



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

JAIME SANTOS DE CAMPOS

**A DIREÇÃO DE ARTE EM UMA HISTÓRIA DE AMOR E FÚRIA:
UMA REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA DO BRASIL ATRAVÉS DE DOIS
PERSONAGENS**

Pelotas/RS

2019

JAIME SANTOS DE CAMPOS

**A DIREÇÃO DE ARTE EM UMA HISTÓRIA DE AMOR E FÚRIA:
UMA REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA DO BRASIL ATRAVÉS DE DOIS
PERSONAGENS**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Prof. Dra. Ana Paula Cruz Penkala Dias

Pelotas/RS

2019

JAIME SANTOS DE CAMPOS

**A DIREÇÃO DE ARTE EM UMA HISTÓRIA DE AMOR E FÚRIA:
UMA REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA DO BRASIL ATRAVÉS DE DOIS
PERSONAGENS**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em 13 de dezembro de 2019.

Banca Examinadora:

Prof. Dra. Ana Paula Cruz Penkala Dias

Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa

Prof. Dr. Roberto Ribeiro Miranda Cotta

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo fazer a análise do filme Uma História de Amor e Fúria de Luiz Bolognesi, com a direção de arte de Anna Caiado, a partir do design de personagens com foco no figurino e da construção dos cenários, buscando traçar um paralelo entre a história do Brasil e o que está sendo representada no longa. Foi analisada a trajetória de dois personagens, o Guerreiro Imortal e Janaina, e a forma como eles se modificam com o passar na narrativa, fazendo uma comparação com o desenvolvimento do Brasil, chegando à projeção pessimista que Bolognesi faz sobre o futuro do país. A dissertação de Gilka Vargas (2014), é utilizada como base para o desenvolvimento desta pesquisa.

Palavras-Chave: Uma História de Amor e Fúria, design de personagens, análise de cenários, História do Brasil, animação.

ABSTRACT

This research aims to analyze the film Rio 2096: A Story of Love and by Luiz Bolognesi, with the art direction of Anna Caiado from the design of characters focused on the costume and the construction of the scenarios, seeking to draw a parallel between the history of Brazil and what is being represented in the feature. It was analyzed the trajectory of two characters, the Immortal Warrior and Janaina, and the way they change with the transition in the narrative, making a comparison with the development of Brazil, reaching the pessimistic projection that Bolognesi makes about the future of the country. Gilka Vargas' dissertation (2014) is used as the basis for the development of this research.

Keywords: Rio 2096:A History of Love and Fury, character design, scenario analysis, Brazilian History, animation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Tabelas	7
Figura 02: Abeguar e Janaina pulando do penhasco	8
Figura 03: Manto de penas tupinambá.....	10
Figura 04: Abeguar sobre o Corcovado.....	11
Figura 05: Abeguar e Janaina.....	12
Figura 06: Tabela primeiro ato, 1ºvoo e 2ºvoo.....	13
Figura 07: Manuel, Janaina e seus filhos.....	14
Figura 08: Tabela segundo ato. Balaio no alto do morro rodeado pelos “balaaios”	16
Figura 09: Janaina atirando	16
Figura 10: Cenários segundo ato	17
Figura 11: Sede Movimento Revolucionário da Ação Democrática.....	18
Figura 12: Janaina atirando e presa pela ditadura	19
Figura 13: Janaina e Cau.....	20
Figura 14: Tabela terceiro ato e cenários.....	21
Figura 15: Rio de Janeiro 2096	22
Figura 16: João Triste	23
Figura 17: Gráfico de queimadas	24
Figura 18: Quarto João	26
Figura 19: Janaina pensando. João e Janaina correndo	27
Figura 20: Cenários Rio 2096	27
Figura 21: Tabela quarto ato e cenários.....	28

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. UMA ANÁLISE SOBRE CENÁRIOS E DESIGN DE PERSONAGENS	8
2.1 JANAINA E ABEGUAR: O NASCIMENTO DE UMA NAÇÃO	8
2.2 OS PRIMEIROS PASSOS DO GUERREIRO OU GUERREIRA	14
2.3 LUTAR OU AMAR?	18
2.4 O EPÍLOGO DO GUERREIRO	22
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
5. REFERÊNCIAS	30

1. INTRODUÇÃO

O longa-metragem *Uma História de Amor e Fúria* é uma animação brasileira, escrita e dirigida por Luiz Bolognesi, e lançado em 5 de abril de 2013. O enredo revisita a história do Brasil ao longo de aproximadamente 600 anos, sob o ponto de vista de um índio tupinambá, que tem sua voz dublada pelo ator Selton Mello, personagem imortal que atravessa os séculos à procura das reencarnações de sua amada Janaína (dublada por Camila Pitanga), enquanto luta em defesa do povo oprimido. O protagonista enfrenta os portugueses e os tupiniquins em 1566, depois lidera a Balaiada, no Maranhão de 1836, participa do movimento de resistência contra o regime militar em 1968, até finalmente se deparar com a guerra pela água, no Rio de Janeiro de 2096, quando água é o bem mais precioso e caro da Terra.

