Universidade Federal de Uberlândia
Instituto de Artes
Graduação em Artes Visuais

Carlos Alberto Amorim Filho

A Lenda Dos Filhos De Tau e Kerana

UERLÂNDIA
2018

Carlos Alberto Amorim Filho

A Lenda Dos Filhos De Tau e Kerana

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia, conforme exigência para a conclusão do curso.

Orientação: Profª. Drª. Nikoleta Tzvetanova Kerinska

UBERLÂNDIA-MG
2018
Carlos Alberto Amorim Filho

A Lenda Dos Filhos De Tau e Kerana

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia, conforme exigência para a conclusão do curso.

Uberlândia, 19 de Dezembro de 2018

Banca examinadora

_____

Prof. Drª Nikoleta Tzvetanova Kerinska

_____

Prof. Dr. Renato Palumbo Dória

_____

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

Agradecimentos

A Nikoleta Kerinska, pelo excelente trabalho e esforço dedicando tempo para as orientações ao longo do desenvolvimento desta monografia.

A meu pai e minha mãe, pela força e confiança durante toda a minha estadia na universidade para traçar um futuro.

A Tássia, minha querida irmã, pela paciência e apoio nos processos construtivos durante o itinerário que fortaleceu nossa irmandade.

A Winnie, pela presença e ajuda em todos os momentos que nos apoiamos para nunca desistir.

Ao José, por compartilhar os problemas e tornar essa jornada possível.

As alunas do curso de teatro, Beatriz Vergara, Giovana, Karina, Maria Eduarda e Lisandra Eleotério pela contribuição para a execução da prática do projeto

A banda Liberté Experiênce Band, pela contribuição e oportunidade de participação na construção da sonoplastia.

Ao Miguel, pela nossa amizade de longa data e contribuição pela voz de dublador para fazer a narração.

Ao Neto, pela nossa amizade duradoura e trajetória em comum.

A todos os amigos e professores do curso, que partilharam comigo experiências e conhecimentos nesta batalha.

“Desenvolver a fantasia significa aperfeiçoar a Humanidade” (Carl Gustav Jung)

RESUMO

O trabalho aqui presente corresponde a produção artística concebida em forma de um desenho animado, com o nome: A Lenda dos Filhos de Tau e Kerana. Essa produção é realizada com a técnica rotoscopia, através da arte digital com a edição de imagens obtidas durante uma gravação de vídeo. O resultado é a criação de vários personagens e cenários em movimento para contar uma lenda indígena. A monografia contém os exemplos e as inspirações pertinentes a construção prática da pesquisa, assim como o desenvolvimento dos desenhos animados em forma de linguagem artística e os valores históricos e morais das culturas indígenas.

Palavras-chaves: desenho animado, rotoscopia, lenda indígena

ABSTRACT

The present work corresponds to the artistic production realized in the form of a animated cartoon, with the name: The Legend of the Children of Tau and Kerana. This production is performed using the rotoscope technique, through digital art with the manipulation of images obtained during a video recording. The result is the creation of several characters and scenarios in movement to tell an indigenous legend. The monography contains examples and inspirations pertaining to the practical construction of research, as well as the development of cartoons in the form of artistic language and the historical and moral values of the indigenous cultures.

Keywords: animated cartoon, rotoscope, indigenous legend.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Teatro de Sombras da China.....13

Figura 2: Taumatrópio.....14

Figura 3: Zootrópio.....15

Figura 4: Flipbook.....16

Figura 5: Animação 2D.....18

Figura 6: Cena de Composition in Blue.....19

Figura 7: Cena de Neighbours.....20

Figura 8: Cena de La Coda.....21

Figura 9: Cena de Automatic Writing.....22

Figura 10: Cena do filme.....25

Figura 11: Trecho do rio Xingu.....26

Figura 12: Ilustração por Aldo Chiappe.....28

Figura 13: Peças do museu.....31

Figura 14: Processo.....33

Figura 15: Layout do programa.....34

Figura 16: Primeira cena.....34

Figura 17: Estudo de personagens.....36

Figura 18: Elaboração do personagem 1.....37

Figura 19: Elaboração do personagem 2.....37

Figura 20: Elaboração do personagem 3.....38

Figura 21: Composição dos personagens.....39

Figura 22: Cenários e texturas.....40

Figura 23: Etapas da produção.....41

Figura 24: Elaboração do índio caçando.....42

Figura 25: Estudo de movimento.....43

Figura 26: Cena dos ovos.....43

Figura 27: Estudo da sequência de cenas.....44

Figura 28: Transição de cenas.....45

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....11

1. A arte dos desenhos animados.....13

1.1. Evolução e uso do desenho animado.....13

1.2. Aplicação dos termos conforme a linguagem.....17

1.3. Referências de artistas.....18

2. A cultura indígena em seu modo de viver e pensar.....23

2.1. As tribos indígenas hoje.....23

2.2. Lenda e mito em suas fundamentações.....26

2.3. A lenda como nós conhecemos.....28

3. A elaboração do projeto.....32

3.1. A premissa das edições.....32

3.2. Construção das cenas.....33

3.2.1. Personagens.....34

3.2.2. Os personagens fantásticos.....36

3.2.3. Cenários e transições.....39

3.3. Montagem em vídeo.....45

Considerações finais.....46

Referências Bibliográficas.....46

Introdução

O desenho é um dos meios de expressão mais antigos que conhecemos, e que ainda hoje está presente com suas diversas técnicas e formas de representação. Essa pesquisa tem como objetivo criar uma série de desenhos, que em seguida são finalizados para compor um filme de desenho animado. Este filme intitulado “A Lenda dos Filhos de Tau e Kerana”, com duração de 06 minutos e disponibilizado na internet em livre acesso[1], é o resultado final dessa pesquisa.

Para apontar algumas questões sobre as imagens, e suas possibilidades de movimento, foi desenvolvida uma investigação que permitiu levantar algumas invenções, importantes numa perspetiva histórica. Entre essas invenções são a câmera-escura, os aparelhos de ilução ópticos e a lanterna mágica. Os trabalhos de alguns artistas como Oskar Fischinger, Norman McLaren, Gianluigi Toccafondo e William Kentridge foram analisados com o objetivo de compreender os recursos expressivos dos desenhos animados.

Ao longo do curso de artes visuais realizei diversos estudos de desenhos e desenho computacional sobre a construção de personagens, criaturas fantásticas e seres mitológicos. As representações de personagens fictícios em diferentes culturas sempre chamaram minha atenção pelas possíveis narrativas e conhecimentos que eles trazem. Por este motivo, escolhi como temática desta pesquisa uma lenda indígena.

As lendas indígenas trazem o imaginário das populações indígenas, os primeiros habitantes das terras brasileiras. Contar suas histórias é uma forma de perpetuar a cultura indígena. Os problemas enfrentados pelas populações indígenas são pouco debatidos no âmbito política e social, como se suas culturas não tivessem nada a oferecer para a sociedade contemporânea. Essa contatação alimentou também o desejo de contar visualmente uma lenda indigena e de tentar contribuir modestamente com a popularização da cultura dos primeiros moradores das terras brasileiras.

A realização dessa pesquisa teve sua inspiração em alguns filmes documentários, “Corumbiara” do diretor Vicent Carelli em 2009 e “A Última Volta do Xingu” dos diretores Kamikia Kisedjê e Wallace Nogueira em 2015. O primeiro filme

1 Disponível em: <https://vimeo.com/305163379>

trata do massacre da tribo Akuntsu que ocorreu próximo a cidade de Corumbiara ao sul de Rondônia. O segundo filme é sobre os danos causados pela construção da usina hidroelétrica sobre o rio, que banha as tribos indígenas e as civilizações ribeirinhas.

A partir dessas referências realizei uma busca sobre a mitologia indígena. O objetivo inicial era conhecer criaturas fantásticas e personagens pouco comuns para continuar minhas experiências em desenho. Durante a pesquisa encontrei a lenda de Tau e Kerana, que geram sete criaturas monstruosas. Retirei um trecho do livro “Guaranies, su vida y sus mitos” e de artigos sobre o Museo Mitológico Ramón Elías para reconstituir a história. Essa lenda, repleta de criaturas fantásticas estimulou a minha imaginação não somente por se referir à tribo dos tupis-guaranis, mas por trazer diferentes seres enigmáticos e pouco comuns. Conceber esses personagens por meio de desenho se apresentou um desafio para mim.

Do ponto de vista da experiência artística, os desenhos realizados ao longo desta pesquisa foram feitos a partir de fotografias, através do método da rotoscopia. A rotoscopia é um método no qual o desenho é feito sobre uma imagem pré-existente. Neste sentido os desenhos foram feitos a partir de uma referência real e adaptados para as necessidades da narrativa.

O processo na elaboração das imagens para criar o movimento foi dividido em cenas, contendo uma estrutura técnica até chegar na exportação e na postagem transformadas em vídeo. Para criar os personagens e os cenários, foram adotadas várias características, que remetem a alguns símbolos elaborados ao longo do processo de criação.

A presente monografia é organizada em três partes: no primeiro capítulo são tratadas questões referentes ao desenho animado e suas possibilidades quanto linguagem artísticas; no segundo capítulo é tratada a temática da pesquisa; o terceiro capítulo é dedicado ao processo de construção do trabalho prático.

1. A arte dos desenhos animados.

1.1. Evolução e uso do desenho animado.

Os desenhos animados nos são apresentados desde a infância até a vida adulta, seguindo ou não de acordo com a censura de idade indicativa pelo critério moral e político que nos é imposto para assistir. A mídia tem relativa liberdade em nos expor esse tipo de conteúdo, mas o processo de construção desse material é mais complexo do que aparenta, e raramento temos acesso a ele enquanto público. Somos sempre alvos do bombardeio de vídeos e de imagens, seja através das redes sociais, da televisão ou de outros meios de comunicação, que compõem a distribuição do entretenimento visual. Por isso, reconhecemos as representações visuais que vieram se aperfeiçoando ao longo dos tempos de acordo com as tendências de cada época, sendo aplicadas em diversas formas, técnicas e propósitos artísticos.

Desde a Pré-História, o ser humano se expressava com pinturas nas paredes rupestres como forma de rituais mágicos, acreditando que as representações se tornariam realidade. Posteriormente, no Egito Antigo, os desenhos tomaram um reconhecimento como códigos, formando uma linguagem própria, para registrar a cultura e a vida dos faraós. A cartilha “Anima Escola” feita na ocasião de Anima Mundi[2], explica: “Anima vem do grego *anemon*, que tanto podia significar “alma” como “movimento”, ou ainda, "vento"... (anemógrafo, por exemplo, é o nome da máquina que mede a velocidade dos ventos).” Na China, com o surgimento do teatro de sombras, a dramaturgia teatral adota uma categoria com um sistema elaborado de luzes e figuras recortadas projetadas no painel, diferente do palco com apenas atores para encenar uma história.

Figura 1: Teatro de Sombras da China



Fonte: Oficina Multimédia Portfólio por Rita Vasconcelos

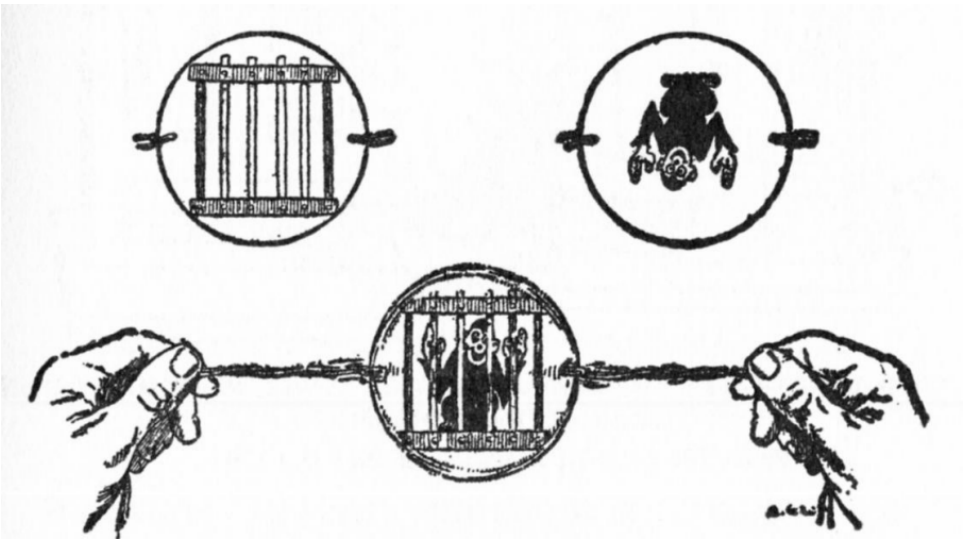
2 Anima Mundi: é o Festival Internacional de Animações do Brasil. Iniciado em 1993 no Rio de Janeiro.

