dentro dessa linha geral de ação que o Birô negociou com os estúdios de Disney a criação de tipos que ajudassem a realçar a solidariedade panamericana. Desse esforço, nasceu o nosso popular "Zé Carioca", papagaio verde-amarelo, num desenho que se tornou famoso pelo apuro técnico e pela

escolha perfeita do personagem em relação à sociedade que, através dele, se pretendia expressar. O americano que vem ao Brasil e encontra o "Zé" nada mais era do que o Pato Donald — o símbolo por excelência do "americano comum". Donald é um pato e guarda, portanto, muita afinidade com o nosso papagaio — ambas aves domésticas e que podem se entender muito bem. Zé Carioca é falador, esperto e fã de Donald; sente um imenso prazer em conhecer o representante de Tio Sam e logo o convida para conhecer as belezas e os encantos do Brasil. Brasileiramente, faz-se íntimo de Donald — quando este lhe estende a mão, Zé Carioca lhe dá um grande abraço — que aceita o oferecimento e sai para conhecer o Brasil. Nem é preciso dizer que Donald fica deslumbrado com as paisagens e os ritmos brasileiros e inteiramente "vidrado" na primeira baiana que encontra. (Para não ferir as suscetibilidades de nossas "elites", eternamente ressentidas pelo apelido de "macaquitos" que argentinos nos aplicavam então, ou para não desagradar as platéias americanas, o fato é que os estúdios de Disney só puseram em cena baianas e baianos brancos; a mulata não teve vez.) Esse encontro histórico feliz se dá num pano de fundo musical escolhido a dedo (*Aquarela do Brasil*, *Tico-Tico no Fubá* e *O que é que a Baiana Tem?*) e conta com um requintado apuro técnico da indústria de filmes de Hollywood. Também aqui se dá o encontro perfeito: a sétima arte americana e o talento musical e coreográfico brasileiro se juntam para produzir um hino à indestrutível amizade entre Donald e Zé Carioca, perdão, entre Estados Unidos e Brasil. (MOURA, 1984)

A referência à invasão de produtos norte-americanos continua em *Brichos*, agora no setor de Comunicação, refletindo no comportamento brasileiro (fig. 20):

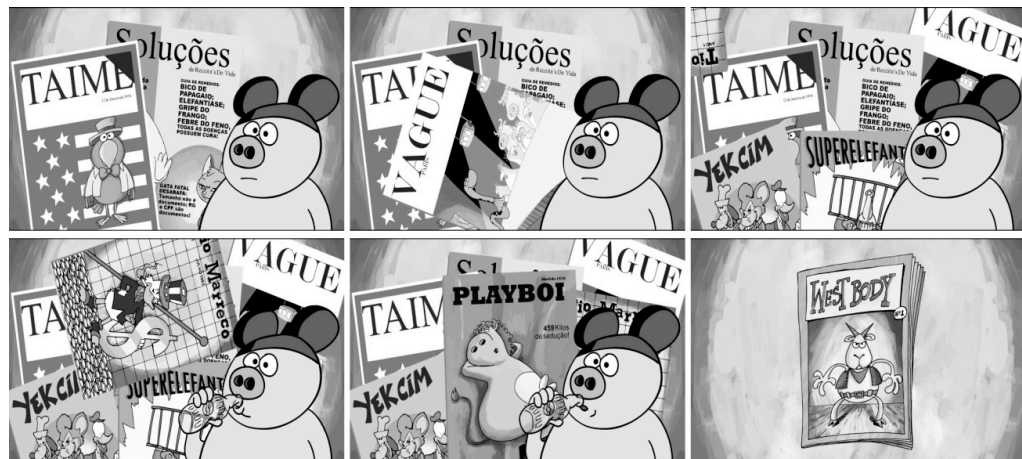


Figura 20 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

O porquinho que aparece bebendo refrigerante, com os olhos vidrados e orelhas de Mickey, recebe informações de paródias de revistas estrangeiras, tais quais "Time", "Playboy", "Vogue". Na fala das tias, criticando o gênero Western, "mocinho era só de faroeste", demonstrando o reconhecimento do gênero no Brasil,

mostrando como a cultura norte-americana invadia a Vila, uma crítica do filme sobre como o Brasil recebia e valorizava os produtos e a cultura estrangeira: “ que a gente produzia de melhor ia para fora [...] o resto ficava aqui e nós *ainda importava*²² porcaria enlatada, até água de fora o prefeito tomava, dizia que era chique”.