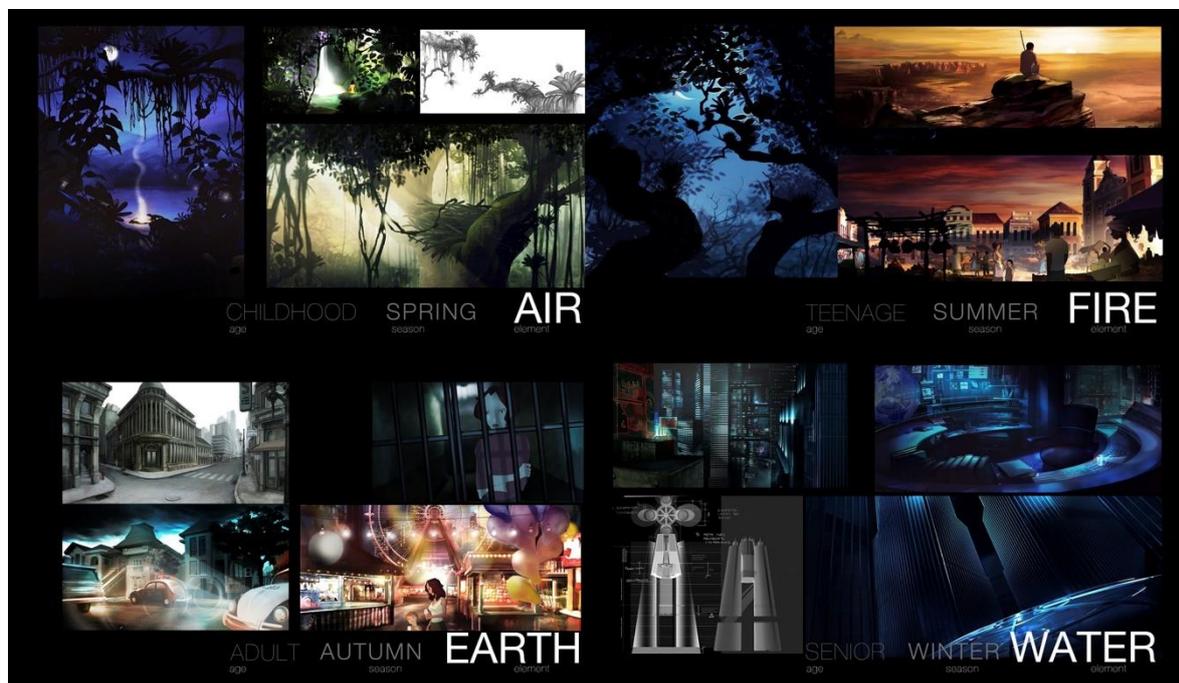
Apesar de ganhar destaque na imprensa na época de seu lançamento por ser diferente do convencional, uma animação mais adulta e com grandes nomes envolvidos como Selton Mello, Camila Pitanga e Rodrigo Santoro, *Uma História de Amor e Fúria* foi esquecido pelo público geral. Sua importância, no entanto, de acordo com as informações obtidas do *site* da produtora, *Buriti Filmes*, foi reconhecida no meio audiovisual no Brasil e no mundo, tendo ganhado diversos prêmios importantes como o de Melhor Longa-metragem de Animação e Melhor efeito visual no Grande Prêmio do Cinema Brasileiro 2014, Melhor Filme no *Annecy International Animated Film Festival* em 2013 na França. O Festival de Annecy é o evento mais importante e respeitado na área da animação mundial, e este filme sendo a primeira produção brasileira a ganhar este prêmio, além de ter sido um dos pré-selecionados para disputar o Oscar de Melhor Animação daquele ano.

Estes pontos demonstram a importância deste para o cenário da animação brasileira, porém ao pesquisar sobre material teórico relacionado encontra-se apenas citações e algumas questões relacionadas sobre o roteiro, mas nada relacionado a direção de arte e a construção dos personagens, sendo esta última uma das áreas que mais fundamentais no projeto audiovisual, pois é onde o personagem se torna crível, criando um laço com o espectador. Essa construção de personagens começa no roteiro, onde o roteirista desenvolve a personalidade do personagem e cabe a direção de arte materializar este personagem na tela.

No filme, são apresentadas quatro fases vividas pelos personagens Guerreiro Imortal e Janaína, quando mudam de ambiente, contexto, época, aparência e, principalmente, papel dramático. Todas essas mudanças são muito bem planejadas por Anna Caiado, diretora de arte do filme, estreando na produção de longas nesse papel. Nas planilhas de planejamento de Caiado, disponíveis em seu portfólio, constam anotações de cada época vivida pelos

personagens, e o que buscavam representar como podemos ver na figura 01. As mudanças apresentadas pelos personagens, o enredo do filme, a relevância para animação mundial, o planejamento realizado pela diretora de arte são os interesses que impulsionam a pesquisa.

Figura 01: Tabelas



Fonte: Tabela obtida no portfólio de Anna Caiado.

Este artigo se propõe a analisar o filme de modo a compreender *de que maneira os figurinos de Janaína e do Guerreiro Imortal e os cenários representam o contexto histórico em que estão inseridos através da direção de arte*. Os personagens serão observados nos quatro momentos de sua trajetória, examinando-se cada detalhe de suas jornadas a fim de compreender suas motivações, construções psicológicas e transformações em relação aos conflitos históricos dos quais fazem parte. Como *objetivo geral*, a pesquisa busca traçar um paralelo entre os personagens e a história do Brasil, a partir do que é demonstrado no filme, observando as mudanças de acordo com o contexto histórico, motivação dos protagonistas e a partir disso encontrar relações entre a História do país e a forma com que é representada através dos cenários e figurinos. Como *objetivos específicos*, o artigo deve fazer uma breve pesquisa bibliográfica a respeito dos contextos históricos representados no filme; compreender de que maneira elementos de cada uma das épocas citadas são apresentados na animação; relacionar esses elementos e a pesquisa histórica com os personagens do Guerreiro Imortal e de Janaína.

