

A animação “Icamiabas” e a hibridação cultural¹

Rogério ANDRESON de Almeida Silva²

Alesson Luís Rodrigues LAMEIRA³

Fábio Fonseca de CASTRO⁴

Universidade Federal do Pará – Belém/PA

Resumo

O trabalho busca discutir processos de interação e trocas culturais presentes no cinema de animação produzido na região amazônica. Parte-se das reflexões de Canclini (2008), Castro (2012), Ortiz (2009) e Coelho (2012) para discutir como os processos de hibridação cultural estão representados nesse cinema de animação. Com esse objetivo, analisa-se a microssérie animada “Icamiabas”, refletindo sobre a maneira como crenças do imaginário amazônico se misturam com técnicas de animação e formas de linguagem de outras partes do mundo, evidenciando como a hibridez da produção e da animação amazônica dialoga com padrões tecno-estéticos (Brittos, 2010) externos.

Palavras-chave: Amazônia; Animação; hibridação cultural; imaginário; Icamiabas

Introdução

A Amazônia tem uma longa história de representações e auto-representações que, em seu conjunto, conformam um vasto tecido discursivo que se enuncia pelas artes visuais, pela mídia em suas diversas vertentes, pela literatura e pela pesquisa científica a partir de construções sociais, políticas, históricas e culturais. Dutra (2009) e Castro (2011) discutem a forma social que essas representações tomam, seja na mídia, seja no tecido social intersubjetivo composto por artistas e cientistas. Gonçalves (2001), por sua vez, discute as contradições presentes nessas representações da Amazônia, indicando os desafios de superação de um senso comum tantas vezes reducionista e equivocado. Perceber como essas representações e concepções foram e são estabelecidas faz parte da compreensão de como a própria ideia de Amazônia foi construída, levando em consideração sua presença –

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Cinema e Audiovisual, da Intercom Júnior – XI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Aluno-líder do trabalho. Estudante de graduação do 5º semestre de Publicidade e Propaganda da FACOM-UFPA, e-mail: andresonalmeid@gmail.com

³ Coautor do trabalho. Estudante de graduação do 5º semestre de Jornalismo da FACOM-UFPA, e-mail: alessonlameira@gmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Doutor em Sociologia, professor da Faculdade de Comunicação da UFPA, coordenador do Programa de Pós-graduação Comunicação, Cultura e Amazônia, e-mail: fabio.fonsecadecastro@gmail.com

como espaço historicamente colonial e periférico – no Brasil e na América Latina. Esse processo de construção, sempre em curso, se deu como disputa, a partir de inúmeras trocas, imposições e silêncios entre formas e tecidos culturais, numa dinâmica com dimensão histórica, que atravessou os mais de quatro séculos da ocupação europeia desse espaço. Tais dinâmicas são perceptíveis em várias formas de representação, entre elas o cinema, e mais recentemente, o cinema de animação (COELHO, 2012).

Essa forma de representação artística, construída através da sequência de imagens desenhadas a fim de darem a ideia de movimento, vem se constituindo um dos principais meios para se visualizar a realidade amazônica. Narrativas tradicionais de populações amazônicas falam de cobras gigantes que assolam aldeias de pescadores; índias guerreiras; mamífero aquático que se transforma em homem; de moça que, apaixonada, lança-se ao rio e se transforma em uma linda flor (MELLO, 2001). Com efeito, essa temática parece indicar o audiovisual de animação como um tecido narrativo particularmente atraente para a conversão discursiva do imaginário amazônico em outras formas e discursos artísticos. O *topos* fantástico, em geral presente nessas narrativas, faz supor uma ambientação discursiva propensamente idealista, distante dos critérios de “fidedignidade” comumente exigidos a conversões narrativas usuais no, cinema de tomada direta, ou o “cinema real”.

Existe uma importante variedade de produções cinematográficas, seja de animação ou não, feitas na Amazônia ou fora dela, que a possuem como cenário principal.

Graças às possibilidades da animação em representar acontecimentos da realidade, esta passa a ser a arte visual que melhor representa o imaginar amazônida, no sentido de tornar visíveis e – em determinados casos, sob o uso de determinadas técnicas – acreditáveis as metamorfoses pelas quais humanos, animais, plantas e diversos outros elementos da natureza passam e as atitudes e fazeres sobre-humanos das personagens das tradições do local (MELLO, 2001). Coelho vai afirmar que “não seria possível de outra forma, a não ser pela animação, representar com movimento elementos não encontrados na natureza, como dinossauros, extraterrestres, faunos, não fossem as técnicas do cinema de animação” (2012, p. 26). Da mesma maneira, o autor cita Paul Wells (1999) para afirmar que “a animação me permite dar poderes mágicos às coisas” (WELLS, 1999, p.11 *apud* COELHO, 2012, p.24).