Muito tempo foi preciso para que o funcionamento do olho humano seja compreendido. O princípio da câmera-escura serviu de base para a invenção da fotografia e sua origem é datada do século IV a.C. em alguns escritos do filósofo chinês Mozi. Esse experimento físico mostra que, os raios de luzes que atravessam um orifício de uma sala ou caixa de forma reta, projetam uma imagem na superfície oposta de cabeça para baixo. As observações subsequentes desse fenômeno ajudaram na formação das teorias, que levaram o árabe Alhazen a escrever o **Livro de Óptica** no século XI d.C.

Os pesquisadores que serão citados a seguir, se dedicaram em demonstrar como o ser humano enxergava o movimento. Eles são os principais responsáveis pelo surgimento de várias espécies de brinquedos ópticos, usados de forma lúdica como truques e ilusões na área do entretenimento. Como exemplo destes brinquedos, temos o taumatrópio, o zootrópio, o flipbook, entre outros.

O taumatrópio foi criado em 1825 pelo físico londrino, Dr. John Ayrton Paris. O que consiste em um pedaço de papel ou superfície desenhada pelos dois lados que, quando submetida a um giro, as imagens se fundem em uma só, devido o fenômeno da persistência retiniana.

Figura 2: Taumatrópio

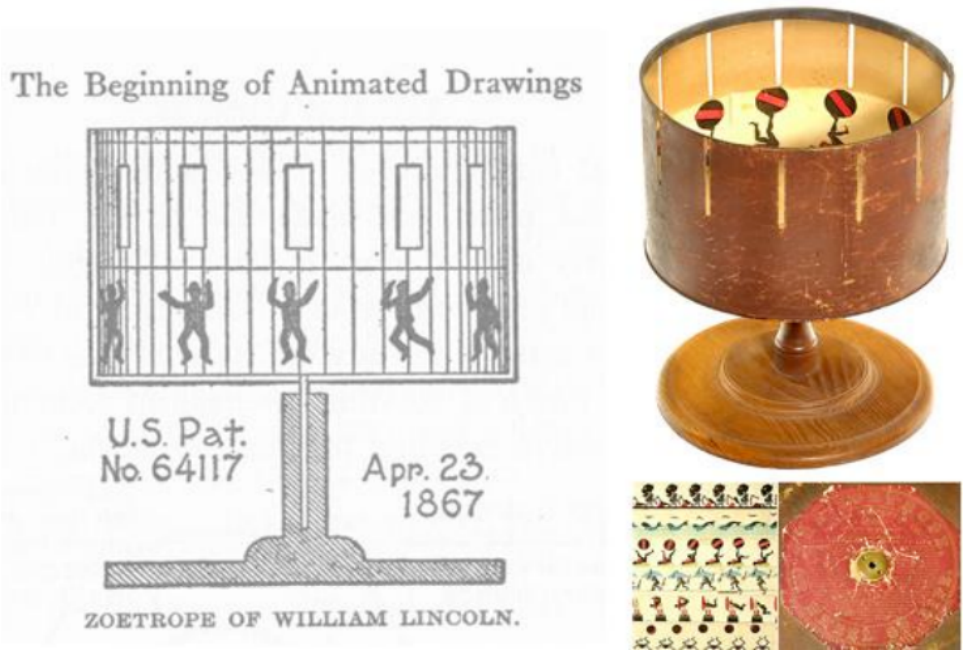


Fonte: DP Oliveira – 2012

Já o zootrópio, inventado por William George Horner em 1834. É um sistema com imagens ligeiramente dispostas sequencialmente dentro de um tambor fechado

com várias fendas. Ao girarmos e olharmos pelas janelas do instrumento, podemos ver o movimento.

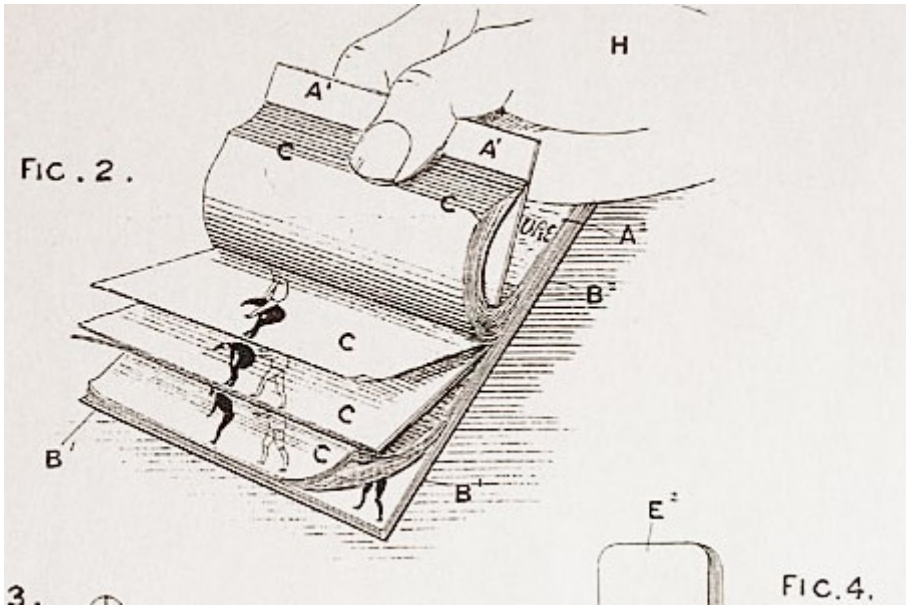
Figura 3: zootrópio



Fonte: DP Oliveira – 2012. Disponível em: <https://ubibliorum.ubi.pt/ bitstream*/104AAndice%*pe2044%20%E2%80%93%20ANIMA% C3% 87%C3%83O.pdf>.

O flipbook era conhecido como Kineograph. Ele surgiu em 1868 com a patente de John Barnes Linnet. É reconhecido até hoje por ser simples e funcional, bastando folhear rapidamente uma série de páginas com desenhos sequenciais para observar o movimento. Até hoje os flipbooks apresentam um objeto de diversas extremamente popular, que revela a magia do movimento de forma direta.

Figura 4: flipbook



Fonte: Blog de Kristinz Veritaz Design, Disponível em: <http://kristinzdesign.blogspot.com/2011/05/transformers-project-making-process.html>.

Com essas descobertas e invenções começaram também as reflexões sobre o termo “animação”, abordado anteriormente em projeções de animação mecânica e a partir dos shows de lanternas mágicas (aparelho de projeção de imagens fundamentado em um jogo de luzes refletidas em espelhos). O inventor francês Charles Émile Reynoud, que viveu de 1844 a 1918, foi o responsável pelo melhoramento do brinquedo óptico zoostrópio ao adicionar espelhos no centro do círculo, patenteado como praxinoscópio em 1877. Logo depois, ele juntou o dispositivo da lanterna mágica com o praxinoscópio para criar o Théâtre Optique, exibindo os primeiros desenhos animados em cores e com som no Musée Grévin, o museu de cera em Paris.

A maioria dos adventos tecnológicos em mídias foram consagrados graças a invenção do cinematógrafo pelos irmãos Lumière, de nacionalidade francêsa. Eles foram os pioneiros a exibir um filme numa sala de cinema, no ano de 1895, servindo de grande motivação ao ilusionista e cineasta francês Georges Méliès para investir seu trabalho na sétima arte. Com o uso de várias técnicas para manipular e alterar a realidade, Méliès inventou os primeiros efeitos especiais na indústria cinematográfica. Durante suas gravações, havia pausas para que o cenário fosse alterado antes de dar continuidade à filmagem. O resultado também pode ser feito

ao fotografar uma série de imagens para exibi-las rapidamente de forma sequencial, sendo reconhecido posteriormente como stop-motion.

Tudo isso, contribuiu para compreendermos melhor a funcionalidade da retina, órgão responsável pelo sentido da visão. No texto de Henrique de Melo Alves sobre os meios de se fazer um desenho animado, ele explica:

> "No início do século XX, os fisiologistas que estudavam a visão humana acreditavam que o olho humano mantinha na mente, por algum tempo, as imagens que recebia. Esse fenômeno ganhou o nome de "persistência retiniana". Mas nos anos 1920 essa teoria passou por algumas modificações. A teoria mais moderna identifica dois fenômenos da visão conhecidos como "efeito beta" e "efeito phi", que explicam mais claramente o que realmente ocorre no olho e no cérebro que nos permite ver uma seqüência de imagens e entender aquilo como movimento. O fato é que o olho humano não é uma câmera, e não enxerga as coisas em formato de frames ou de campos, como o video. O sistema olho/cérebro é uma combinação de detectores de movimento, sensores de detalhes, e interpretadores de texturas, e tudo isso combinado no cérebro forma a experiência visual." (ALVES, p. 9-10).

No longo percurso na história do homem com a tentativa de representar e compreender o movimento, dado o enfoque aos desenhos animados, percebemos que há uma infinidade de possibilidades na área. Por isso, é importante frisar qual técnica foi usada no trabalho aqui presente e o efeito que ela causa, fazendo referência a alguns artistas que também desempenharam uma pesquisa na formação desse campo.

1.2. Aplicação dos termos conforme a linguagem

O termo Desenho Animado já designa o que a obra representa – com a junção das palavras se obtém como significado de uma série de desenhos em movimento. Muitas pessoas utilizam a denominação 'animação' para designar os desenhos animando, mas Paula Ribeiro da Cruz traz em sua pesquisa uma explicação sucinta sobre o emprego dessa palavra:

> "Outro erro de classificação comum, portanto, é resumir a animação à movimentação de desenhos (essa tendência foi popularizada a partir da década de 1920, quando se iniciou a dominação do cartoon norteamericano). Segundo Jayne Pilling (1997), o que torna a animação tão difícil de ser definida é justamente o seu caráter de mídia abrangente, a abundância de técnicas e materiais que podem ser usados na realização de um produto animado. Sob o rótulo de "animação", pode ser identificada uma gama de produtos, cuja finalidade nem sempre é artística: filmes publicitários, efeitos especiais, vinhetas e aberturas para cinema e televisão, seriados televisivos, curtas experimentais, longas-metragens de entretenimento, além de jogos eletrônicos para computador, internet e celular" (CRUZ, 2006, p. 21-22).

Dividido os propósitos de se fazer um desenho animado, seus estilos podem variar entre uma animação 2D e a 3D. Como se estivessem em um papel, os desenhos no plano bidimensional são feitos geralmente quadro a quadro, mas com a ajuda da tecnologia atual é possível fazer a interpolação de movimento entre vários quadros para compor uma cena. Já no plano tridimensional, a técnica é mais complexa e exige o apoio de um software para combinar as formas sólidas com as luzes, texturas e movimentos de câmera, criando o aspecto de algo palpável com uma noção de profundidade.

Figura 5: Animação 2D



Fonte: técnicas de animações por Marcelo Alves, Disponível em: <https://www.academia.edu/4880977/T%C3%A9cnicas_de_Anima%C3%A7%C3%A3o_A_T%C3%89CNICA_DO_DESENHO_ANIMADO>

Dentre as várias maneiras de se fazer uma animação, o presente trabalho foi realizado através da rotoscopia que será descrito posteriormente com mais detalhes do processo. Há uma polêmica a respeito de seu uso, por ser executado diretamente sobre um vídeo ou imagem capturada do real, através da manipulação de fotografias em película, ou com a projeção da imagem. Por este motivo, os desenhos podem ser vistos como cópias de uma referência ou do que seria o original. Contudo, o resultado final vai muito além das cópias inciais, e, revela sua plasticidade após o processo artístico, que é uma experiência demorada, mas que permite muitas soluções visuais e gráficas.