A seguir, o texto será dedicado à análise do filme a partir de sua própria exposição em quatro arcos narrativos ligados a eventos históricos nos quais o país esteve em grande conflito. A análise é seguida de considerações finais e referências bibliográficas.

2. UMA ANÁLISE SOBRE CENÁRIOS E DESIGN DE PERSONAGENS

2.1 JANAINA E ABEGUAR: O NASCIMENTO DE UMA NAÇÃO

No primeiro arco do filme, acompanhamos a primeira encarnação do Guerreiro Imortal em 1566, na Baía de Guanabara. Abeguar, um jovem do povo tupinambá, nos primeiros minutos do longa o observamos tentando se tornar um guerreiro. Para ganhar esse “título” entre seu povo, ele deve matar uma onça sozinho, durante sua caçada Abeguar é atrapalhado por Janaína sua companheira, eles se distraem com a situação e acabam sendo atacados por uma onça. Então, fogem e, ao serem encurralados, Abeguar não encontra outra opção a não ser usar seus poderes e sair voando para se salvar. Ao estar em segurança, o Guerreiro Imortal então narra “...Se eu soubesse o preço que ia pagar por aquele voo”.

Figura 02 - Abeguar e Janaina pulando do penhasco.



Fonte: Captura de tela.

Como Abeguar não entende o motivo de ter conseguido voar, de se tornar meio pássaro, decide procurar ajuda do pajé de sua tribo, que explica que ele foi escolhido

por Munhã¹ para conduzir seu povo a terra-sem-mal, pois onde viviam seria dominado e destruído por Anhangá². Ao ser escolhido, Abeguar não poderia mais morrer e só poderia voar como homem novamente quando descobrisse como combater Anhangá. Ao final, o pajé completa que Abeguar foi escolhido como o grande chefe tupinambá. E assim começa de fato a jornada do Guerreiro Imortal e Janaína. Por causa de um voo, um jovem que apenas queria se provar guerreiro para seu povo, agora é incumbido de uma missão que durará centenas de anos.

Abeguar e Janaina se encontram em posições bem distintas neste início da jornada. Abeguar é apresentado como o protagonista de fato com explicações de suas motivações e Janaína no momento apenas cumpre o papel de parceira romântica, já que ela não tem tanta importância no desenvolvimento da narrativa nesta primeira parte.

Após tais revelações, somos apresentados ao povo tupinambá que se encontra em conflito com os portugueses, porém aliados aos franceses, o Guerreiro Imortal então alerta seu povo que se aliar aos franceses é se aliar com Anhangá, pois isso só trará destruição. Os tupinambás como grandes guerreiros entendem isso como um ato de covardia. Abeguar e Janaína então deixam sua aldeia. O conflito entre tupinambás e portugueses acaba levando à morte a maioria dos membros da tribo. Abeguar reúne os membros que sobraram para fugir daquela situação, porém os portugueses conseguem os alcançar, matando o restante da tribo. Apesar disso, Abeguar consegue escapar e em cima do morro Corcovado, estende seus braços, lembrando a estátua do Cristo Redentor. Com uma angústia muito grande pelos acontecimentos e pela morte de Janaína, ele se joga de cima do morro, mas Munhã o impede de morrer o transformando em um pássaro.

Nesta primeira parte Luiz Bolognesi faz uma explicação didática e simples do início da cidade do Rio de Janeiro. Os povos originários que ali viviam, os conflitos e as culturas originais do local. Começando pela questão do chamado da aventura do Guerreiro Imortal, Abeguar se torna um homem pássaro na primeira vez que voa, Luiz Bolognesi recorre diretamente à cultura tupinambá neste item. Os tupinambás tinham uma ligação muito forte com os pássaros, principalmente com o Guará. Essa tribo possuía uma cultura plumária muito desenvolvida, usando penas de pássaros para ornamentar o corpo e objetos, além de criarem grandes mantos de penas, assim como o da figura 03. Isso ligado a diversas lendas de pessoas virando pássaros como o João-de-Barro, o Uirapuru, o Beija-flor, entre outros. Onde algumas

¹ Semideus da mitologia tupinambá.

² Equivalente ao diabo da religião cristã.

dessas lendas podem ser encontrados no livro de Theobaldo Miranda Santos: Lendas e mitos do Brasil.

Figura 03 - Manto de penas tupinambá.



Fonte: Niels Erik Jehrbo/Museu Nacional da Dinamarca³.

Os deuses e o misticismo apresentados por Bolognesi na trama também são um misto de lendas e culturas. Para melhor e mais fácil entendimento ele faz uma mescla do cristianismo e a mitologia dos povos originários, a própria terra-sem-mal que o Guerreiro Imortal precisa encontrar é algo trazido de certa forma pelos jesuítas nas expedições e assimilada pela cultura indígena. Munhã e Anhangá são, respectivamente, o bem e mal apresentados no filme. Aqui, Bolognesi escolhe dentre os diversos deuses da cultura tupinambá. Ambos, de acordo com suas lendas, são seres metamórficos (que tem a habilidade de mudar de forma), e possuem uma dualidade em relação ao bem e mal. Porém para melhor compreensão no longa isso fica mais bem definido.

Abeguar inicia sua história como um jovem querendo provar-se guerreiro. Como dito antes, pra isso, ele deveria matar uma onça. Não conseguindo, recorre a Munhã, que o ajuda. Entretanto, dá-lhe uma tarefa em troca: tornar-se um guerreiro e ajudar seu povo. Ao receber esta tarefa, Abeguar tem uma visão nela seu povo e principalmente Janaina sofrem pelas forças de Anhangá. Neste primeiro ato, Janaina é utilizada apenas como par romântico, sendo utilizada de motivação para Abeguar se tornar um guerreiro.