Não sem influências diversas tem se dado essa representação por meio da animação. Os maiores centros produtores do cinema de animação estão nos Estados Unidos, no hemisfério norte, e no Japão, no extremo Oriente, ambos distantes ao saber tradicional

amazônico, ainda assim servindo de modelo para produções nacionais e regionais sobre a Amazônia.

As lendas, as mitologias, o El Dorado, o paraíso perdido encontram novas formas de continuarem se difundindo no imaginário que se tem da região amazônica. Depois dos relatos das cartas, da literatura, do cinema, da animação e da TV, as imagens de uma região amazônica fantasiosa e grande fica agora compactada dentro da internet. E a internet, por sua vez, sempre tem espaço e plataformas que possibilitam a inserção de materiais como textos, vídeos, áudios e fotos ou imagens, que tornam possível uma maior divulgação ou distribuição, no globo, de culturas diversas.

É perceptível, neste contexto, que a globalização na qual o mundo vive possibilitou trocas culturais e influências midiáticas, sem as quais as técnicas para a animação, e também as múltiplas linguagens inseridas nessas visualidades, não chegariam aos produtores de animação brasileiros e amazônidas (ORTIZ, 2009). Nesse sentido, o desenho animado feito na Amazônia e sobre a Amazônia não é de todo diferente do desenho animado feito sobre o herói alienígena-norte-americano “Super-homem”, ou sobre o justiceiro das trevas urbanas “Batman”. Ao contrário, muitos elementos dos últimos desenhos estão presentes nos traços da animação amazônica.

Dentro de todo esse cenário, onde as produções são feitas por pessoas que, na maioria das vezes, são externas ao contexto da Amazônia, surgem as poucas e resistentes produções locais e regionais, que através de curta-metragens tentam ter vez e voz neste espaço midiático. Surge como objeto de estudo a microssérie de desenhos animados “*Icamiabas*” uma produção, atualmente, do estúdio belenense “Illuminuras”, em parceria com a Fundação de Paraense de Radiodifusão (FUNTELPA) por meio da TV Cultura. A animação fala de características da cidade de Belém, aliando mito e ciência, mostrando uma Belém cheia de fé, mas também globalizada. Quem mora ou já morou na cidade reconhece os cenários desenhados que servem de contextos para o desenrolar do enredo. A história principal alia mitologia regional, que tem, como base, o folclore, sob a perspectiva do heroísmo, com diálogos comuns e rotineiros de pessoas que vivem em um dos pólos da Amazônia. O intuito deste trabalho é traçar uma pesquisa que mostre como mitos locais da Amazônia se transformam e se reinventam na animação através de técnicas, linguagens e processos sociais que possibilitam sua hibridez.

Animação

A técnica para a criação do desenho animado é tão antiga quanto o próprio cinema. Um dos marcos para a sua criação é a invenção do cinematógrafo pelos irmãos Auguste e Louis Lumière que, em 1895, patentearam uma máquina capaz de capturar imagens reais em sequência a cada terço de segundo. Porém, acredita-se também que antes disso tenha havido um importante ponto, não só para a animação, mas para o cinema em si. Trata-se do praxinoscópio⁵, inventado pelo francês Émile Reynaud (1844-1918). Com essa invenção, o artista francês pôde criar o espetáculo “Teatro ótico”, onde eram projetados alguns desenhos em sequência ao som de uma música tocada ao vivo, em um teatro. Esse espetáculo foi lançado em 28 de outubro de 1892, sendo esse dia conhecido atualmente como Dia Internacional da Animação, e é considerado por cineastas e estudiosos como o nascimento do cinema como ele é feito hoje (COELHO, 2012).

A partir do começo do século 20, artistas começaram a explorar as funcionalidades do cinematógrafo e atribuir novos usos ao aparelho. Também começaram a entender seu mecanismo e perceberam que, assim como a máquina faz várias imagens em sequência e depois as projeta, dando a impressão de movimento, assim também poderia ser feito com o desenho que, sequenciado na mesma velocidade, poderia criar a ilusão de vida no desenho feito pelos artistas. Assim surgiram as primeiras produções entre 1900 e 1920 (COELHO, 2012).

No Brasil, a primeira produção em animação foi feita em 1917 e se chama “O Kaiser”, uma alusão ao imperador Guilherme II, da Prússia, que durante a animação é engolido por um globo terrestre, numa espécie de sátira animada do contexto daquele momento, a Primeira Guerra Mundial. A partir da década de 1920, as produções em animação começaram a ficar mais especializadas, com mais técnicas envolvidas e uma produção em larga escala. Os Estados Unidos começaram a despontar como os principais produtores de desenhos animados no mundo, com séries como “Mickey Mouse”, “Gato Felix” e “Popeye”, que começaram a fazer sucesso com o crescente uso da televisão nos domicílios. Os principais expectadores dessas produções eram as crianças, até hoje público-alvo da maioria das animações.