O inventor P. Dumont criava máquinas brasileiras (fig. 21) que, na opinião das tias eram melhores que as importadas, mas ele não era reconhecido, sendo tido como “louco”.



Figura 21 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

Então, um grupo de animais jovens “que enxergavam melhor que todo mundo” teria se revoltado, pois tudo o que era produzido de melhor era para exportação, não dando valor às próprias origens, apenas ao que vinha de fora. Os “guris”, atuais pais dos nossos protagonistas, diziam que a “realidade era feita do que cada um sonhava então resolveram fazer um sonho coletivo”, ou seja, um filme (fig. 22):

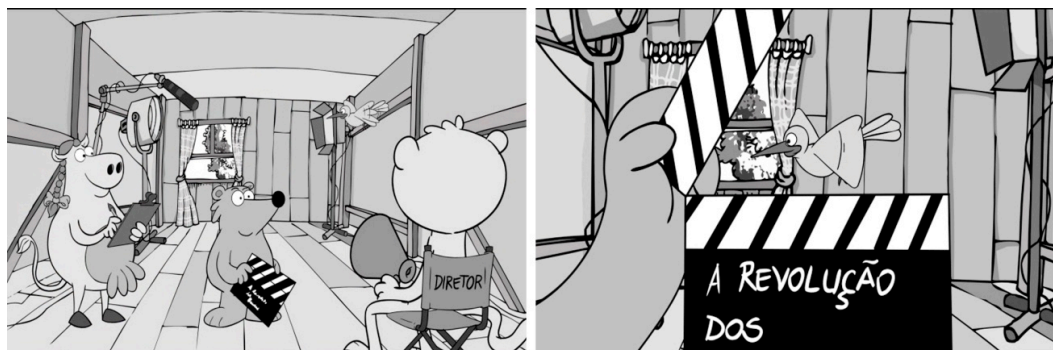


Figura 22 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

²² Concordância original do filme

Os bichos da região atuaram e se encheram de esperanças ao se verem na tela. “Se os guris fizeram um filme daqueles, tudo era possível: moda, construir máquinas, criar remédios, exportar energia”, comenta umas das tias.

O filme criado pelos meninos é uma paródia de vários filmes nacionais e internacionais, como Titanic, Cidade de Deus, filmes de suspense do Zé do Caixão, entre outros (fig. 23):

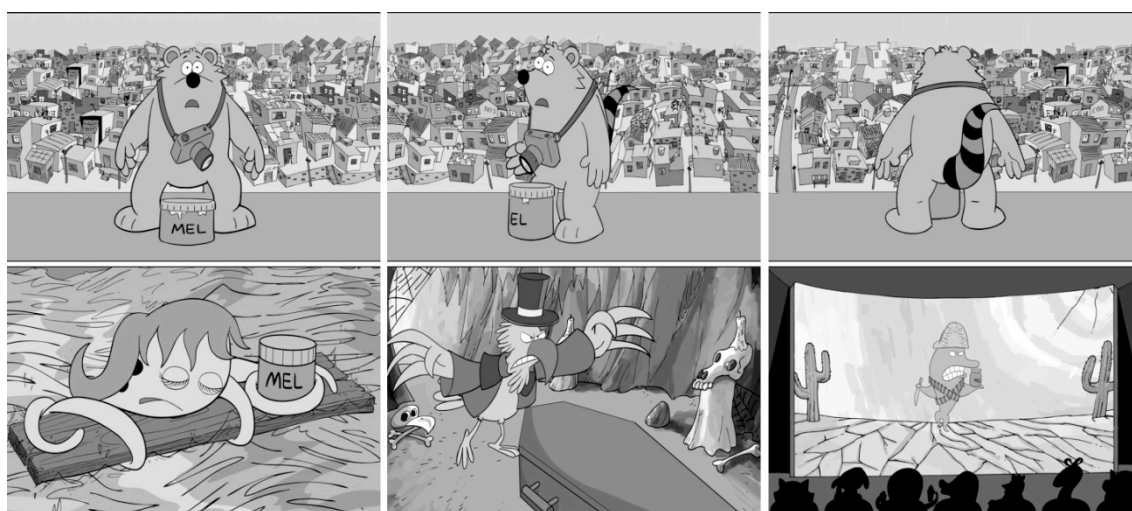


Figura 23 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

Uma das cenas principais do filme era o pai de Thales, o professor, pichando um “R” de revolução na placa com o nome da cidade. Assim, todos gostaram tanto que adotaram o nome e a vila passou a ser chamada de Vila dos bRichos (fig. 24).