A partir do momento que Abeguar recebe a tarefa de Munhã, ele passa a ter de provar que é um guerreiro. O pajé lhe diz que ele se tornará o grande chefe tupinambá. Em um

³ Disponível em: <bbc.com/portuguese/brasil-42405892>. Acesso em: 02/12/2019 às 07:10 horas.

primeiro momento de se provar guerreiro, Abeguar questiona Piatã⁴, o grande cacique tupinambá, sobre atacar os portugueses. Ao não conseguir se impor, é expulso da aldeia. No segundo momento, o pajé insiste para que Abeguar convença seu povo. Mas, novamente não consegue se provar um líder e é expulso. Os tupinambás ganham a primeira batalha contra os portugueses, porém pouco tempo depois são atacados e não resistem, Abeguar então reúne os sobreviventes, e agora sem o antagonismo de Piatã pode enfim se provar como líder.

Tentando levar seu povo para um local seguro, acaba não conseguindo. Os portugueses os alcançam e matam os poucos que poderiam lutar, como Janaína. Fazem das crianças escravas nas plantações de cana de açúcar. Neste momento, fazemos um paralelo com a missão que Munhã atribuiu a Abeguar, ele deveria conduzir seu povo à terra-sem-mal, mal este sendo representado pelos portugueses, seria isso que Munhã queria dizer? Levar seu povo para longe dos portugueses? Abeguar entende que sim, após ver seu povo e principalmente sua amada morrerem, interpreta que não tem mais pelo que lutar e do alto do monte corcovado (fazendo alusão ao Cristo Redentor), se joga, desistindo de sua vida, mas Munhã não o permite morrer e o transforma em um pássaro.

Figura 04: Abeguar sobre o Corcovado.



Fonte: Captura de tela.

⁴ Piatã no filme corresponde ao cacique Cunhambebe um dos líderes da Confederação dos Tamoios, organização que reunia diversas tribos tupinambás para lutar contra os portugueses. O cacique era conhecido por se orgulhar de ter comido centenas de inimigos.

Neste primeiro ato, conhecemos Abeguar em sua história. Aqui, a direção escolhe não utilizar muitos elementos da cultura tupinambá pela dificuldade de tornar isso em animação, mas coloca elementos como pinturas corporais, cocares de penas, brincos e *piercings*. Abeguar e Janaina, como visto na figura 05, andam nus, assim como os outros de sua tribo, isso tem um valor cultural, porém tem um valor subjetivo para a direção de arte, pois mostra como se eles estivessem nascendo, começando ali o desenvolvimento do que virá a ser o Brasil. Abeguar representa este povo brasileiro que está se desenvolvendo, tentando encontrar um objetivo para seguir, buscando se provar como quem tem algo a oferecer. E Janaína como dito antes neste primeiro momento não tem uma construção significativa, o que torna a mudança dela mais notável nos próximos atos.

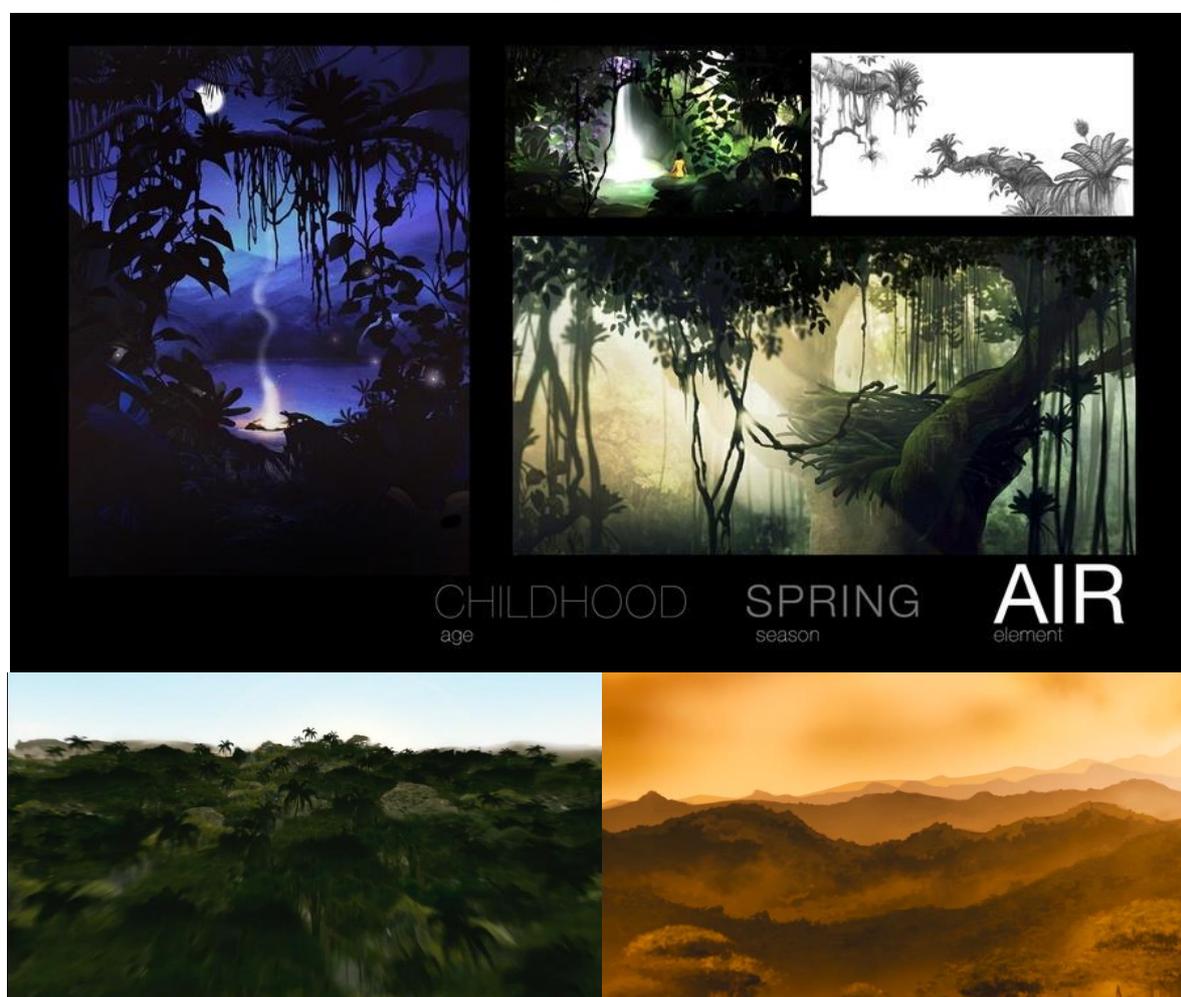
Figura 05: Abeguar e Janaina.