Entre os anos 20 a 50, a produção brasileira de animação ainda caminhava sem muita força. Durante esse período, internacionalmente, grandes nomes e produções

⁵“Equipamento que combinava a geração de imagens animadas do zootrópio (...) com a projeção de imagens ampliadas da lanterna mágica. A revolução deste equipamento não reside, no entanto, na invenção em si, e sim no fato de Émile Reynaud ter elaborado, a partir do uso do seu equipamento e num formato completamente inovador, um grande espetáculo artístico que misturava projeção de desenhos feitos à mão em movimento e música ao vivo.” (COELHO, 2012, p. 19)

surgiram, como “Os Flintstones”, “Pica-pau” e “Tom e Jerry”. A Warner trouxe personagens como “Pernalonga”, “Patolino”, Piu-piu e Frajola”, a Metro Goldwyn Mayer (MGM), surgiu com personagens como “Papa-Léguas”, e os grandes estúdios de Walt Disney, responsáveis pela produção do primeiro filme em longa-metragem animado da história, “Branca de Neve e os sete anões”, lançado em 1937, além de personagens como “Mickey”, “Pateta” e “Pato Donald”.

No Brasil, em 1953, é lançado o primeiro longa-metragem de animação, justamente falando sobre a Amazônia, o chamado “Sinfonia Amazônica”, produzido por Anélio Latini Filho (1926-1986). (COELHO, 2012). Nos anos 1970 surgem outras produções de longas-metragens, como “Piconzé”, grande sucesso do nipo-brasileiro, Ypê Nakashima, lançado em 1973. Cresce também o número de curtas-metragens de animações produzidas para publicidade. Na década de 1980, ganha destaque o desenhista Maurício de Souza, que levou os seus personagens dos quadrinhos “A turma da Mônica” para os cinemas e depois para a televisão. Porém, este último campo já era dominado pelas produções animadas norte-americanas, que, com suas séries e personagens, eram os principais produtores de animação no mundo. Isso fez com que animação brasileira declinasse grandemente nos anos 1980 e no início dos anos 1990. A partir de 1993, o governo instituiu leis que buscavam incentivar a produção nacional de audiovisual, incluindo a animação. Essa iniciativa começou a surtir efeito e as produções voltaram a crescer. Coelho afirma que

esse aumento, quantitativo e qualitativo, se deveu, entre outros motivos, ao aperfeiçoamento técnico dos produtores brasileiros, (...) à popularização da linguagem e técnicas do cinema de animação, (...) ao acesso ao computador e equipamentos digitais de produção, da melhor representação da classe cinematográfica e de cinema de animação e a modificações nas políticas públicas de incentivo à produção audiovisual. (COELHO, 2012, p. 46)

No ano de 2001 é criada a Agência Nacional do Cinema (Ancine), o que traz diversos avanços para a produção audiovisual no Brasil. Na animação, com a ajuda de editais de apoio, começam a surgir produções maiores e, ao mesmo tempo, mais simples e baratas. Surgem desenhos como “Garoto cósmico”, em 2007, e “Peixonauta”, em 2009, que começam a ganhar espaço nas grades televisivas e disputar, cada vez mais em pé de igualdade, com produções norte-americanas e japonesas, mesmo estas sendo as principais dominantes da programação mundial, e também brasileira.

Não faz muito tempo que a animação começou a figurar nos estudos científicos, tanto da comunicação, quanto do cinema e das artes visuais como um todo. Em sua dissertação de mestrado, “Amazônia animada: a representação da região amazônica no cinema de animação brasileiro” (2012), o publicitário Davi Barros Coelho esclarece que a animação pode ser categorizada como a criação da ilusão de movimento, através da segmentação de imagens desenhadas, criando a impressão de que o desenho está vivo e pode se mover. O autor afirma que “no contexto do filme animado, inicialmente, animação significaria a criação artificial da ilusão de movimento em formas inanimadas” (COELHO, 2012, p. 22).

Ainda segundo Coelho (2012), a arte da animação, não deve se manter presa aos movimentos realistas, os observados na natureza, justamente pelo caráter inventivo e livre da animação, que, utilizando de diversas técnicas, pode dar vida a qualquer objeto, elemento e ser da natureza. A captação do movimento realista deve ser alvo do cinema de tomada direta, que busca sua inspiração na demonstração da realidade. Já o cinema de animação não busca mostrar a realidade, mas sim ressignificá-la, através de técnicas que representem o real. Em desenhos animados como o primeiro longa-metragem de animação da história, “Branca de Neve e os sete anões”, pássaros podem falar, objetos podem se mover sozinhos, árvores podem dançar e até mesmo um espelho pode ter vida e falar com uma rainha má, que pode tomar uma poção mágica e se transformar em uma bruxa, tudo isso na frente dos espectadores, sem truques de câmera, efeitos especiais ou maquiagem. Tudo ali é desenhado, não sendo captado da realidade, mas sim fruto da inventividade de um desenhista. Davi Coelho vai dizer que:

ao invés de decompor o movimento da natureza na filmagem e recompô-lo na tela, como faz o cinema tradicionalmente, a animação se dá propriamente pela composição do movimento a partir do ‘nada’ (claro, objetos, espaços e personagens do filme animado podem ser encontrados na realidade, mas no lugar de copiá-los, a animação os reinventa e reinventa a forma como se movem no espaço). Não há a etapa de captura dos movimentos naturais dos corpos, sendo a imagem, quase sempre, configurada totalmente a partir da imaginação do artista (COELHO, 2012, p.21).