1.3. Referências de artistas

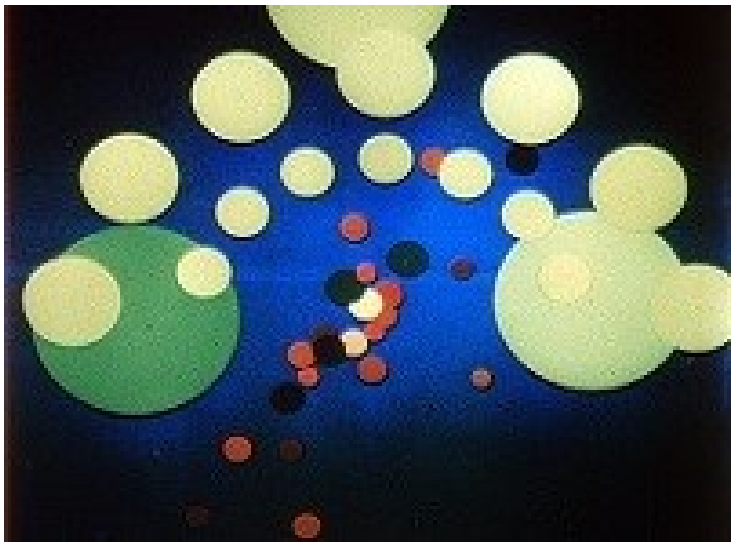
Junto com o alvorecer do cinema, vários artistas se propuseram a trabalhar com a arte de criar movimentos. Alguns artistas importantes, usados como referência nessa pesquisa são: Oskar Fischinger, Norman McLaren, Gianluigi Toccafondo e William Kentridge. Com uma linguagem artística própria e

experimental, eles se distinguem no cenário geral das animações criadas pelas indústrias cinematográficas.

Antes de ser cineasta e animador, o artista alemão Oskar Fischinger tinha sua carreira como músico e desenhista arquitetônico. Quando notou que os curtas-metragens abstratos de Walter Ruttman eram próximos às suas ideias, passou a dedicar seu tempo integral como cineasta para se diferenciar dele. Fischinger fazia seu trabalho inteiramente a mão, com cada quadro desenhado ou fotografado. As produções do artista combinavam objetos geométricos com a música, sintonizando uma harmonia entre imagem e som.

O artista produziu mais de 50 curtas-metragens durante sua vida, entre elas está **Wax Experiments** que desenhou várias formas em contrastes de cinza e sem som, com ciclos hipnóticos fazendo interrupções e aparições constantemente. Após sua participação na invenção do processo Gasparcolo, fez por conta própria a obra **Composition in Blue** utilizando o mesmo sistema, representando uma harmonia do som com formas geométricas agora coloridas. Isto o levou a ganhar prêmios em festivais estrangeiros como o King's Prize e na Exposição Universal de Bruxelas em 1935.

Figura 6: Cena de Composition in Blue



Fonte: Center for Visual Music

O artista Norman McLaren editava por cima das próprias películas, riscando e pintando. Ao longo de sua carreira, produziu sincronias de músicas e imagens com um jogo de luzes e profundidade. Utilizando dois projetores para exibir os *frames* separados, conseguia dar a impressão de um estereoscópio, unindo os desenhos

bidimensionais fotografados para criar efeito 3D. Ele foi o primeiro da história a realizar esse estilo de animação com o **Around is Around**, em 1951.

Na década de 50 e 60, com o apoio da UNESCO, viajou para a China e para a Índia com o propósito de ensinar técnicas de cinema e animação. Durante sua estadia na China, criou o **Neighbours**, que ganhou o Óscar de Melhor Animação em 1953, com a abordagem do tema da guerra, e, utilizando-se da técnica de *pixilation*. O curta-metragem mostra dois homens amigáveis que entram num intenso conflito ao desejar tomar posse de uma flor que havia nascido entre suas casas.

Figura 7: Cena de Neighbours



Fonte: Portal Galego da Língua

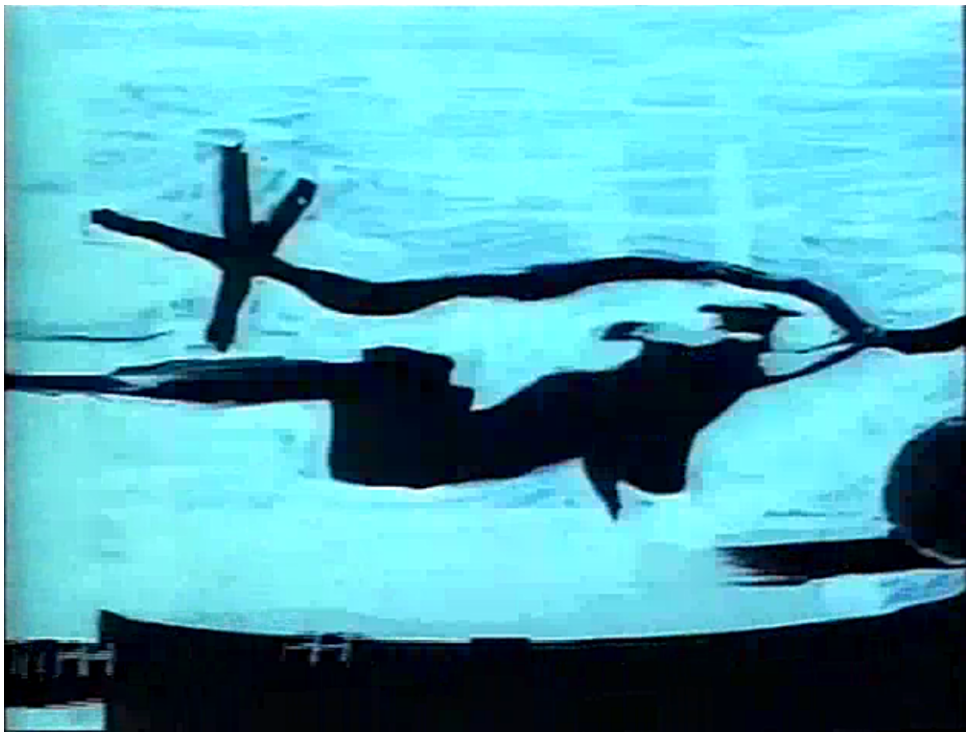
O artista italiano Gianluigi Toccafondo já aproveita de imagens pré-existentes em fotos de revistas, fotogramas e filmes para realizar uma fotocópia distorcida e retrabalhada com acrílico, lápis ou qualquer outro meio. O resultado é uma magia de movimentos que vibram em sua superfície de forma constante, junto a representação de figuras em ações e transições fluidas. Produzindo um estilo próprio, sua natureza poética aparece nas metamorfoses contínuas e fantásticas, transfiguradas ao deformar e esticar os elementos visuais de seus vídeos.

Seu primeiro curta-metragem foi **La Coda**, com duração de dois minutos, tendo sido feito apenas como um experimento, entre 1987 e 1989. No entanto, com

isso já conseguiu ganhar seu primeiro prêmio em Lucca[3]. Várias outras obras de sua autoria receberam consagrações, como **La Pista**, de 1991, e **Pinocchio**, de 1999.

La Pista foi nomeado como melhor curta-metragem no Festival Internacional de Cinema de Berlim, em 1993. **Pinocchio** ganhou o prêmio de Dok Leipzig na categoria de Filmes e Vídeos Animados, em 1999. Seu filme mais recente é de 2003, intitulado **La Piccola Russia**, tendo ganhado vários prêmios em 2004 no Festival Internacional de Animação de Ottawa, na categoria de Melhor Curta-Metragem Narrativa com Menos de 35 Minutos; no Festival de Cinema de Noites Negras de Tallinn e no Festival de Cinema de Torino como documentário e prêmio especial.

Figura 8: La coda



Fonte: Youtube

O artista sul-africano William Kentridge fez uma exposição na Pinacoteca do Estado de São Paulo no Brasil de nome **Fortuna**, carregando uma bagagem extensa de seus projetos, ele conta sobre uma reflexão que teve sobre o futuro antes de se tornar animador, em entrevista para Folha de São Paulo:

3 Lucca: fica localizado na região da Toscana, é uma província reconhecida como o ponto central da animação na Itália.

> Quando comecei a estudar arte, na África do Sul, a expectativa que se tinha era ser um pintor a óleo. Para mim, foi uma grande descoberta encontrar artistas que desenhavam ao invés de pintar. Então descobri ainda que, mesmo fazendo teatro ou cinema, poderia ser incluído dentro de uma prática artística. E creio que isso se passou com muitos. Helio Oiticica e Lygia Clarck são figuras chaves que também perceberam que a possibilidade da arte não estava só na pintura ou na parede. (KENTRIDGE, 2013)

Dessa forma, Kentridge passou a testar os possíveis significados da imagem em transição. O movimento corporal é muito importante dentro de todos os tipos de desenhos, tendo os gestos como uma forma de criar uma expressividade própria. Para as produções, ele filma ou fotografa para conseguir os movimentos que precisa, utilizando a si mesmo, ou pedindo a um modelo, ou apenas observando alguém na rua e tenta reproduzir a lembrança posteriormente.

Os materiais que o artista utilizava eram geralmente pastéis e carvão, para propositalmente apagar e refazer continuamente seus desenhos na mesma tela, papel ou matriz. O efeito causado por esse estilo próprio dentro da arte cinematográfica foi inovador, pois a transição de quadros dos desenhos mantém um registro quase apagado do quadro anterior. Podemos perceber o uso dessa técnica, por exemplo, no curta-metragem de 3 minutos **Automatic Writing**, feito em 2003. Nele aparece e desaparece algumas vezes a figura feminina em meio a uma série de escrituras, representando a presença de sua esposa no estúdio e uma caligrafia efêmera.

Figura 9: Cena de Automatic Writing



Fonte: Youtube

Com isso, pudemos compreender os movimentos presentes em sua forma de representação mais antiga e recente, junto a evolução de infinitas possibilidades. Agora, vamos partir para a temática presente na narrativa do projeto, abordando o

modo de vida e os problemas que as civilizações indígenas enfrentam na contemporaneidade.

2. A cultura indígena em seu modo de viver e pensar

2.1. As tribos indígenas hoje

As invasões e os domínios imperiais ao longo de toda história, fizeram com que várias culturas desaparecessem ou entrassem em decadência. Quando uma cultura não era exterminada ou enfraquecida com as difusões e as migrações, ela foi dominada à força, e, seus bens assimilados em prol da ascensão de uma cultura mais imponente. A história do Brasil é um exemplo de exterminação e dominação das culturas indígenas, devido a colonização portuguesa, escravidão e escambo.

Ainda que hoje existem algumas reservas e emancipações indígenas, o reconhecimento dos índios como parte igualitária de cidadão se deve a algumas organizações formadas para proteger esses grupos, que sustentam o meio ambiente, como a Fundação Nacional do Índio (FUNAI), o Instituto Socioambiental (ISA), ou ainda, a Comissão Pró-Índio de São Paulo (CPI-SP).

O americano Clifford Geertz, que viveu entre 1926 e 2006, aborda sobre o “Futuro do Etnocentrismo” em seu artigo “Os Usos da Diversidade”. Com a importância da antropologia na sociedade, que apesar das pessoas compartilharem o mesmo meio de vida, há conflitos de preconceito e discriminação contra o próximo.

> “A distância oferece, se não encanto, pelo menos indiferença, e, portanto, integridade. No passado, quando as chamadas culturas primitivas se viam apenas muito marginalmente envolvidas umas com as outras – chamando os seus próprios membros de “Os Verdadeiros”, “Os Bons”, ou simplesmente “Os Seres Humanos” e os outros, que estavam do outro lado do rio, de “macacos da terra” ou “ovos de piolho”, isto é, não, ou não completamente, humanos – a integridade cultural era prontamente mantida. Uma “profunda indiferença pelas culturas alheias era… uma garantia de poderem existir à sua vontade e do seu lado” (p. 26). Agora, quando está claro que este não é mais o caso, e todo mundo, cada vez mais apertado num pequeno planeta, está profundamente interessado em todo mundo e no que todo mundo faz, a possibilidade de perder tal integridade, por causa da perda de tal indiferença, paira no ar” (GEERTZ, 1999, p. 4-5).

A interação entre as culturas faz com que se tornem mais vivas, com a adoção de adereços, a participação dos costumes e cultos ou uma simples representação da cultura. Mesmo que cheguem a desaparecer suas tradições, elas continuam como parte assimilada ou incorporada no mundo de hoje.

Junto ao problema da emancipação dos povos indígenas, que também foi assunto do livro “Caderno da Comissão Pró-Índio nº 1”, de 1979. Vários antropólogos se manifestaram contra a abordagem dos planos de governo para realizar demarcações nas terras indígenas, o que serviria como preservação de suas culturas, mas acabaria sendo uma exclusão de sua convivência entre a sociedade moderna.