Figura 24 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

Após ouvirem as histórias das tias, os meninos ficam mais animados, compreendendo melhor quem são e isto os inspira na construção de seus próprios personagens para a competição de videogames. Reunidos na casa do quati, os meninos discutem o projeto e frente à indiferença do amigo com a mãe adotiva, Dona Gina, acabam entrando no assunto e Jairzinho, diz ter sido abandonado pelos pais, um arqueólogo e uma fotógrafa. Na opinião do menino, os pais queriam sair explorando o mundo e o deixaram na Vila. Os garotos o consolam e acabam dormindo na casa do amigo.

Enquanto dormem, são sequestrados e colocados em sacos a mando do Ratão, pai do rato que armou a confusão na escola. Os capangas do Ratão, com dó de “dar um fim nos meninos”, como seu chefe recomendou, jogam-nos no poço afastado da cidade onde encontrariam seu fim. Quando acordam, os protagonistas se deparam com uma fenda na parede do poço, que estava vazio. A fenda é a entrada para uma caverna, onde os meninos caminham durante longo período de tempo.

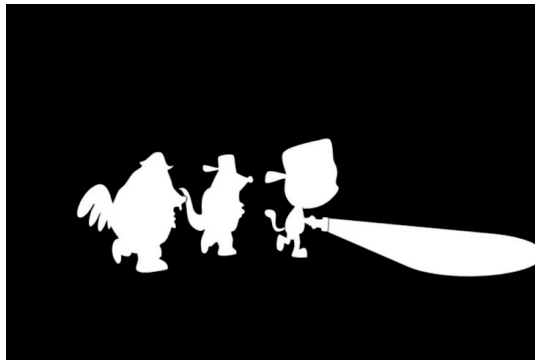


Figura 25 - Frame retirado do filme *Brichos* para análise

A solução técnica para esta parte do filme está no uso das silhuetas dos protagonistas (fig 25), lembrando a escuridão da caverna e assim, reduzindo o trabalho dos animadores.

Dentro da caverna, Thales, Jairzinho e Bandeira têm a maior surpresa, descobrindo desenhos pré-históricos que teriam sido feitos por seus ancestrais, como mostra a figura 26. Desenhos de brichos ancestrais segurando arcos, flechas e lanças.



Figura 26 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

Mais adiante, os meninos encontram um fóssil enterrado na parede da caverna, e um bloco de anotações onde estão descritas informações sobre o animal. O *Eremotherium*, nome biológico da preguiça gigante é um animal já extinto que ocupou a América do Sul. No bloco constam seus hábitos alimentares, tamanho e um desenho do animal (fig. 27).



Figura 27 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

O uso do plano extremamente aberto no momento em que o fóssil é encontrado demonstra a força daquele antigo animal e faz um contraste com a pequenez e fragilidade dos meninos.

Logo a seguir, encontram um chapéu com o nome “Jair Lobato” e uma câmera fotográfica com o nome “Ana Lobato”. Jairzinho reconhece nos objetos o nome de seus pais e fica feliz por saber que não o abandonaram. Fica claro para o menino que seus pais não haviam retornado por escolha deles, mas algo havia acontecido. Neste momento o filhote de quati, o personagem mais revoltado entre os protagonistas, reconhece suas raízes, desculpando seus pais e assim recupera-se do trauma de ter sido abandonado.

À frente, os meninos encontram um rio que seria a saída daquela caverna. Uma marca no chão indicava que os pais de Jairzinho foram no sentido da correnteza. Os meninos pensam que, se Ana e Jair Lobato nunca retornaram, escolheram a direção errada, então os meninos resolvem ir contra a correnteza. Este movimento de ir contra a correnteza simboliza o parar para pensar, a busca, um movimento contrário às engrenagens massificantes do dia-a-dia que nos força a seguir sempre em frente, sem parar para analisar os fatos.

Seguindo contra a correnteza, os meninos encontram consigo mesmos, representados no filme através da saída, na fonte da praça central da cidade (fig. 28).