Com isso, a animação pode ser utilizada para representar extremos ou situações corriqueiras. No contexto deste trabalho, observaremos que a animação é usada para representar acontecimentos mitológicos, presentes no imaginário paraense, fruto de sua inserção na região amazônica. Mesmo assim, segundo Coelho (2012), o cinema de

animação ainda não possui teorias e estudos científicos bem delimitados, o que, em muitos casos, pode colocar a animação em um patamar menor nas Artes Visuais. Coelho afirma que a animação é posta “como um simples gênero dentro do campo mais amplo do cinema, ou como uma arte menor, inferior, ou pior, como produto banal dos meios de comunicação para entretenimento do público infantil” (2012, p. 16).

No âmbito deste trabalho, é interessante chamar a atenção para as premissas ulteriores à produção do desenho animado. Diversas maneiras de representar o movimento, entre elas os enquadramentos, as cores escolhidas, os detalhes desenhados, as formas físicas dos personagens e ainda a trilha sonora do desenho, que foram desenvolvidas em outros países, são utilizadas na animação que é feita no Brasil e na região amazônica. Dessa forma, é interessante notar que animadores da região amazônica, e mesmo de outras regiões do país, não estão isentos das influências de outros países, produtores de animação, que definiram, há muito tempo, formatos, narrativas e visualidades para o desenho animado.

Microsérie “Icamiabas”

No ano de 2012, a Fundação Paraense de Radiodifusão (Funtelpa), conjuntamente com o Instituto de Artes do Pará (IAP) lançaram o 1º Concurso de Interprogramas de Animação⁶ que seriam veiculados na TV Cultura do Pará⁷, ligada à Funtelpa. O concurso visava a escolher produções de animadores paraenses, que seriam transmitidas ao longo dos intervalos na programação da rede de TV. Cinco trabalhos foram selecionados. Os animadores vencedores do concurso receberam 18 mil reais e tiveram três curtas-metragens animados exibidos no canal. Entre os cinco selecionados estava a microsérie “Icamiabas”, que conta a história de três índias guerreiras da tribo mitológica das Icamiabas, incumbidas de salvar a cidade de Belém dos problemas causados por seres da natureza e/ou mágicos. Os curtas animados trazem inúmeras semelhanças, em termos de seu padrão tecno-estético (BRITTOS ET AL., 2010) a produções de animação dos Estados Unidos e do Japão, maiores produtores mundiais do cinema animado.

Quando nos referimos um padrão tecno-estético, estamos nos referindo ao

conjunto de características que define um agente comunicacional e seus produtos, baseadas em relações estabelecidas com os públicos, bem como no

⁶ Disponível em <http://portalcultura.com.br/node/23613>. Acesso em 01 jul. 2015

⁷ Rede de televisão pública paraense, parte integrante da Fundação Paraense de Radiodifusão, mantida com recursos do Governo do Estado do Pará.

envolvimento com outros atores, como o Estado, seus concorrentes e os diversos setores do mercado” (Brittos et al., 2010: 1).

É a procura por esse padrão que justifica as semelhanças encontradas entre o filme referido e alguns filmes de animação norte-americanos e japoneses. No desenho “Icamiabas”, são diversas essas características e técnicas usadas em outros desenhos de super-heróis, tais como cenas de luta e perseguição, planos ou enquadramentos que exaltam a figura das heroínas e uma narrativa linear típica desses filmes (o herói persegue e luta com o vilão/monstro, este ganha vantagem em determinado momento e por fim a heroína o derrota trazendo um final vitorioso para a trama). Nestes elementos notamos a presença e a influência de técnicas e narrativas visuais e textuais de outras tradições narrativas. É notável, também, uma hibridação cultural (CANCLINI, 2008) que pode ter sido ocasionada pelo cinema e pela televisão, entre outros fatores sociais e históricos.

Essas semelhanças, tanto no que se refere ao padrão tecno-estético como às dinâmicas de hibridação cultural, podem indicar um processo de construção de diálogos entre tradições narrativas e entre linguagens. Efetivamente, trata-se de um processo perceptível em toda a produção cultural amazônica contemporânea, como indica Castro (2011) – um processo cujo *ethos* estaria na tentativa de produzir novos contextos dialogiais que permitam, aos narradores da Amazônia, uma superação da sua condição marginal histórica, bem como de desconstrução política da sua autocolonialidade (Castro, 2012).