Fonte: Captura de tela.

Anna Caiado tem um cuidado especial com o cenário. Como dito na introdução ela fez tabelas, indicando informações sobre cada ato. Este ato representa a infância, tem como estação a primavera, e utiliza o elemento ar, visto na figura 05. Como os personagens o cenário representam este mundo que está se descobrindo então nesta primeira parte temos bastante mudanças na cor, por exemplo no primeiro voo de Abeguar a mata está muito verde, o sol brilha como uma manhã, e a direção ao escolher um plano de ponto de vista nos dá uma sensação de conforto e certa liberdade pela amplitude do ambiente, já no final do ato quando pula do corcovado, o cenário é tomado por tons alaranjados e não há apenas mudanças na cor, há bem nuvens e neblina entre as árvores, não tendo mais as definições das árvores na floresta, aparentando um amontoado de morros sem vida, isso junto aos acontecimentos da narrativa nos passa uma sensação de derrota e melancolia. No cenário temos a infância e a primavera representadas por esse começo da colonização do povo brasileiro, e em relação ao elemento ar temos essa movimentação para se descobrir.

Figura 06: Tabela primeiro ato, 1ºvoo e 2ºvoo.



Fonte: Tabela obtida no portfólio de Anna Caiado. Captura de Tela.

2.2 OS PRIMEIROS PASSOS DO GUERREIRO OU GUERREIRA

Após ser transformado em pássaro por Munhã, o Guerreiro Imortal voa durante 258 anos, para em 1825 no Maranhão, encontrar Janaina encarnada em outro corpo, vivendo no povoado de Mangá. O Guerreiro imortal então assume a forma de homem novamente, deixando para trás o corpo de Abeguar e encarnando como o maranhense Manuel Balaio. Então se junta com Janaina e formam uma família.

Figura 07: Manuel, Janaina e suas filhas.



Fonte: Captura de Tela.

Manuel e Janaina vivem uma vida humilde com suas duas filhas, apenas se preocupando com o momento de certo para a plantação e que a venda dos balaios vá bem. Há no Maranhão neste período uma forte repressão policial, como ainda há escravidão, os policiais pressionam as famílias para poder encontrar os escravos que fogem. A avó das filhas de Manuel é ex-escrava, por isso sempre que pode Balaio ajuda Cosme um escravo fugitivo que está reunindo e libertando outros escravos. Por causa dessa ajuda, isso acaba chamando atenção das autoridades, que vão na casa de Manuel e Janaina. O capitão, impondo seu poder, estupra a filha mais velha, enfurecendo Balaio que queima sua própria casa e se muda de cidade.

Neste ato o Brasil vive o período de império, Dom Pedro II é o imperador, mas como tinha apenas 5 anos quando assume o posto, é nomeada uma regência até que complete a maioridade. Durante a regência, muitos conflitos surgem pelo país. No Maranhão, há a Balaiada, que tem esse nome em referência a Manuel Francisco dos Anjos Ferreira, ou Manuel Balaio como era chamado. No longa, Manuel passa a reunir revoltosos com os abusos policiais, após se vingar por sua filha, Balaio continua a reunir combatentes, se une então ao já conhecido Cosme Bento, que conta com um exército de mais de 3000 negros. Também faz parte da Balaiada, Cara Preta, vaqueiro que se rebela contra seus chefes. Manuel, Cara Preta e Cosme são pessoas que existiram realmente durante a Balaiada no Brasil, sendo os líderes que começaram a revolta.

O grupo da Balaiada, após uma batalha de 90 dias, conquista a cidade de Caxias. A regência decide contatar Luís Alves de Lima e Silva, que cria um exército e, utilizando uma estratégia e um poderio militar muito maior que os integrantes da Balaiada possuíam, toma Caxias de volta para o governo, deixando um rastro de morte. Luís Alves, após a vitória, é condecorado com o título Barão de Caxias, posteriormente Duque de Caxias, patrono do exército brasileiro.

Novamente, o Guerreiro Imortal perde uma batalha. Tentando se salvar e salvar sua família do ataque foge, porém é atingido por um tiro nas costas e volta a assumir a forma de pássaro, Janaína e suas filhas vão trabalhar nos campos de algodão como prisioneiras.