> “O respeito à diversidade é mais do que se aceitar e até admirar aqueles grupos que ostentam uma tradição cultural marcada, com cocares, pinturas e, de preferência, arcos e flechas. Muito mais difícil, e, igualmente importante, é aceitar esses outros grupos que perderam sua língua e seus costumes tradicionais e que teimam, no entanto, em afirmarem-se índios. Há que se entender que esses movimentos de reconstrução de uma identidade indígena, entre grupos aparentemente semelhantes a qualquer grupo regional, significam a tentativa de recuperar uma imagem dignificante de si mesmos. E, é precisamente por isto, que não existem parâmetros outros para definir uma comunidade ou um de seus membros como índios, senão aqueles justamente adotados pelo Estatuto do Índio, de 1973, em seu Artigo 3º, a saber: índio é quem se identifica e é identificado como tal” (CPI-SP. 1979 p.19).

Há diversos casos noticiados e confirmados da luta de interesses por terras, pelo desejo e necessidade em explorar as matérias primas onde já habita uma comunidade, cuja sobrevivência depende da manutenção sustentável da natureza local. Exemplos disso sendo representados em documentários como o de “Corumbiara” e a “Última Volta do Xingu”.

A exploração da madeira por fazendeiros além de desmatar uma grande área florestal, expulsa e extermina grande parte de seres vivos que residiam no local, como ocorreu na tribo indígena Akuntsu no estado de Rondônia. Causando medo e repulsa de índios que, por serem atacados, muitas vezes contra-atacam e ainda são considerados culpados por seus opositores.

Figura 10: Cena do filme



Fonte: cena de divulgação do filme. Disponível em: <http://tvbrasil.ebc.com.br/programa-de-cinema/2017/05/corumbiara>.

Outro caso grave foi a barragem do rio Xingu para a criação da usina hidrelétrica em Belo Monte, os cem quilômetros de água que banhavam duas tribos indígenas e várias famílias ribeirinhas servia de autossustentação, com inúmeros recursos naturais como peixes e frutos, agora entraram em escassez e extinção. Ao longo do tempo, fora registrado pelos moradores da região o impacto que a usina causou, apesar de haver outras formas de geração de energias renováveis e modernas como a eólica, solar e da biomassa. Brasil fica na retaguarda global da renovação de energia por estratégia do governo em privilegiar a energia gerada a partir da hidroeletricidade.

Figura 11: Trecho do rio Xingu



Fonte: foto por Lalo de Almeida

Os fatos exposto motivaram a presente pesquisa e a realização do desenho animado, que procura contribuir com a preservação da cultura e do imaginário dos índios. Depreendendo da importância em resgatar a cultura indígena, bem como suas crenças e dificuldades de sobrevivência. O trabalho que será tratado passo a passo no próximo capítulo, narra a lenda de Tau e Kerana.

2.2. Lenda e mito em suas fundamentações

As mais diversas formas de cultura no mundo nos fazem abrir os olhos para seu interior, querendo fazer parte ou, ao menos, conhecer um pouco os modos de pensar e de sentir das populações diferentes. Cada população possui suas peculiaridades culturais e artísticas, que se expressam também pelas histórias contadas. As crenças, provocadas pelo desconhecido são comuns nas sociedades arcaicas. Nessas crenças, a imaginação humana cria personagens e histórias, que se manifestam como conhecimento popular.

Os cultos religiosos e as crenças de uma determinada civilização caracteriza entre outras coisas o seu imaginário. Os mitos e as lendas completam e projetam esse imaginário no tempo para as gerações. No senso comum o mito e a lenda são frequentemente usados como sinônimos, porém seus significados são bem

distintos. Uma história geralmente se torna mito quando seus fatos não possuem fundamentos, permanecendo para sempre dentro do campo da ficção. Já o relato sobre uma experiência vivida, na tentativa de explicar tais acontecimentos e situações, pode tornar criação do imaginário em uma narrativa lendária, com fundamentos a partir do real.

Os livros do renomado autor Joseph Campbell, nos permite embarcar entre as semelhanças no modo de pensar e contar histórias, as crenças populares e costumes regionais parecidos, entre outras convergências. A obra intitulada como ‘’O Herói de Mil Faces”, o autor utiliza o termo monomito para formalizar a teoria da jornada do herói, com o qual mostra uma espécie de padrão no modo de contar histórias. Pegando um trecho da conversa que teve com o jornalista Bill Moyers, no livro “O Poder do Mito”, Campbell responde sobre o porque devemos nos importar com os mitos:

> “As literaturas grega e latina e a Bíblia costumavam fazer parte da educação de toda gente. Tendo sido suprimidas, toda uma tradição de informação mitológica do Ocidente se perdeu. Muitas histórias se conservavam, de hábito, na mente das pessoas. Quando a história está em sua mente, você percebe sua relevância para com aquilo que esteja acontecendo em sua vida. Isso dá perspectiva ao que lhe está acontecendo. Com a perda disso, perdemos efetivamente algo, porque não possuímos nada semelhante para pôr no lugar. Esses bocados de informação, provenientes dos tempos antigos, que têm a ver com os temas que sempre deram sustentação à vida humana, que construíram civilizações e enformaram religiões através dos séculos, têm a ver com os profundos problemas interiores, com os profundos mistérios, com os profundos limiares da travessia, e se você não souber o que dizem os sinais ao longo do caminho, terá de produzi-los por sua conta. Mas assim que for apanhado pelo assunto, haverá um tal senso de informação, de uma ou outra dessas tradições, de uma espécie tão profunda, tão rica e vivificadora, que você não quererá abrir mão dele” (CAMPBELL, 2005, p.14-15).

A partir de estudos como os do alemão Curt Unkel Nimuendajú, que documentou sua convivência entre os indígenas no Brasil, a tribo Tupi-Guarani que residia no que hoje conhecemos como estado do Mato Grosso se dispersaram para além das matas, enfrentando os perigos da natureza e outras tribos nativas em busca de terras férteis e propícias à caça e pesca. Chegaram a ocupar a costa do Atlântico, algumas ilhas, afluentes e em torno dos rios Paraná, Paraguai, Uruguai e Iguazú.

Mesmo com o vasto território, sua língua e cultura se manteve, até a chegada dos colonizadores que dominaram e exterminaram os índios. Além dos jesuítas que estiveram dentro das aldeias para implantar o catolicismo, algumas tribos restantes

tiveram que se adaptar a falta de recursos e se tornaram cada vez mais dependentes de centros urbanos.

2.3. A lenda como nós conhecemos

Ao resgatar um trecho da gênese oriundo da cultura Tupi-Guarani, com o relato podendo ser encontrado na série de livros “Gente Americana”, o qual foi preparado por antropólogos para servir como material didático contendo os aspectos culturais e sociais de distintos povos do continente americano, permite uma experiência de conhecimento aproximado de uma tribo.

Figura 12: Ilustração por Aldo Chiappe



Fonte: Livro “Guranies, su vida y sus mitos”

De forma geral e resumida, a lenda diz que após alguns eventos da criação do mundo e do homem, nasce na aldeia uma bela mulher de nome Kerana, a qual todos a seu redor admiravam. Ela passava a maior parte de seu tempo dormindo e tinha o conhecimento sobre o tempo e a astronomia. Porém, o espírito maligno Tau se apaixona por Kerana, a observa, e, faz planos para raptá-la. Em contrapartida, o espírito bom Angatupyry tenta impedir travando uma batalha contra Tau durante 7 dias inteiros. Já exausto e sucumbindo, o espírito maligno não desiste e súplica ao Deus do valor, Pytãjovái que surge lançando um poder de chamas sobre Angatupyry. Com a vitória sobre o arque inimigo, Tau finalmente consegue sua amada a força. A relação dos dois é contra a vontade do povo e dos Deuses, e acabam sendo amaldiçoados, gerando sete monstros terríveis.

O primeiro a nascer foi Tejú Jaguá, com o corpo de lagarto e sete cabeças de cachorro. Ele tinha como moradia uma caverna, por se sentir constrangido com a sua morfologia. Há versões da lenda que dizem que cada uma de suas cabeças possuía uma cor diferente, como as cores do arco-íris, e, em cada uma de suas testas estava encrustada uma pedra preciosa chamada de carbúnculo.

M’boi Tui foi o segundo filho a vir no mundo, com um grande corpo de serpente, e, com rosto dotado de um bico de papagaio. Ele habitava os rios e pântanos.

A terceira cria foi Moñai. Ele também possuía o corpo de uma cobra, mas com dois chifres retos como antenas em sua cabeça. Tinha como domínio os campos e o ar, conhecido por proteger os ladrões e os malfeitores.

O quarto filho tinha finalmente forma humana. Jasy Jateré era um pequeno garoto de pele branca e cabelos dourados. Possuía como objeto mágico um bastão capaz de torná-lo invisível. Seu poder era de encantar as crianças, que desobedeciam e se afastavam de seus pais.

O quinto é Kurupí, que se aparenta muito com Tau, exceto por seu extenso falo que era enrolado na cintura e usava para assediar as mulheres, principalmente as virgens. Quando não as matava, voltavam grávidas para suas aldeias.

O sexto filhote, cuja aparência era de uma ovelha com garras afiadas, era conhecido como Aó aó. Apesar de morar em áreas inóspitas de colinas e montanhas, o monstro se alimentava de carne humana. Quando perseguia sua presa não parava até que a vítima subisse numa palmeira. Aparentemente, certas

palmeiras possuíam algum tipo de feitiço, que espantavam o mostro. Mas caso o perseguido tentasse se refugiar em outra árvore, o animal continuaria perseguindo incessantemente até arrancar as raízes com suas garras, pondo um fim a sua vítima.

Finalmente, o sétimo e o último da prole, denominado Luisõ ou Huichó, se assemelha muito com o famoso lobisomem. Com a cabeça de um cão e o corpo quase humano, todo seco e com garras nas extremidades de seus membros, sua sede por carnificina faz com que se instale nos cemitérios.

Com todo o caos instaurado pelos filhos de Tau, o sábio Tume Arandu, primogênito de Rupave e Sypave que são os primeiros humanos criados por Tupã e Arasy, propõe uma reunião com os demais da aldeia para colocarem um fim a estas calamidades. Uma das irmãs de Tume, Porãsy é a primeira que se dispõe a ajudar na realização do plano. Ela se encontra com Moñai, e, diz estar apaixonada por ele. Logo o monstro é iludido e convoca todos os seus seis irmãos para uma cerimônia de casamento na gruta de Tejú Jaguá, que não sai de sua casa por sua deformidade. Todos estavam felizes e se embriagavam enquanto Porãsy aguardava o momento certo se sair de lá sem que ninguém percebesse. Porém, ela foi impedida justo pelo seu suposto noivo que notou sua tentativa de fuga. A jovem moça, presa no corpo serpentino, solta um grito como sinal, avisando sua tribo que iniciassem a execução dela junto com as outras aberrações. Tume fecha a caverna com uma grande rocha, e, ateia fogo em volta para carbonizar todos ali dentro. Enquanto os fulgores das chamas ainda eram intensos, sete luzes saíram rumo ao céu. Eram os monstros que, por sua vez, se purificaram formando o grupo de estrelas chamadas de Plêiades, e, conhecidas pelos Guaranis como Eichu, que fazem parte da constelação de Touro. Com o oitavo brilho, Porãsy se tornara uma luz da noite e do alvorecer, conhecida como o planeta Vênus.

A paz finalmente volta a reinar sobre as aldeias, mas a vitimada Kerana, atormentada de todas as formas nas mãos de Taú, chora por todas as desgraças que lhe rodeiam até não aguentar e sucumbir ao limiar de sua vida. Ao passo que o espírito maligno se enche de fúria e resolve se vingar de todos, ele coloca fogo nas matas que se alastram de forma incomum, amaldiçoando os homens, enquanto que Tau se divertia e gargalhava abraçado entre as chamas. Contudo, outra versão da história conta que a despojada Kerana, comovida com todo o desastre e debulhando em lágrimas, se isola no cume de uma montanha a qual deixa de viver e se torna também em uma estrela. Tau acompanha sua amada e enfim o casal se

encontra junto de seus filhos, os protegendo por toda a eternidade no espaço celeste.