Não obstante, também é importante perceber que, por outro lado, a construção dessa dialogicidade também exige o sacrifício de uma parte importante do conteúdo narrado, e talvez mesmo da forma narrativa. Se retomarmos os mitos e lendas amazônicas nos deparamos com histórias e narrativas que nem sempre terminam felizes, geralmente terminam com uma lição de vida, um aprendizado moral ou pragmático para a vida, e que participa da mesma função narrativa ética presente, tradicionalmente, nas fábulas ou parábolas e que compõem, tal como indica Bettelheim (1980) o campo aberto de lutas pelo significado que permitem a continuidade do processo social.

Procuraremos, a seguir, descrever o desenho, buscando aliar esses fundamentos teóricos à observação empírica que fizemos do mesmo. Nosso objetivo é evidenciar a hibridação cultural presente na dialogicidade que permite a observação e a construção do padrão tecno-estético na sua narrativa. De antemão, indicamos que não procuramos processar juízo de valor a respeito dessas formas culturais, apenas observar as suas

condições de hibridez. Queremos apenas mostrar como elas são possíveis e que acontecem há vários anos.

No episódio “Melhor vir por bem, Porco”⁸, a primeira cena mostra duas crianças de pele negra jogando videogame num aparente prédio de cidade grande. Já se percebe também nas primeiras falas das personagens, características regionais, como o típico linguajar falado na Amazônia brasileira, à fala “*papa-xibé*” ou sotaque que o belenense costuma usar no seu dia a dia. Logo em seguida as personagens se deparam com outro personagem com aparência peculiar de monstro selvagem e que se assemelha a um porco.

Num enquadramento que sobrepõe ciência e mitologia num mesmo plano, é perceptível a presença de uma grande lua no céu e das crianças jogando videogame, mostrando que mitologia e ciência às vezes caminham juntas. A lua comumente é explorada na literatura e em diversas histórias e tradições de povos, de alguma forma a lua é muitas vezes vista como um astro importante e misterioso. Depois de diálogos e gritos surpresos eis que a personagem Icamiaba surge na história atirando com seu arco e flechas mágicas no suposto monstro que foge dela. A Icamiaba surge no enredo como uma heroína e ameaça o monstro a fim de que ele pare de fugir. A ideia da Icamiaba como heroína pode ser reforçada pelo grito de empolgação das personagens crianças quando ela aparece.

A heroína Icamiaba é representada na história com poucas roupas lembrando o estilo de vida de tribos indígenas, além também dos grafismos presentes no corpo dela. O monstro ataca a heroína e sempre a lua cheia está aparecendo ao fundo do vídeo. As crianças por sua vez ficam excitadas com a luta da heroína e do suposto vilão como se fosse natural, como se estivessem jogando videogame e logo percebemos que elas continuam brincando com seu aparelho.

A ideia de herói, de lutas e aventuras percebidas tanto na história do desenho quanto na ação das crianças, indica o quanto podemos consumir culturas de outras cidades e países. As crianças no contexto do desenho animado jogam videogame, uma tecnologia digital advinda de outro país, mas ainda assim reconhecem a história indígena da região que se encontram. Nas falas das personagens fica claro o reconhecimento da índia Icamiaba, fica evidente também que elas (as crianças) a veem como uma defensora ou vigilante daquele contexto regional. Não é de hoje que os desenhos animados nos apresentam heróis e mitologias em torno deles.

⁸ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=HEaBPEP0dUM>. Acesso em 1 jul. 2015.

Todo super-herói tem uma história para contar e uma missão a fim de redimir-se de algo ou defender valores ligados ao que é bom e justo. É repetitiva também a história por trás do seu surgimento. O que leva alguém a se tornar um herói? O Batman tornou-se um vigilante para tentar descobrir o assassinato dos seus pais e defender sua cidade da guerra de máfias; o personagem escarlate, o Flash, tem uma história quase que nem a de Batman, o velocista quer descobrir quem matou sua mãe. Em “As Meninas Super-Poderosas” três crianças nascem de uma receita que um professor inventa para ter filhas perfeitas, mas sem querer adiciona o elemento-X que dá a elas super-poderes.

Essas histórias de origem dos heróis, suas lutas diárias contra o crime ou o que afeta a sociedade de modo desastroso são mitologias criadas em torno deles. Um universo criado nos desenhos animados, uma realidade fantasiosa, mas também baseada em aspectos científicos, políticos e sociais. Em “Icamiabas”, essas mesmas fórmulas, comuns em desenhos animados, são usadas, a criação de uma identificação com o regional é um fator que ajuda a mostrar Belém e a região amazônica nos moldes da globalização bem como enxerga Coelho quando nos diz que “curiosamente, diante do global, elementos locais voltam a ganhar valor” (COELHO, 2012, p. 113).