Neste ato do filme, vemos uma mudança no comportamento de Janaina e do Guerreiro Imortal. De acordo com as planilhas de Anna Caiado, esta segunda parte representa a adolescência, tem como estação o verão e o elemento fogo. Manuel e Janaina, como agora estão em uma sociedade diferente da encarnação anterior, já não andam mais nus, deixando a metáfora do nascimento. Apesar de terem mudado de corpos Manuel apresenta a cicatriz deixada pela onça na encarnação anterior, como uma memória da tentativa de se tornar um guerreiro. Aqui todos apresentam vestimentas similares às de Manuel, são trajes que se assemelham às dos capoeira, Bento Cosme é o que se difere por apresentar ornamentos como um colar e brincos dourados. Manuel, neste ato, apresenta uma forma diferente de lidar com Anhangá. No início, ajuda os negros de forma soturna, tentando não chamar atenção, assim conquistando a confiança daqueles que ajudou. Ao convocar o povo para uma revolta armada eles o seguem. Ele, neste momento, apresenta um amadurecimento, lidando com seus aliados de forma mais humilde a que lidou em seu passado, se não estivesse em uma posição muito tão desfavorecida, tanto militar quanto política, talvez este seria o ato em que o Guerreiro

Imortal lidou com a liderança de forma mais madura, pois diferente do ato anterior ele não luta pela liderança e sim a conquista.

Figura 08: Tabela segundo ato. Balaio no alto do morro rodeado pelos “balaios”



Fonte: Tabela obtida no portfólio de Anna Caiado. Captura de tela.

Janaina aqui encontra uma profundidade emocional, já não é mais apenas um adorno para o Guerreiro Imortal. Apesar de novamente não ter um momento, de grande importância apresenta um crescimento de personalidade, ao se tornar mãe em um primeiro momento deixa a luta de lado, contrariando Manuel quando ele ajudava os escravos, pois ela temia que isso prejudicasse sua família. Após o abuso dos policiais Janaina toma uma posição mais de batalha, lutando junto na balaiada. Inclusive, Manuel a elogia por sua pontaria. Na batalha final deste ato, uma bala de canhão atinge próximo a Janaina deixando a surda, o que acaba quebrando esse espírito de guerreira que ela constrói.

Figura 09: Janaina atirando.



Fonte: Captura de tela.

Os cenários, nesta parte, apresentam certa consistência em relação à cor mostrando um alaranjado uniforme em todo o ato, apenas sendo trocado pelo branco durante a derrota. O cenário busca mostrar esse povo ligado à terra, árido, o amarelo e o laranja são tão presentes que até durante a comemoração da conquista de Caxias, a santa utilizada durante a festa usa roupas em tons amarelo e laranja. Como Anna Caiado utiliza o verão e o elemento fogo, podemos notar como eles estão presentes neste ato, o fogo simbolizando aqui a inquietação, o espírito de batalha que o povo precisa aprender. Enquanto no ato anterior há floresta, o bioma utilizado nesta parte é o cerrado, com grandes áreas secas. Durante essa parte, a cor branca acompanha os momentos de derrota, primeiro nos campos de algodão mostrando os escravos acorrentados, depois quando os policiais abusam da filha de Manuel e Janaina, retornando nas colheitas de algodão quando Janaina e suas filhas trabalham escravizadas.

Figura 10: Cenários segundo ato.



Fonte: Capturas de tela.

2.3 LUTAR OU AMAR?

Após falhar mais uma vez o Guerreiro Imortal voa como pássaro durante 128 anos. Voou durante tanto tempo que os militares tomaram o poder. Ele volta para o Rio de Janeiro no ano de 1968. Janaina agora encarna no corpo de uma universitária que faz parte de um movimento de resistência às forças militares. Para ficar junto de sua amada, o Guerreiro Imortal, reencarna como Cau e entra no mesmo grupo de Janaina. Esse grupo era formado em sua maioria por estudantes universitários, chamado Movimento Revolucionário da Ação Democrática, é inspirado no grupo que se formou nas universidades de Niterói, chamado Movimento Revolucionário Oito de Outubro (MR8). Esse grupo foi formado após o rompimento dos estudantes com o Partido Comunista Brasileiro, pois buscavam uma ação mais direta e agressiva, realizando diversos assaltos e até sequestros de políticos. O longa faz diversas relações com a organização real: eram estudantes, suas ações eram similares (como um assalto a um banco), e dentro da “sede” do movimento está um retrato de Che Guevara, visível na figura 11. O nome do MR8 faz menção ao oito de outubro, o dia em que Che foi capturado na Bolívia em 1967.

Figura 11: Sede Movimento Revolucionário da Ação Democrática



Fonte: Capturas de tela.

COSTA (2016) descreve que o Brasil vivia um momento conturbado, Jânio Quadros, presidente eleito em 1961 havia renunciado ao cargo após um ano de governo, sendo

substituído por seu vice João Goulart ou Jango como era conhecido. Jango começou a fazer diversas reformas no governo o que não agradou as elites e os militares, então em 1964 acontece o golpe militar e é instaurada a ditadura.