O acervo do *Museo Mitológico Ramón Elías*, localizado no Paraguai, abriga uma série de obras e objetos de origem guarani, jesuíta, franciscana e coloniais das guerras paraguaias. Dentre as quais também estão representados os personagens da lenda citada. Ramón Elías ganhou uma bolsa de estudos em Belas Artes, e se dedicou à restauração de obras antigas. Em seguida tornou-se professor de desenho e de arte geométrica na Escola Nacional de Capiatá, e ganhou vários prêmios, apresentando carros alegóricos no carnaval de Assunção. Durante as viagens do artista pelo país para encontrar peças de valor para restaurar e comercializar, obteve um conhecimento profundo sobre lendas e histórias antigas através de conversas com os proprietários, lapidando uma delicada área da cultura local que estava prestes se tornar esquecida. Dessa forma, Elías adquiriu objetos significativos de um mundo lendário, fantástico, prestigioso e fascinante, que o motivou a levantar o museu, deixando como seu legado uma amostra exposta de toda a riqueza cultural recuperada antes de se perder com o passar do tempo. Essas peças foram usadas como referências na presente pesquisa e serviram como material visual para a criação dos personagens do desenho animado (fig. 13).

Figura 13: Peças do museu



Fonte: www.portalguarani.com/.

Quando o meio de transmissão dos conhecimento se fazia na maioria vezes apenas pela via oral, muitas partes e detalhes acabavam se perdendo, ou,

acabavam sendo adaptadas e transformadas por influência externas. Mas essa falta de informação não impede que deixemos de lado um modo de recriar, e, representar os personagens, os cenários e os seus movimentos. Assim, com a ajuda de softwares e de pacotes gráficos, o projeto do desenho animado foi desenvolvido e as questões técnicas referentes encontram-se expostos em seguida.

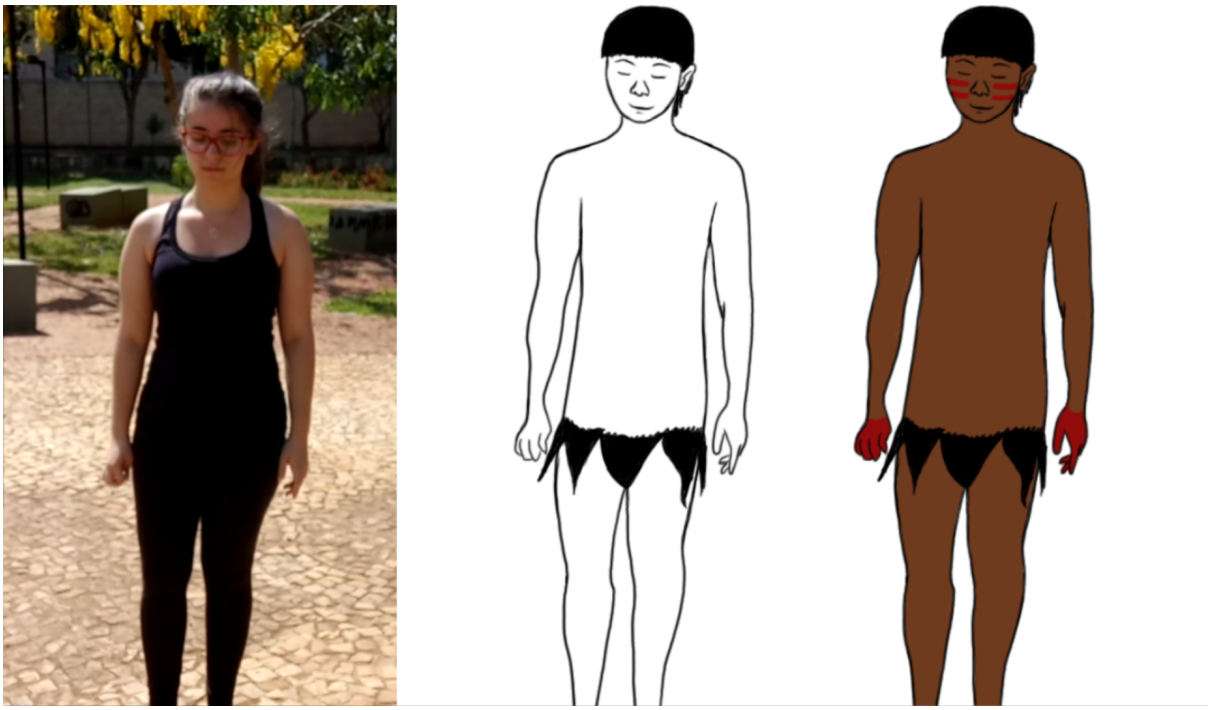
3. A elaboração do projeto

3.1. A premissa das edições

Inicialmente foi criado um storyboard para organizar as principais etapas da narrativa. Alguns documentos como o livro “Guaranies, su vida y sus mitos” foram usados na elaboração dos personagens, dos objetos e dos cenários. O storyboard foi usado como roteiro para a gravação de um vídeo com pessoas reais. Nessa etapa contei com a ajuda de cinco alunas do curso de teatro, que protagonizaram a gravação dos gestos e dos movimentos dos personagens. As filmagens foram feitas de maneira improvisada, com a câmera de celular na posição horizontal, para que o vídeo tivesse formato retangular. As gravações foram feitas dentro do campus da Universidade Federal de Uberlândia.

Uma vez o vídeo pronto, este foi desfragmentado em imagens sequenciais. Para isso, foram utilizados tutoriais sobre o programa de edição de vídeos Adobe Premiere que serviram de ajuda para exportar todos os *frames* em arquivo de imagem BMP (Bitmap). O vídeo original de oito minutos e trinta e um segundos foi transformado em 2551 imagens fotográficas digitais. Para organizar esses arquivos, foram criadas 26 pastas, cada uma correspondente a uma cena. Outras pastas foram feitas para os arquivos eliminados no decorrer do processo.

Figura 14: Processo



Fonte: Acervo do artista

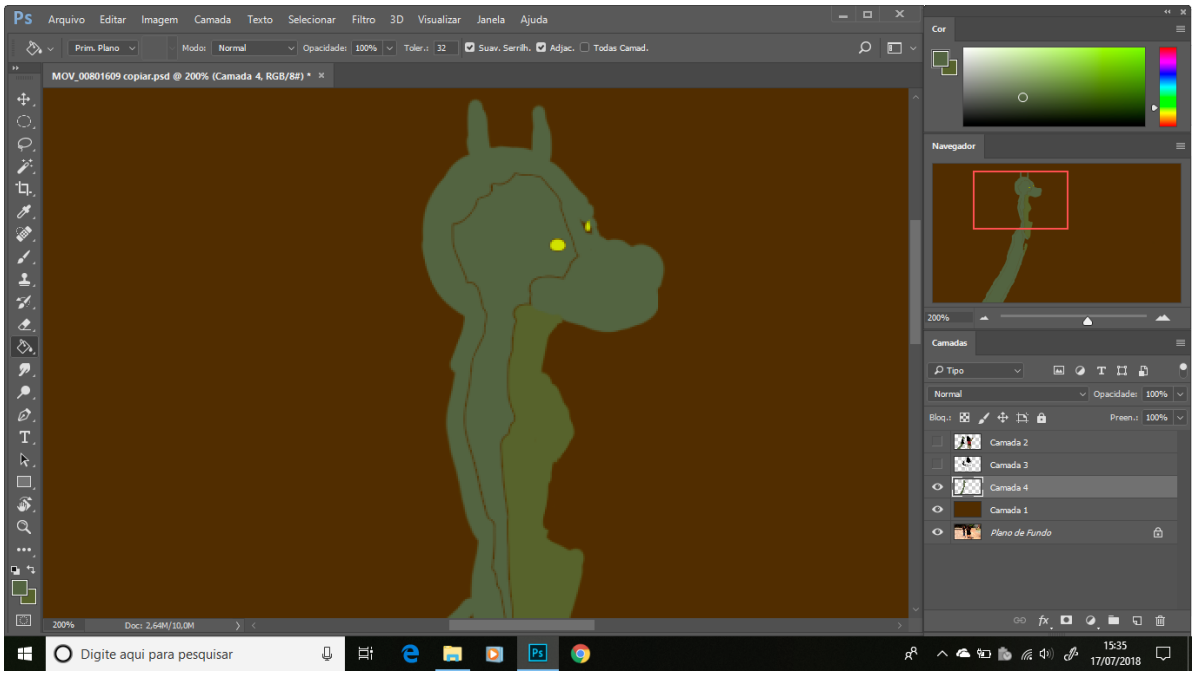
Para a construção dos desenhos, foi utilizada uma mesa digitalizadora, cujo cursor funciona como mouse. Este cursor permite a realização de desenhos gestuais. Com a pressão aplicada da caneta sobre a superfície do plano, é possível regular a espessura do traçado, assim como a transparência. A mesa digitalizadora dispõe de botões de atalho que permitem trocar facilmente a ferramenta de desenho, e configurar o estilo de traço.

3.2. Construção das cenas

A história começa com a contextualização do cotidiano de personagens indígenas aleatórios de uma aldeia. Em meio a essa passagem, surge o título da obra “A Lenda dos Filhos de Tau e Kerana”, com uma escrita feita a mão, composta de linhas verdes. Logo em seguida, um texto apresenta a história a ser contada.

A partir de então, foi possível começar as edições por meio do software Adobe Photoshop CC 2017. Trabalhando *frame por frame*, ou seja, quandro a quadro, como exige a técnica de desenhos animados em rotoscopia. O programa possui um sistema de camadas que funciona como folhas de acetato, muito usadas em técnicas de animação tradicional.

Figura 15: Layout do programa

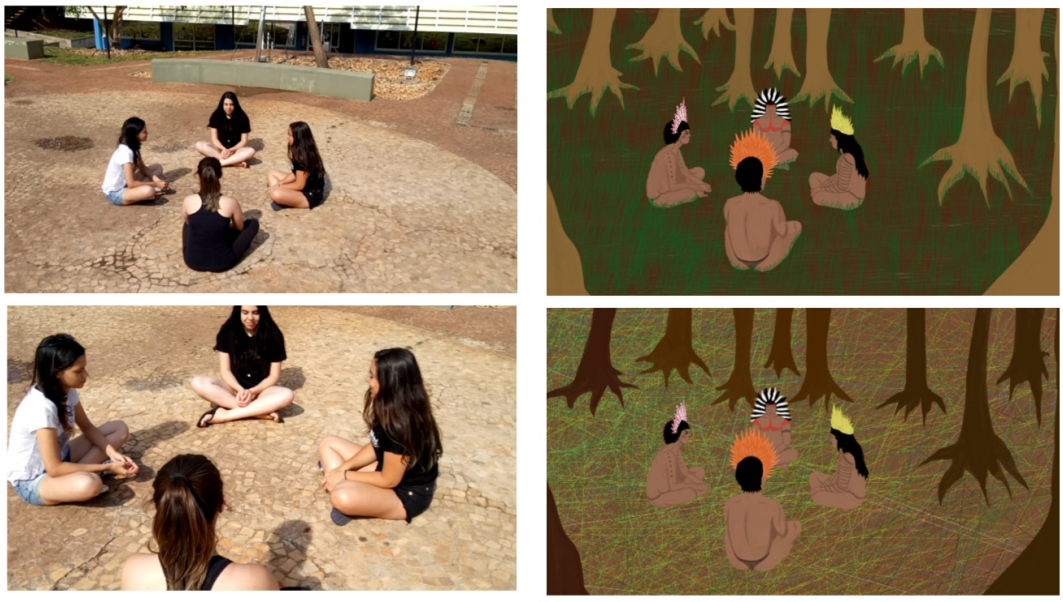


Fonte: Acervo do artista

3.2.1. Personagens

Ainda que de forma experimental, durante a produção dos primeiros personagens não foi seguido o método padrão utilizado na construção das próximas cenas. Com a pintura digital sendo elaborada sem um contorno de preenchimento, o desenho serve como apresentação da atmosfera local nessa primeira parte.

Figura 16: Primeira cena



Fonte: Acervo do artista

Foi usada também a técnica conhecida como *Line Arte*, que exige a construção de linhas para delimitar o formato dos personagens. Enquanto alguns desenhos foram retrabalhados com precisão a partir da fisionomia e da expressão corporal humana já registradas nas fotografias, outros sofreram grandes transformações. Este é o caso de todos os personagens fantásticos, criados quase independente das imagens fotográficas de referência. O contorno das figuras principais foi feito com o pincel utilizando *os frames* retirados do vídeo, e, numa camada sobreposta no programa.