Outro aspecto inerente também é a própria mitologia advinda da literatura das amazonas, que nas histórias nórdicas são mulheres que cortam um de seus seios para poderem ser ágeis na utilização de arco e flecha (RANDAZZO, 1997). Na Amazônia, a lenda das Amazonas é pouca ouvida, pouco se ouve falar das tribos indígenas feitas somente de mulheres e, conseqüentemente, da ideia por trás da palavra *amazonas* e o nome que realmente tinham as tribos formadas por mulheres. É bom lembrarmos também que histórias de super-heróis começaram a surgir com grande força através de HQs, e as mitologias e lendas que eles reinterpretem através de diversas maneiras advém de tradições orais que ganham depois lugar na literatura.



O “Porco” ataca a índia Icamiaba, mas é atingido por uma flecha mágica. Fonte: Animação “Icamiabas”

Voltemos ao desenho em questão. Após destruir a sacada do prédio das crianças, o monstro avança para outra sacada. E lá, mais uma vez, a heroína defende uma senhora que regava algumas plantas em sua varanda. Outra vez fica a vida urbana em contraste com uma vida mais ligada a natureza, ou seja, podemos visualizar plantas, prédios, lua cheia, e monstro mitológico sendo espantado por outro ser mitológico. Nesses momentos o desenho animado deixa em aberto para entendermos que a partir de processos históricos e sociais de troca e contato entre países e culturas, se transformam e se adaptam saberes e costumes. Na pós-modernidade, a globalização com seus efeitos, não consegue acabar ou erradicar com as tradições, mas convive com elas de forma dominadora, não a ponto de excluí-la totalmente. “Nem a modernização exige abolir as tradições, nem o destino fatal dos grupos tradicionais é ficar de fora da modernidade.” (CANCLINI, 2008, p. 239)

Os diálogos que seguem durante essas cenas são montados a partir de ironias e piadas prontas. Numa sequência final de imagens, o homem-porco invade mais dois prédios e sai fazendo uma algazarra fugindo da índia guerreira. Bem no meio da perseguição, ele joga objetos contra a heroína, entre eles, um computador, uma mesa e uma cadeira. A Icamiaba atira de volta o computador no homem-porco e o derruba com a pancada do objeto. O monstro cai de uma janela em cima de uma lixeira e volta a sua suposta forma humana. Depois disso, o homem agradece a heroína. Ciência e mitologia aparecem mais uma vez juntas. Por fim, outras Icamiabas chegam elogiando e curiosas sobre o homem-porco. O nome da Icamiaba, que protagonizou a história até o momento, é revelado, Mayra. E a trama finaliza com um tom humorístico.

No segundo episódio analisado, intitulado “Já Chega, Caipora!”⁹, a história inicia ambientada no Ver-o-peso, feira a céu aberta em Belém, bastante comum aos moradores e cartão postal da cidade. Podemos ver que a globalização já chegou ao cenário de Belém bem como dizia a música de Edmar Rocha, “Belém-Pará-Brasil”¹⁰. No Ver-o-peso é possível encontrar diversos produtos, afinal, o local em questão é uma grande feira que atrai consumidores de peixes, carnes, frutas e legumes. Encontram-se também espaços para o

⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A2B31w9wZM>. Acesso em 1 jul. 2015

¹⁰ Música gravada pela banda de rock paraense “Mosaico de Ravena”, onde o compositor diz que o Mercado do Ver-o-Peso será destruído para a construção de um shopping center e que o bairro da Cidade Velha, centro histórico de Belém, será vendido a Hollywood, para servir de albergue para a equipe do cineasta Steven Spielberg. A música pode ser interpretada como uma crítica aos processos de dominação e expropriação cultural pelos quais a Amazônia foi submetida ao longo dos séculos.

artesanato local e barracas que vendem refeições que fazem parte da alimentação do belenense.

Na maior feira a céu aberto da América Latina, encontram-se as vendedoras de ervas e cheiros que apresentam aos clientes diversos tipos de banhos e perfumes. Cada banho ou perfume é feito com óleo e chá de ervas da região amazônica. Esses banhos e perfumes costumam ter nomes de acordo com sua função. A perseguição do ser mitológico Caipora, na trama do desenho animado começa quando ele invade a feira do Ver-o-peso pedindo que alguém lhe dê algum banho de erva. Logo atrás dele vemos a Icamiaba pedindo para que ele pare de perturbar os moradores, fica também entendido que a perseguição já está acontecendo desde a noite anterior. O Caipora, nas lendas amazônicas, é um ser que costuma defender os animais de caçadores na floresta. Como toda lenda folclórica da região cada cidade conta uma versão diferente do mito do Caipora. Na reinterpretação do desenho estudado aqui, o Caipora se torna um ser travesso que está fazendo uma confusão enorme no Ver-o-peso, ele é representado como um menino e após roubar um banho de ervas chamado “*comigo ninguém pode*” fica mais agitado e sai atacando e se divertindo com as peças e brincadeiras que prega nos feirantes e em quem estivesse no entorno da área do Ver-o-peso.