Cau ao se inserir neste cenário passa ajudar Janaina que “namora” o líder do movimento revolucionário, Júnior. Nesta etapa, Janaina se iguala ao Guerreiro Imortal com relação a luta contra Anhangá. Diferente das encarnações anteriores, Janaina, antes mesmo do Guerreiro Imortal voltar, já faz parte de um movimento de resistência. Ela passa a fazer ações por si própria. Aqui, Janaina já está muito envolvida na luta, talvez por ela ter acompanhando o golpe, diferente do Guerreiro Imortal que encarna quando a ditadura já está instalada há anos. Dois momentos nesta encarnação de Janaina demonstram o quão ligada a luta que ela está. No primeiro, Janaina é a piloto de fuga do movimento e durante um assalto salva Cau de ser capturado pela polícia, sendo elogiada depois pelo líder do movimento. O segundo momento é quando Janaina e Cau são presos pelos policiais, Cau é torturado e como não entrega seus companheiros a polícia lhe dá uma escolha, ou ele diz onde é a central do movimento ou os policiais começarão a torturar Janaina. Ela, então, diz pra ele não falar, entendendo que o movimento é mais importante que ela. O Guerreiro Imortal, por não querer ver Janaina sendo torturada, acaba delatando seus companheiros.

Figura 12: Janaina atirando e presa pela ditadura.



Fonte: Imagem capturada pelo pesquisador.

Cau, então, é mandado para um presídio, seus companheiros de movimento que ali estão também o desprezam o acusando de traidor. Dentro do presídio, Cau conhece Feijão, que anos depois viria a se tornar chefe da organização Falange Vermelha, talvez um paralelo ao Comando Vermelho. Cau é libertado do presídio quando a Lei de Anistia é instaurada, então passa a dar aulas nas favelas do Rio de Janeiro e a acompanhar Feijão e sua organização.

É interessante notar neste ato que Cau continua na luta contra Anhangá por causa de Janaina, e após a prisão, se mantém na causa adotando uma abordagem diferente, se tornando um educador.

Este ato o Guerreiro Imortal apresenta uma paciência maior do que as apresentadas anteriormente, ficando aos poucos ao longo do ato menos agressivo. No início é mais combativo como nas encarnações anteriores, mas após a prisão se apresenta mais longe da “linha de frente”, nesta encarnação o Guerreiro se apresenta mais intelectual, mais ponderado, não se apresenta como líder, também não se preocupando em ser. Ele tenta se manter inserido dentro do contexto da luta, porém não sendo o agente ativo. Cau diferente das outras encarnações está em uma classe social diferente, ele é branco, tem como núcleo de amizades universitários, que na época era mais exclusivo das classes sociais mais altas, se não existisse a Janaina talvez ele não fizesse parte da resistência contra o governo, visto que ele se questiona no início do ato por estar lutando novamente do lado mais fraco.

Figura 13: Janaina e Cau

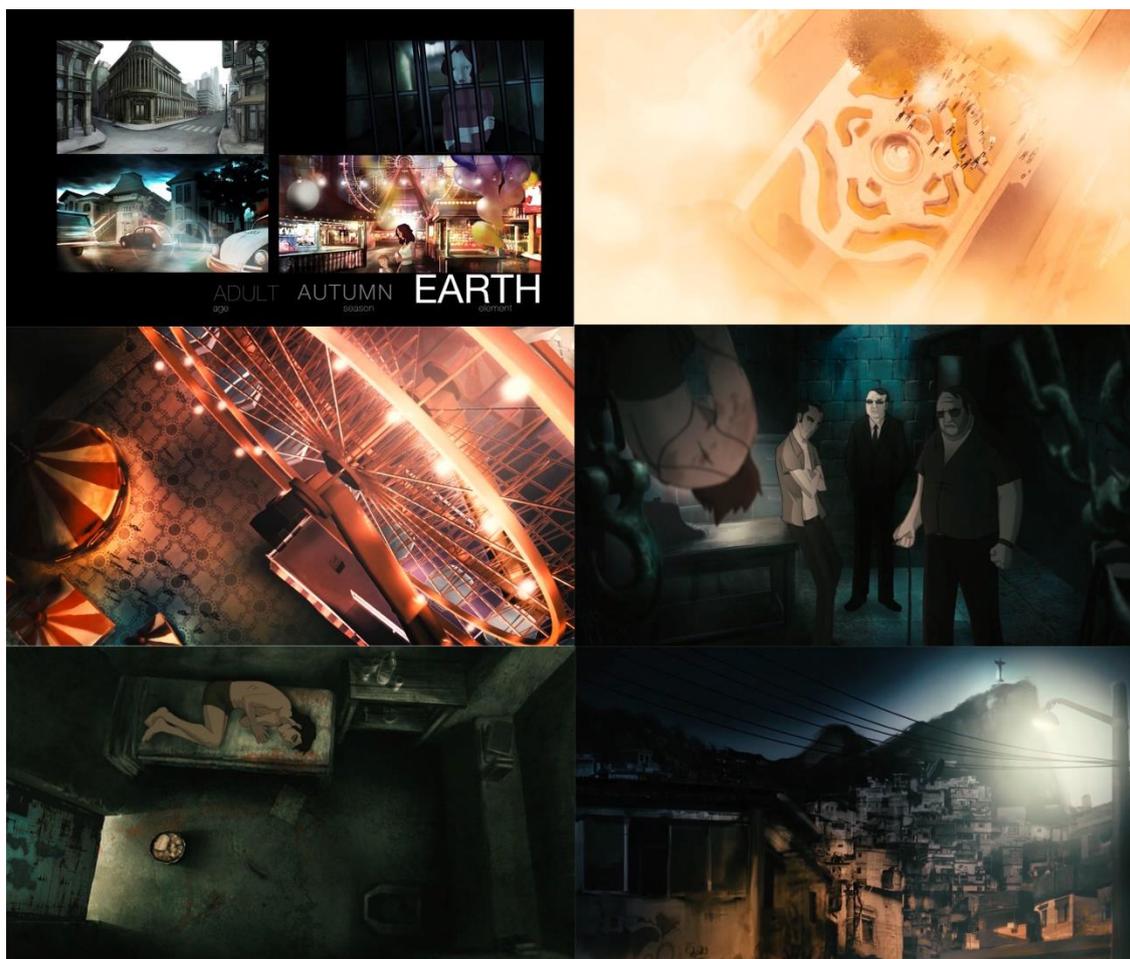


Fonte: Imagem capturada pelo pesquisador.