Antes de preencher as figuras, ainda com os traços de desenho em linhas pretas, foram adicionados alguns detalhes aos rostos e também às vestimentas. Dessa forma, foram trabalhadas as expressões faciais, os cortes de cabelo, e, os adornos. Na roupa, sendo ela somente uma tanga, foi aplicada uma espécie de folhagem diferente para cada personagem, seja ramificada em forma de riscos, triângulos pontiagudos, ou encurvados.

Em seguida foram feitos os preenchimentos das figuras, ainda com a ferramenta pincel e com a ferramenta lata de tinta. Esse tratamento resultou em manchas de cor única, achatando os volumes e os detalhes de luz e sombra. Algumas alterações de cor nos personagens foram feitos com o ajuste de imagem, matiz e saturação, e, alterando a luminosidade.

Os personagens indígenas possuem pinturas corporais com nuances de cor vermelha. As pinturas corporais são distintas para cada indivíduo, e representam certas peculiaridades próprias dos personagens. Alguns personagens indígenas estão usando cocares, desenhados com cores variáveis geralmente sem contorno. Outros acessórios desenhados representam instrumentos de caça, coleta e pesca como, por exemplo, arco e flecha, uma lança e uma bolsa de coleta.

Figura 17: Estudo de personagens



Fonte: Acervo do artista

3.2.2. Os personagens fantásticos

O primeiro monstro que nasce é Tejú Jaguá. No início ele é representado com sete cabeças de cachorro, cada uma replicada próxima à outra. Em seguida, optei por deixar seis de suas cabeças flutuando em volta do personagem. As cabeças em sua aparência lembram um lobo. Elas são peludas e de orelhas pontiagudas, e, cada uma possui uma expressão e cor diferente, para dar a impressão de um ser atormentado por fantasmas, ou pela própria mente. As cores fazem referência às cores do arco-íris, como mencionado numa das versões da lenda.

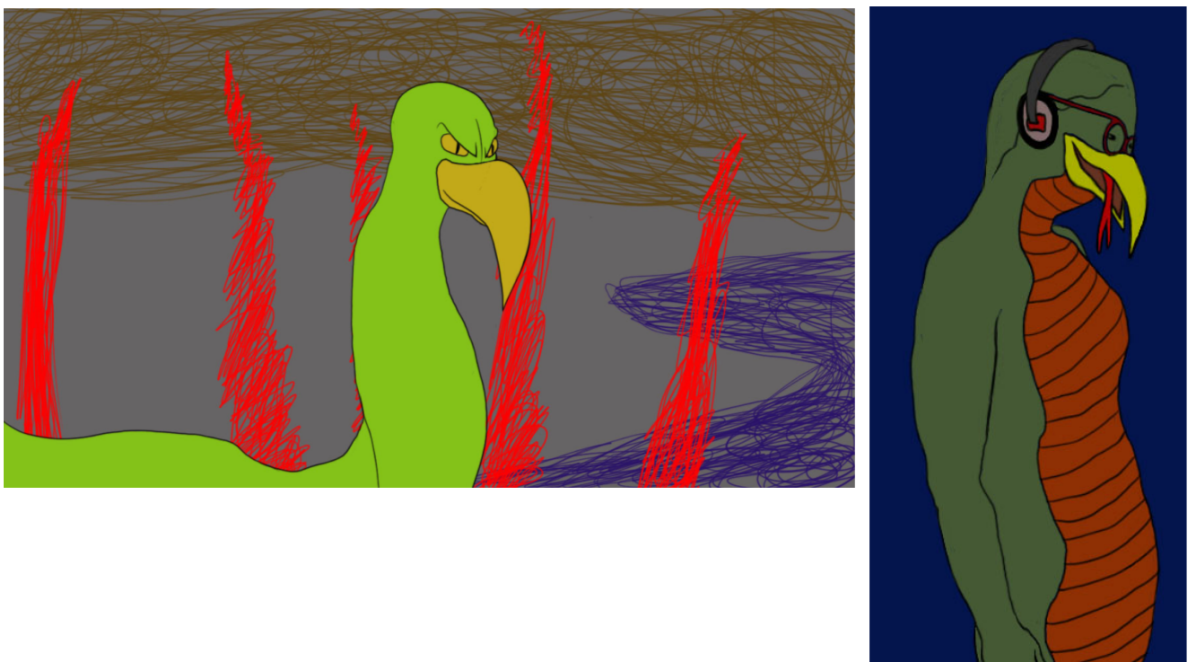
Figura 18: Elaboração do personagem 1



Fonte: Acervo do artista

O segundo monstro é M'boi Tui, com o bico de papagaio aberto, deixando cair uma língua bifurcada. A imagem da cobra fica ainda associada a alguém que fala muito e faz fofocas. Ele é equipado com acessórios mais modernos aos que haviam na época, como um óculos e fones de ouvido, que servem para obtenção de informações.

Figura 19: Elaboração do personagem 2



Fonte: Acervo do artista

A terceira criação diabólica é Moñai. Ele tem um focinho mais alongado, uma tira na barriga no tom de pele um pouco mais escuro e os chifres mais retos. Assim, com uma capa escura sobre os ombros da serpente, fica visível a parte amarela no interior da vestimenta, que simboliza a cor do ouro, correspondente a riqueza dos roubos que ele comete.

Figura 20: Elaboração do personagem 3



Fonte: Acervo do artista

A quarta criatura é o Jasy Jatere, que traz no significado de seu nome um pedaço da lua. Ele teve em sua pintura corporal representações em formatos de meias-luas. O monstro é retratado em posse de um bastão, que tem o poder de torná-lo invisível. Ele também gesticula com uma das mãos próxima a boca, o que vai combinar com as mudanças nas linhas ao fundo do cenário.

O quinto monstro é Aó Aó, feito em posição bípede, mas ainda animalesca. Sua ferocidade é mostrada com suas grandes presas de javali e ao perseguir um indígena até ele subir nos troncos de uma árvore.

A sexta aberração é Kurupi, com os pés invertidos para trás, confundindo quem vai à sua procura, que seguiria para o lado errado das pegadas deixadas no chão. Em seu corpo e no mesmo tom de pele, contém um grande falo enrolado pelo corpo, o qual é utilizado em seus crimes de sequestros, abusos e estupros.

O último e sétimo monstro é Huichó, representado ainda de forma humana, com um pouco de pintura corporal igual às dos índios. Quando ele rola pelo chão, assume no rosto a forma de um animal com o focinho longo e as orelhas pontiagudas.

Figura 21: Composição dos personagens

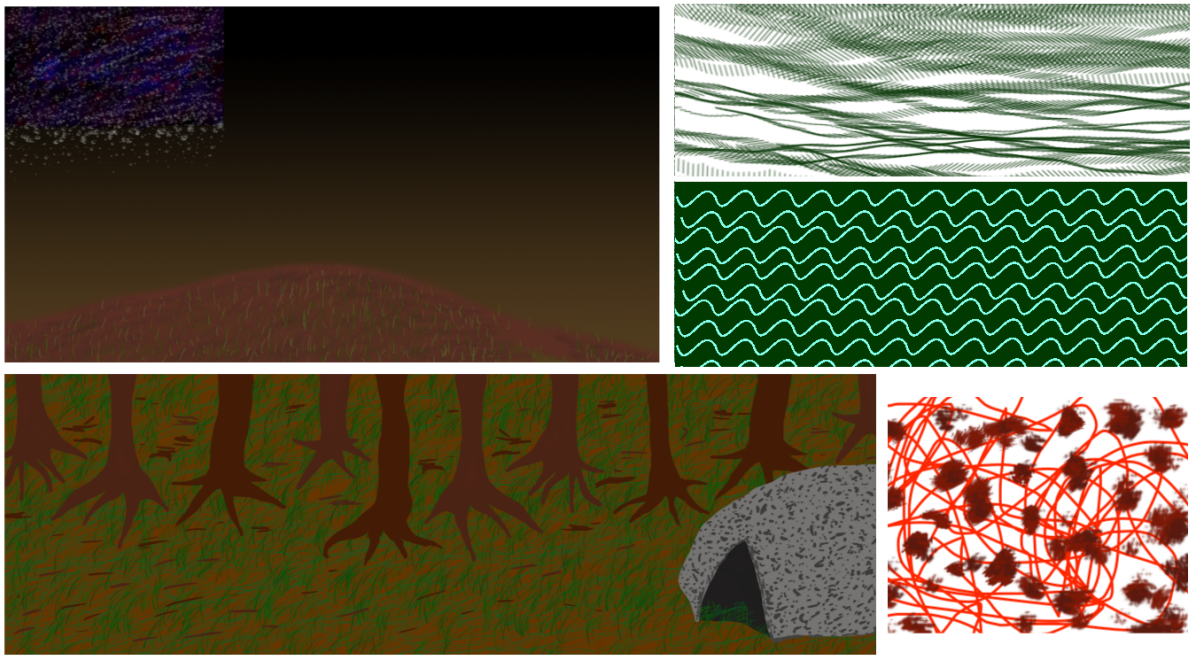


Fonte: Acervo do artista

3.2.3. Cenários e transições

As imagens de fundo, que seguem as ações dos personagens são extremamente importantes para a narrativa, o que vai denotar a qual ambiente a história está sendo transmitida. Geralmente foram construídas imagens bem maiores que o diâmetro exibido na tela, o que permitiu modificar o *frame* seguinte apenas reposicionando a imagem, em vez de recriar a parte inexistente durante a cena, ocorrendo de ter que usá-lo algumas outras vezes por consequência de improvisos na montagem. Com isso, obtive um efeito no cenário que o desloca na direção de um lado e para o outro. Em outros casos, em que o movimento da cena seria de aproximação, fiz com o comando de redimensionar. Como acontece logo ao início, quando a transição é feita para levar ao surgimento do título da obra, é dado um zoom até os cabelos de um personagem.