O “Caipora” ataca as barracas de ervas do Ver-o-Peso. Fonte: Animação “Icamiabas”

O Caipora segue aprontando suas brincadeiras, roubando tapiocas - alimento comum em Belém, que se assemelha ao pão do café da manhã ou lanche da tarde. Ele empurra um pescador no rio e ainda tenta atacar um ônibus que passava. Depois dessa sequência de peripécias e perseguição, a guerreira Icamiaba fica se perguntando o que fazer para deter e controlar o Caipora. É nesse momento que a vendedora de ervas que estava vendendo seus perfumes no começo da história retorna com uma possível solução e desfecho da história. A

vendedora entrega a Icamiba um banho chamado “*Te aquieta menino*”. A índia, esperançosa, vai até o Caipora, que agora atira todo tipo de frutas nas pessoas, e o detêm jogando o banho em cima da sua cabeça. O Caipora, agora desanimado, senta e fica com cara de entediado após o banho. Outra vez a história termina num tom humorístico. Novamente o desenho apresenta uma mesma fórmula no roteiro, nos é apresentado também um outro ser mitológico, o Caipora, defensor da natureza nas lendas populares. No entanto, no desenho a história deste ser mítico é reinventada, seja para dar uma nova cara a história, seja por livre liberdade poética ou de expressão artística.

No terceiro e último episódio disponível no *YouTube* de “Icamiabas”, a trama surpreende trazendo a história “Cai Dentro, Boitatá”¹¹. A cena se passa na ponte que liga a cidade de Belém à ilha de Mosqueiro, distrito municipal onde se encontram praias e balneários, com um sol radiante ao fundo do plano. O desenho começa com o diálogo de um menino com sua mãe no carro atravessando a ponte. No meio da conversa, o garotinho, sentado no banco de trás comendo pipoca, avista, aponta e grita ao ver uma enorme cobra que surge das águas avançando por cima da ponte. Nesse mesmo ângulo o desenho mostra uma revistinha de título “Encantarias” guardada no carro, podendo sugerir que é comum ler sobre tais assuntos em Belém e regiões próximas, lembrando que no episódio anterior banhos e perfumes de ervas foram o desenrolar do roteiro. Percebe-se a partir daí a inserção de mais uma tradição popular da região no universo da história.

A mãe freia bruscamente o carro, antes que haja uma colisão com a cobra grande. Outros veículos também param rapidamente e as pessoas neles se mostram surpresas e reconhecem a cobra grande ou Boitatá. A trilha sonora no desenho colabora muito com o clima de suspense e grandeza, que talvez se queira passar nesse episódio. Vale lembrar que tal trilha é comum em várias produções audiovisuais que costumamos assistir. Técnicas de produção e roteiro se misturando outra vez e criando outro produto midiático.

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ILsSw5V6v2A>. Acesso em 1 jul. 2015.



Momento em que a “Boitatá” aparece sobre a ponte. Fonte: Animação “Icamiabas”

O Boitatá solta uma bola de fogo no carro à sua frente e aquele famoso grito de desespero é ouvido, como em vários outros desenhos. Antes que a bola de fogo pudesse atingir o carro, as heroínas protagonistas do desenho chegam, para a alegria de todos na ponte. O ângulo em *contra-plongée*¹² possibilita vermos as índias como grandes guerreiras e defensoras da Amazônia. O plano dá ideia de ascensão e grandeza para as Icamiabas. Sendo mais sucinto, indica que elas podem ajudar a vencer o perigo que é enorme na ponte de Mosqueiro. Uma das Icamiabas se oferece, tomando a frente para combater a cobra grande. No diálogo, fica claro que existe alguma outra história envolvendo as duas personagens. Isso evidencia também que a Icamiaba já poderia ter matado ou vencido de uma vez a luta com a cobra. Mas ela não fez isso e não faz nas cenas seguintes, afinal, as Icamiabas, no contexto do desenho ajudam as pessoas da cidade dos perigos do folclore popular, mas também protegem esses seres míticos. Nenhuma Icamiaba matou o Homem-porco ou o Caipora, elas os derrotaram e garantiram a proteção deles e das pessoas que estavam por perto. Este modo de agir das guerreiras constrói a trama e o universo de heroínas da Amazônia nos mesmos moldes que outras histórias de super-heróis. A ideia de mulheres guerreiras veio de mitologias e tradições orais nórdicas, quando expedições a América do Sul ocorreram entre o rio que corta o atual estado do Pará e o estado do Amazonas. Aconteceu dos navegantes encontrarem tribos indígenas somente de mulheres que os atacaram, confundindo ou assemelhando-as com as guerreiras que montavam cavalos na mitologia grega. Esses navegantes chamaram as tribos que eram conhecidas pelo índios por Icamiabas de *Amazonas*. As Icamiabas constituíam-se em tribos feitas somente por mulheres e somente mantinham relações sexuais com homens para fins de reprodução. Caso a criança nascesse com sexo masculino ela era retirada do convívio da tribo. No