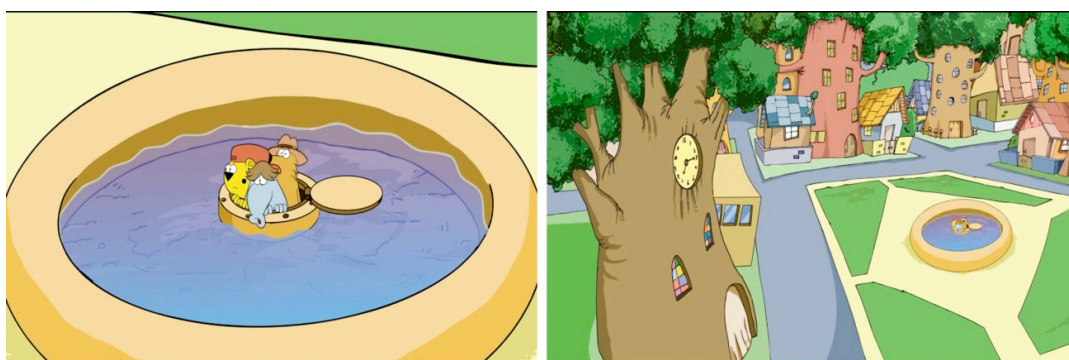


Figura 28 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

Lembramos que este foi o cenário onde, no início do filme, os três pensavam sobre o tema da redação “quem sou eu”, e não sabiam respondê-la.

Fechando esse ciclo de autoconhecimento, os meninos retornam ao local de origem, da mesma forma que em suas mentes, alcançam o conhecimento de si mesmos, de suas identidades, após um período de dúvidas.

Assim, não restam dúvidas de que após esta jornada, os meninos, agora centrados e focados, ganharão o campeonato. Renomeando sua equipe de “Brichos”, traçam um plano para a vitória, que inclui a inserção de novos jogadores e alimentos:



Figura 29 - Frame retirado do filme *Brichos* para análise

Na lista, estão: café, bolinhos, água de coco, paçoca, quindim, mate gelado, pipoca e suco de caju. Estes alimentos servem para abastecer fisicamente e mentalmente os meninos com produtos nacionais mais naturais, menos norte-americanizados e industrializados como os refrigerantes e salgadinhos com os quais estavam acostumados.

Os meninos inserem dois personagens no jogo, a Piranha Gigante e a Grande Hárpia. Estando o jogo empatado após as duas lutas iniciais, decidem usar a arma secreta e lançam um terceiro jogador, sua arma secreta: a Preguiça Gigante.

A terceira e decisiva luta é contra Bionic T-Rex, um dinossauro biônico com armas poderosas. Enquanto isso, a Preguiça Gigante parece amigável e inofensiva (fig. 30).



Figura 30 - Frame retirado do filme *Brichos* para análise

A tela é novamente dividida com os rostos dos três participantes onde, ao centro, encontramos Bandeira, o jogador que realizará esta última luta. Thales usa um boné escrito “Brichos”, enquanto Jairzinho usa o chapéu de explorador de seu pai, o mesmo que foi encontrado na caverna (fig. 30). Na cena, temos um flashback de Bandeira dizendo a seu rígido pai militar que ganharão o campeonato internacional e isso serve para lhe dar forças para ganhar a batalha.



Figura 31 - Frame retirado do filme *Brichos* para análise

Esta é a hora de colocar à prova tudo o que aprenderam sobre si mesmos. A Preguiça Gigante contém um pouco de tudo que aprenderam de importante sobre suas identidades.



Figura 32 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

Como observamos na figura 32, seus primeiros golpes são de capoeira e uma bola vermelha que libera um raio ao som de “Aquarela do Brasil”.

Nos próximos golpes (fig. 33) a Preguiça Gigante atira livros em seu adversário e abre seu peito, de onde surge um canhão que atira bolas de futebol.



Figura 33 - Frames retirados do filme *Brichos* para análise

Para encerrar a luta (fig. 34), o tradicional futebol brasileiro é usado como arma. A preguiça oferece uma camiseta da Seleção Brasileira de Futebol em troca da metralhadora do T-Rex, que veste a camisa e troca embaixadinhas com seu novo amigo brasileiro. Assim, vencem o campeonato de games.