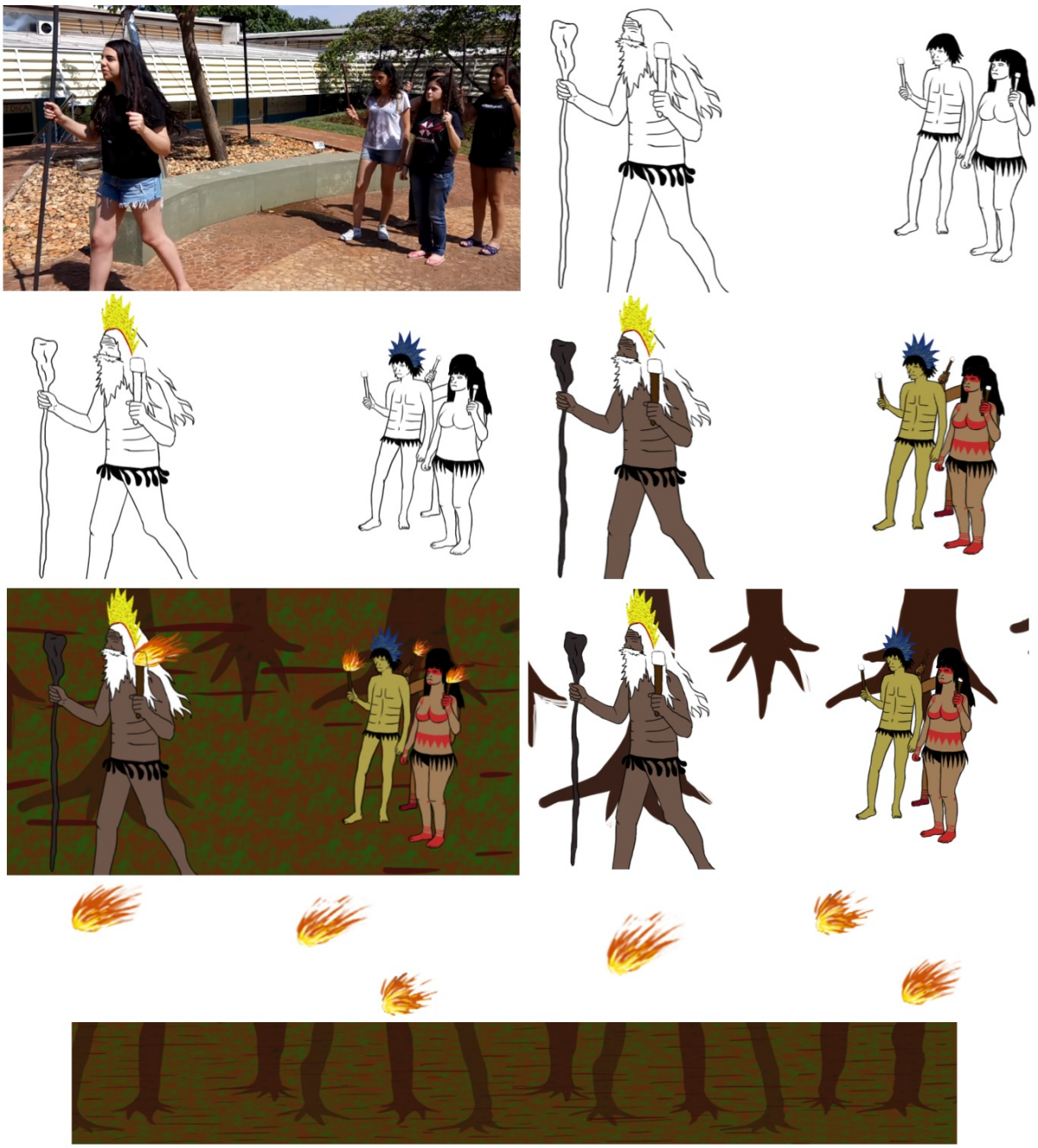
Figura 22: Cenários e texturas



Fonte: Acervo do artista

Durante a criação dos cenários, adotei uma composição com a frequente representação de elementos da natureza em formatos simples e eventualmente expressivos ao desenhar. Para representar as imagens do chão, às vezes com uma vegetação e apresentando componentes que dão uma noção de planos ao fundo, utilizei riscos, linhas, traços, manchas e formas, sempre com uma cor de base no fundo para representar o chão ou o céu, e também com a presença dos dois em alguns casos. Nas árvores, foi adotado um padrão de desenho representando as raízes e o tronco, por vezes retorcido ou bifurcado em seu comprimento, e replicado invertendo suas posições horizontalmente para aumentar suas quantidades representadas.

Figura 23: Etapas da produção



Fonte: Acervo do artista

Na elaboração do cenário que apresenta o índio caçando com arco e flecha, foi disposta sobre as outras camadas à de vegetação, com riscos ligeiramente próximos na cor verde. Aplicando o efeito de “Cor Mais Clara” nas opções de mesclagem de camada, tem como consequência nas camadas de baixo a ilusão de que as árvores foram situadas na frente e cheias de buracos. Para isso, utilizei manchas que simbolizam o sangue derramado pela caça na tonalidade

complementar do verde, o que permitiu ficar exposto uma forma híbrida dos borrões vermelhos contornando o fundo.

Ainda na mesma representação do caçador, houve uma aplicação entre os *frames* de movimento. Além da aproximação que altera a perspectiva de visão sobre a posição de ataque do personagem, há também um giro nos elementos que flutuam ao fundo, o que fiz reposicionando e redimensionando apenas a camada das manchas vermelhas.

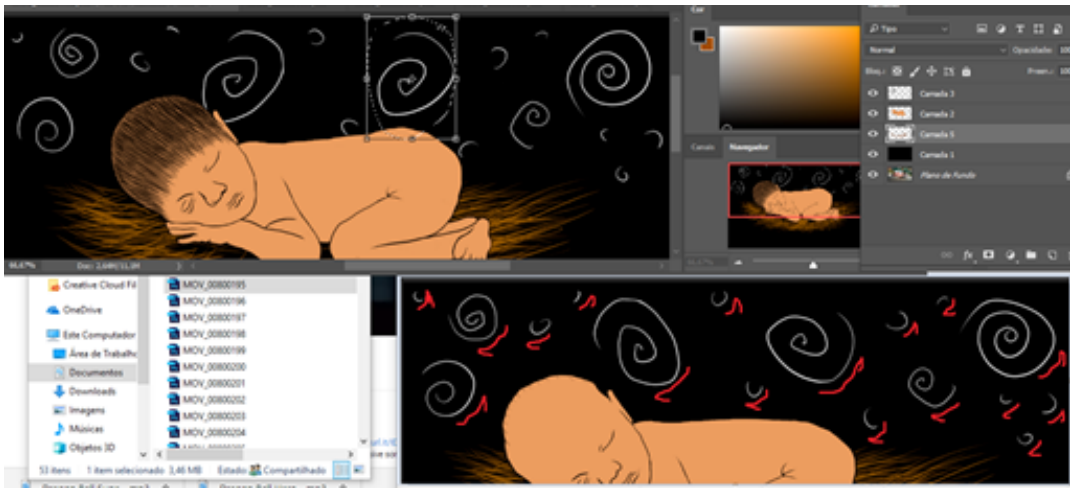
Figura 24: Elaboração do índio caçando



Fonte: Acervo do artista

O movimento de giro também foi aplicado na cena em que Kerana cresce. Com as linhas formando semicírculos e espirais representando os corpos celestes no espaço, cada figura foi selecionada para rodar em seu próprio eixo, intercalando entre si o que segue no sentido horário e o outro no anti-horário.

Figura 25: Estudo de movimento



Fonte: Acervo do artista

O fundo todo de preto, juntamente a vários riscos embaixo do bebê, representando um amontoado de palha, também serviu de construção para outra cena de nascimento, onde aparecem Tau e Kerana com os sete ovos. Ao fundo desse outro desenho, fui construindo vários raios verdes que mudavam de posição em cada frame, criando um movimento de aspecto sinistro.

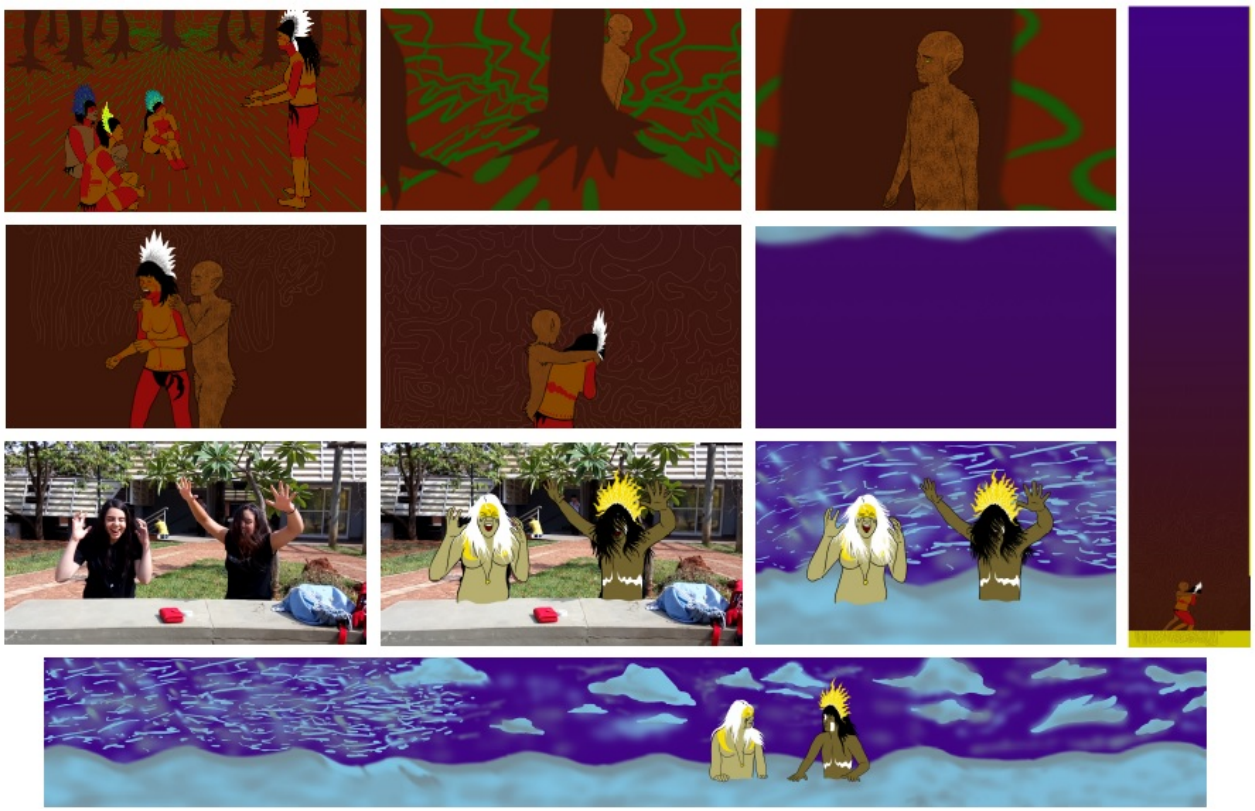
Figura 26: Cena dos ovos



Fonte: Acervo do artista

Na passagem entre algumas cenas, representei a transição de um cenário para o outro, como no encontro de Tau e Kerana, em que redimensionei a cena da moça para dar foco ao demônio que se escondia atrás das árvores. Quando ele sai em direção à mulher, o tronco ao fundo continua se expandindo até preencher toda a cena. Daí então, com um movimento que tira os personagens de cena, fiz aparecer na parte superior um conjunto de linhas que não se cruzam, junto com um efeito de cor degradê ao fundo, indo do tom marrom até o azul, chegando na etapa de representação dos Deuses no céu.

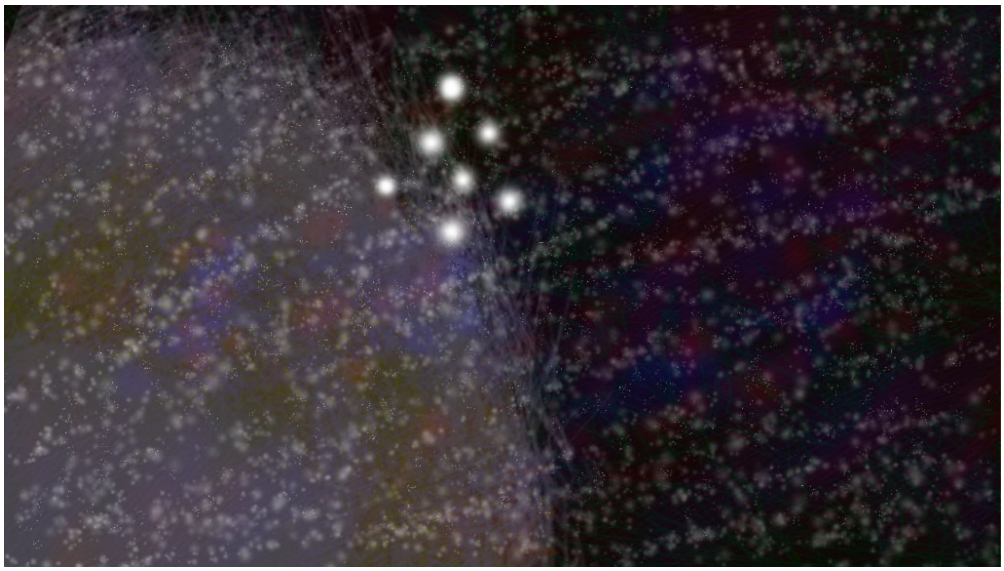
Figura 27: Estudo da sequência de cenas



Fonte: Acervo do artista

Na representação da morte de alguns personagens, fiz uma transição de cena que mostra o caminho feito por eles em formato de estrelas até atingirem o céu, formando o conjunto das Plêiades. Para os monstros que foram queimados, compus a imagem do aglomerado de estrelas surgindo sobre o cenário anterior, aumentando em cada frame o efeito de opacidade até atingir 100%. Já para Tau e Kerana, que deixam seus corpos para se juntarem a seus filhos, fiz um degradê no cenário que vai escurecendo até chegar no espaço sideral.

Figura 28: Transição de cenas



Fonte: Acervo do artista

3.3. Montagem em vídeo

Antes de terminar a composição de todas as ilustrações, criei testes de movimentação, às vezes sem o cenário de fundo ou com o cenário incompleto. Utilizando o programa de edição de vídeos Wondershare Filmora, copiei as imagens para o programa, que disponibiliza uma linha temporal, e várias ferramentas para a montagem do vídeo. Defini uma duração de 05fps (frames por segundo) para ser aplicado em todas as imagens.