¹² *Contra-plongée*: “com o sentido de ‘contra-mergulho’, quando a câmera fica abaixo dos olhos, voltado para cima. Também chamada de ‘câmera baixa’.” Disponível em <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>. Acesso em 1 jul. 2015.

entanto, se a criança fosse do sexo feminino a mãe criava e cuidava da menina e ainda lhe presenteava com um colar com o símbolo do Muiraquitã. As personagens Icamiabas do desenho possuem também colares do Muiraquitã, outra forma de indicar a apropriação dos mitos populares da Amazônia na trama.

Nas cenas seguintes, a Icamiaba luta com o Boitatá enquanto o garotinho e as duas outras Icamiabas assistem comendo pipoca. Eles passam a ver a grande luta, que só acontece nos cinemas, ali na frente deles e ainda comem pipoca, numa grande metáfora do hábito de ir ao cinema na atualidade. A luta termina quando a guerreira diz “Cai dentro, Boitatá” e a atinge com um golpe certo e final.

Todos na ponte comemoram enquanto a índia em pé em cima da cobra faz uma pose de vitória. Após isso a Icamiaba pede uma pipoca também, mas a pipoca já acabou assim como a história ou roteiro do episódio. Fica evidente que o uso de técnica de angulação dos desenhos das Icamiabas se repete, a fim, talvez, de criar um laço de memorização com o potencial receptor.

O desenho animado mostra a cidade de Belém cheia de perigos fantasiosos, tal como o cinema já faz há anos quando retrata a Amazônia como um todo (COELHO, 2012), mas também evidência que existe uma cidade nos moldes da modernidade, com pessoas que tem celular, computador e carros. A trama poderia ser muito bem contada do ponto de vista somente da floresta, mas como em outros desenhos de super-heróis, a trama usa uma cidade como cenário e de alguma forma tenta mostrar essa cidade para reconhecimento do público com ela.

Considerações Finais

No desenho vemos várias formas que configuram e expressam a hibridez cultural presente em produtos da mídia, processos esses que são históricos, sociais e culturais. No presente trabalho fez-se primeiro um percurso da história da animação no cenário global e no Brasil, logo após tentou-se evidenciar alguns processos de hibridação cultural presente na narrativa e execução da micro-série animada “Icamiabas”.

A trajetória aqui feita não se encontra completa, os estudos e análise do objeto em questão ainda não foram esgotados, mas, no primeiro momento de análise empírica e revisão bibliográfica conseguimos demonstrar e organizar características híbridas como a reinterpretção de histórias presentes no folclore popular paraense em cenários e personificações animadas.

Referências

- BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**, 7a. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- BRITTOS, Valério Cruz; ROSA, Ana Maria Oliveira Rosa. Padrão tecno-estético: hegemonia e alternativas. **Anais do XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul** – Novo Hamburgo – RS 17 a 19 de maio de 2010, pp.1-12.
- CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: Estratégias para entrar e sair da Modernidade**. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2008. 386 p. (Ensaio Latino-americanos).
- CASTRO, Fábio Fonseca de. **A identidade encenada: a produção artística de Belém como laboratório e teatro da Amazônica**. Contemporânea, V.10 2012 (2: p. 137-149).
- _____. **Entre o mito e a fronteira**. Estudo sobre a inauguração da Amazônia na produção artística contemporânea de Belém. Belém: Labor Editorial, 2011.
- COELHO, Davi Barros. **Amazônia animada: A representação da região amazônica no cinema de animação brasileiro**. 2012. 293 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Artes, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.
- DUTRA, Manuel Sena. **A natureza da mídia: os discursos da TV sobre a Amazônia a biodiversidade e os povos da floresta**. São Paulo: Annablume, 2009
- GONÇALVES, Carlos Walter Porto. **Amazônia, Amazônias**. São Paulo: Contexto, 2001. 184 p.
- MELLO, Nazaré. **Lendas amazônicas**. 2. ed. Belém: Nazaré Mello, 2002. 64 p. (Contos infantis).
- ORTIZ, Renato. Globalização: notas sobre um debate. **Sociedade e Estado**, Brasília, v. 24, n. 1, p.231-254, jan. 2009. Bimestral.
- PAES LOUREIRO, João de Jesus. A etnocenologia poética do mito. **Ensaio Geral**, Belém, v. 1, n. 2, p.152-158, jul. 2009. Semestral.
- RANDAZZO, Sal. **A criação de mitos na publicidade: Como os publicitários usam o poder do mito e do simbolismo para criar macas de sucesso**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997. 408 p.