O som foi montado com a ajuda do software e das trilhas sonoras produzidas pela banda Liberté Experiênce Band, o que me possibilitou cortar, replicar, equalizar e alterar a velocidade junto com a voz de uma pessoa narrando o título e a introdução do vídeo. Assim, utilizei as partes que compunham a música para dar sincronia ao vídeo, que começa em tom calmo de violão para demonstrar que os indígenas levavam uma vida tranquila na aldeia. Posteriormente, as vibrações sonoras se intensificam com um toque pesado nos momentos de conflito que os monstros passam. Na cena que relata a reunião da tribo para procurar soluções, diminui a velocidade de um dos áudios para que o mesmo fique com frequência mais aguda, acentuando o clima de tensão.

Antes de exportar o conjunto de imagens, junto com o áudio, coloquei os créditos do filme. O vídeo foi salvo nos seguintes formatos: AVI, MP4 e MKV e em seguida disponibilizado no site Vimeo.

Considerações Finais

Dentre as formas de expressões artísticas que conhecemos, o ato de desenhar é uma das que praticamos com mais frequência durante a vida. Trazer o processo gestual utilizando a tecnologia como forma de experiência, contribuiu nos quesitos quantitativos e qualitativos para as produções das imagens.

As imagens elaboradas a partir de outras imagens referenciais permitiu criar movimentos fluidos, e facilitar o processo de animação. O resultado foi uma narrativa linear, que se confirgura a partir da evolução dos personagens. Ao realizar uma pesquisa sobre a cultura local, abordei um tema lendário presente em relatos de livros e documentários. Dessa forma, crio uma releitura do modo como a história é reconhecida, fazendo um resgate aos aspectos figurativos presentes nas aldeias indígenas.

Pretendo levar adiante o projeto de pesquisa sobre outros povos da região latino-americana, buscando sempre representar os seus contos de alguma forma figurativa. Além de ter um interesse em experimentar novas formas de produzir vídeos elaborando áudios próprios, sendo que exigiria um estudo mais aprofundado e científico sobre o funcionamento dos nossos sentidos da visão e da audição.

Referências Bibliográficas

ALKMIM, Robson. A arte animada de Norman McLaren. **SOUL ART - Arte, Cultura e Sociedade**. Disponível em: <http://soulart.org/artes/a-arte-animada-de-norman-mclaren>. Acesso em: 14 dez. 2018.

ALVES, Henrique de Melo. Técnicas de Animação: A TÉCNICA DO DESENHO ANIMADO. **Academia.edu**. Disponível em:<https://www.academia.edu/4880977/T%C3%A9cnicas_de_Anima%C3%A7%C3%A3o_A_T%C3%89CNICA_DO_DESENHO_ANIMADO>. Acesso em: 11 dez. 2018.

ANIMA MUNDI. **Cartilha Anima Escola**: Técnicas de animação para professores e alunos. Disponível em:<http://www.animaescola.com.br/media/arquivos/material%20pedag%C3%B3gico/animaescola_cartilha2015_web.pdf>. Acesso em: 11 dez. 2018.

A ÚLTIMA Volta do Xingu. Direção de Wallace Nogueira e Kamikiã Kisêdjê. Produção de Olívia Sabino e Ana Karenine Sá. Verthic, 2015. Documentário (36min). Disponível em: <http://canal.itaucultural.org.br/embed/Ox61bGVePR>. Acesso em: 10 nov. 2018.

CANOADA Bye Bye Xingu 2015. Direção de Todd Southgate. Produção de Associação Indígena Yudjá Miratu da Volta Grande do Xingu (Aymix) e ISA. Greenpeace, 2015. Reportagem (14min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_3uKpBDgw0w>. Acesso em: 10 nov. 2018.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CARNEIRO, Cristiane; MANTOVANELLI, Thais; GARZÓN, Biviany Rojas . **Xingu, o rio que pulsa em nós**: Monitoramento independente para registro de impactos da UHE Belo Monte no território e no modo de vida do povo Juruna (Yudjá) da Volta Grande do Xingu. 1ª. ed. Altamira, Pará: Agencia Brasília do ISBN, 2018.

COMISSÃO PRÓ-ÍNDIO DE SÃO PAULO. **A Questão da Emancipação**. 1. ed. Perdizes - SP: EDITORA PARMA LTDA, 1979. (Carnos da Comissão Pró-Indio sp).

CORUMBIARA. Direção de Vincent Carelli. 2009. Documentário (117min). Disponível em: <https://vimeo.com/101139493>. Acesso em: 10 nov. 2018.

CRIANÇA DO FUTURO: WAKÖPÜNSKA KARIPUNA!. **Corumbiara, a verdade**. 2009. Disponível em: <http://karipuna.blogspot.com/2009/08/corumbiara-verdade.html>. Acesso em: 10 nov. 2018.

CRUZ, Paula Ribeiro da. **Do Desenho Animado à Computação Gráfica**: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias. Salvador, 2006. Disponível em:<http://www.bocc.ubi.pt/pag/cruz-paula-desenho-animado-computacao-grafica.pdf>. Acesso em: 13 dez. 2018.

CYPRIANO, Fabio. Leia a íntegra da entrevista com o artista sul-africano William Kentridge. **Folha uol**. São Paulo, 2013. Disponível em:<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2013/09/1336724-leia-a-integra-da-entrevista-com-o-artista-sul-africano-william-kentridge.shtml>. Acesso em: 14 dez. 2018.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

GEERTZ, C. Os usos da diversidade. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, v. 10, p.13-34, 1999.

GREIMAS, A. J. Folclore, religião, história. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, v. 31, n. 21, p. 9-28, 23 dez. 2004.

HARARI, Isabel. Xingu, o rio que pulsa em nós: Juruna denunciam impactos de Belo Monte. **Instituto Socioambiental**. 2018. Disponível em: <https://www.socioambiental.org/pt-br/noticias-socioambientais/xingu-o-rio-que-pulsa-em-nos-juruna-denunciam-impactos-de-belo-monte>. Acesso em: 10 nov. 2018.

KATZER, Kristin Verita. TRANSFORMERS PROJECT: making process. **Blogspot**. 2011. Disponível em:<http://kristinzdesign.blogspot.com/2011/05/transformers-project-making-process.html>. Acesso em: 13 dez. 2018.

LEITE, Leticia. Canoada vai se despedir da Volta Grande do Xingu. **Instituto Socioambiental**. 2014. Disponível em: <https://www.socioambiental.org/pt-br/noticias-socioambientais/canoada-vai-se-despedir-da-volta-grande-do-xingu>. Acesso em: 10 nov. 2018.

LÓPEZ, Alberto. Oskar Fischinger, mestre artesanal movimento, da música e da cor: Google comemora o 117º aniversário de nascimento do influente cineasta e artista plástico da geometria. **EL PAÍS**. 2017. Disponível em:<https://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/22/cultura/1498082456_805426.html>. Acesso em: 14 dez. 2018.

MORITZ, William. Oskar Fischinger. **Monoskope**. Disponível em:<https://monoskop.org/images/d/d2/OGrady_Gerald_Posner_Bruce_eds_Articulated_Light_The_Emergence_of_Abstract_Film_in_America.pdf>. Acesso em: 14 dez. 2018.

OLIVEIRA, D.P. Animação. **uBibliorum**. 2012. Disponível em:<https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/1456/5/Ap%C3%AAndice%2044%20%E2%80%93%20ANIMA%C3%87%C3%83O.pdf>. Acesso em: 13 dez. 2018.

OS IMPACTOS de Belo Monte: Os impactos da construção da usina são alvo de reportagem fotográfica de Lalo de Almeida. **uol**. 2013. Disponível em:<https://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/18191-os-impactos-de-belo-monte#foto-305187>. Acesso em: 13 dez. 2018.

PALERMO, Miguel Ángel; HOYOS, Maria de; CHIAPPE, Aldo. **Guaraníes**: su vida y sus mitos. Buenos Aires, Argentina: Az Editora, 2009. (Gente Americana).

PEREIRA, M. H. Rocha. WALTER BURKERT: Structure and History in Greek Mythology and Ritual. **HVMANITAS**. Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Instituto de Estudos Clássicos, v. XXXI-XXXII, p. 323, 1979-1980.

REIS, Carolina; SALAZAR, Marcelo. Vídeo mostra a última canoada antes do barramento do Rio Xingu por Belo Monte. **Instituto Socioambiental**. 2015. Disponível em:<https://www.socioambiental.org/pt-br/noticias-socioambientais/video-mostra-a-ultima-canoada-antes-do-barramento-do-rio-xingu-por-belo-monte>. Acesso em: 10 nov. 2018.

RODRIGUES, José Paz. A arte fílmica animada de Norman McLaren: Filmografia básica. **Portal Galego da Língua**. 2017. Disponível em: <http://pgl.gal/arte-filmica-animada-norman-mclaren/>. Acesso em: 13 dez. 2018.

PONDÉ, Luiz Felipe. Epistemologia Agônica e Disfuncionalidade Humana: um ensaio de teologia pessimista. São Paulo. **Revista de Estudos da Religião**. Rever: ISSN 1677-1222. Disponível em: <https://www.pucsp.br/rever/rv2_2001/t_ponde.htm>. Acesso em: 14 dez. 2018.

PRIMO Festival Internazionale del Film d'Animazione "Lucca Animation" : Intervista a Gianluigi Toccafondo. **Pier Paolo Pasolini**, 2005. Disponível em:<https://archive.is/yVBda#selection-215.0-215.33>. Acesso em: 14 dez. 2018.

SILVA, K. V. Dicionário de conceitos históricos. São Paulo: Contexto, 2006

SURVIVAL. **O Akuntsu**. Disponível em:<https://www.survivalinternational.org/tribes/akuntsu/future>. Acesso em: 10 nov. 2018.

TATAJYVA; RAMOS, Pedro Encina. MITOLOGÍA GUARANÍ: MUSEO MITOLÓGICO RAMÓN ELIAS. **Portal Guaraní**. Asunción, Paraguay, 2005. Disponível em:<http://www.portalguarani.com/565_ruben_d_cespedes__tatajyva/8214_mitologia_guarani__museo_mitologico_ramon_elias__por_tatajyva__pedro_encina_ramos.html>. Acesso em: 12 nov. 2018.

VASCONCELOS, Rita. ANIMAÇÃO: História da Animação. **Oficina Múltimedia Portofolio**. Disponível em: <https://22aluno1415.wordpress.com/animacao/>. Acesso em: 13 dez. 2018.

WELPER, Elena Monteiro. **CURT UNCKEL NIMUENDAJÚ**: UM CAPÍTULO ALEMÃO NA TRADIÇÃO ETNOGRÁFICA BRASILEIRA. Rio de Janeiro, 2002. Dissertação (Antropologia Social do Museu Nacional) - Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, 2002. Disponível em: <http://etnolinguistica.wdfiles.com/local--files/tese:welper-2002/welper_2002_curt.pdf>. Acesso em: 14 dez. 2018.

XINGU, o rio que pulsa em nós: Juruna denunciam impactos de Belo Monte. Direção de Ana Paula Anderson. Produção de Biviany Rojas Garzón, Isabel Harari, Bruno Weis e Cama Leão. Associação Yudjá Mïratu da Volta Grande do Xingu (Aymix), Instituto Socioambiental (ISA) e Universidade Federal do Pará (UFPA), 2018. Animação (3min). Tradução Isabel Harari e Ricardo Abad. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fh1mwlwOzLw&feature=youtu.be>. Acesso em: 10 nov. 2018.

ZABALBEASCOA, Anatxu. William Kentridge: “As pessoas não veem a fotografia, veem a si mesmas”: Artista sul-africano premiado pelo Princesa de Astúrias das Artes expõe sua obra em Madri. Na entrevista, ele fala sobre sua arte e o apartheid. **EL PAÍS**. 2017. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/12/26/eps/1514287197_612651.html>. Acesso em: 14 dez. 2018.

CVM'S Oskar Fischinger pages: Selected Filmography: Full filmography is in progress. **Center Visual Music**. Los Angeles, 2017. Disponível em:<http://www.centerforvisualmusic.org/Fischinger/Filmography.htm>. Acesso em: 13 dez. 2018.

A HISTORY of Flipbooks and the Moving Image: Flipbooks, Crazy Names, Movies . . . and The People Who Created Them. **Fliptomania**. 2014. Disponível em: <https://fliptomania.com/did-you-know/>. Acesso em: 13 dez. 2018.