Os cenários mudam significativamente em relação aos dois atos anteriores, volta-se para o Rio de Janeiro, agora já como uma cidade, com prédios, casas e universidades, o oposto do que era no primeiro ato. Relacionando isso com as tabelas de Caiado, podemos fazer uma metáfora da sociedade brasileira. Na primeira parte, temos o nascimento, então ainda temos florestas inexploradas, pequenos vilarejos das tribos. Na segunda parte, mudamos de estado e de bioma, porém já temos cidades pelo Brasil, podemos acompanhar o Guerreiro Imortal que deixa sua casa “isolada” e vai para a cidade. Neste ato, temos a

sociedade concretizada na fase adulta, ou seja, já desenvolvida socialmente, com uma organização política que torna a civilização um país. Isso é posto no cenário, com texturas nas paredes, como desbotar da tinta delas. No momento da prisão, temos esse concreto que apresenta frieza e viscosidade que pode ser vista na figura 13. Disparamos de uma transição apresentada pelo cenário e pelo próprio Cau, mas no cenário é mais evidente, o ato começa com as cores mais vibrantes como no anterior e ao longo da trama vai tomando tons mais verdes e azuis como no outono. Essa fase é relativa a um período entre o verão e inverno. Logo, temos um começo mais empenhado na luta contra Anhangá (representado pela ditadura militar), e um final um pouco mais distante.

Figura 14: Tabela terceiro ato e cenários.



Fonte: Captura de tela.

2.4 O EPÍLOGO DO GUERREIRO

O último ato do longa se passa no futuro fictício estipulado por Luiz Bolognesi em um reflexo pessimista da época em que escrevia o roteiro. O mundo se encontra em uma crise hídrica, a água se torna um dos recursos mais caros do mundo, o aquecimento global destrói as calotas polares, o que torna a água ainda mais cara. No Brasil a Amazônia se tornou um grande deserto, o rio Amazonas se tornou uma pista de rali, o país passa a ser uma potência mundial devido à exportação de água, está feita pelo monopólio da empresa privada AquaBrás. O presidente do Brasil é o religioso pastor Armando, que acredita que a situação só irá mudar com a fé do povo. A segurança pública deixa de ser fornecida pelo Estado e passa a ser monopólio de uma empresa ligada à AquaBrás. A sociedade agora se divide entre classe alta e baixa, literalmente, e o Rio de Janeiro se torna uma cidade formada por arranha céus, onde a elite se encontra na parte superior dos prédios e a população pobre vive na parte baixa, tomando água do mar contaminada por lixo industrial.

Figura 15: Rio de Janeiro 2096



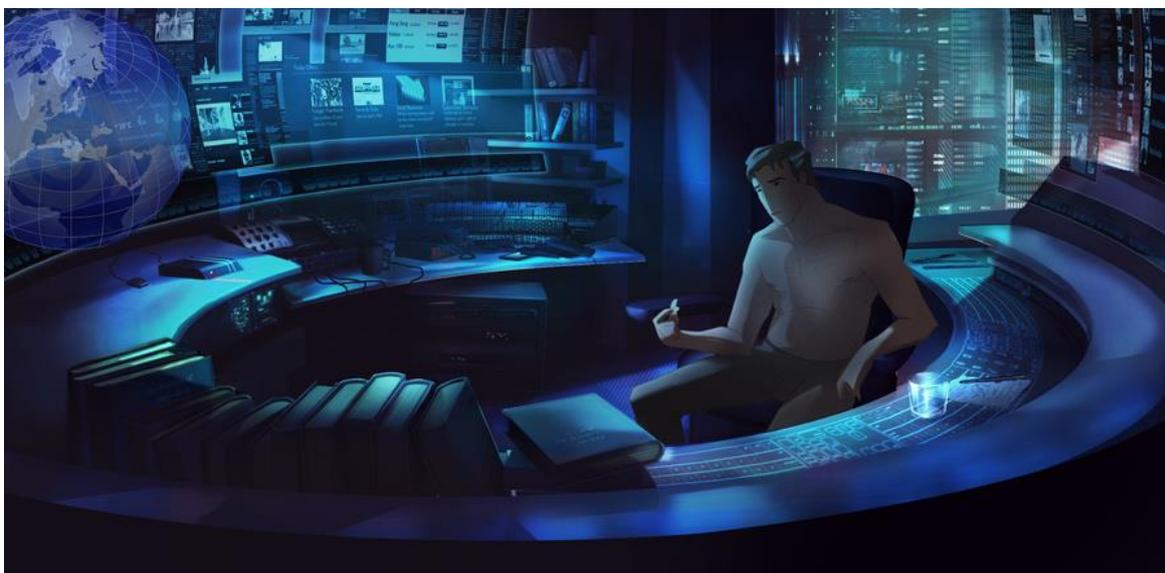
Fonte: Captura de tela.

O Guerreiro Imortal encarna em João Cândido no ano de 2096 na problemática cidade Rio de Janeiro. João Cândido já está encarnado há um tempo, pelo menos o suficiente para ter se tornado âncora de um jornal televisivo. João costuma denunciar casos de abusos por parte das milícias que se instauraram no Rio de Janeiro e o descaso com a distribuição de

água, essas duas questões são fatores fundamentais nesta etapa. E, para a análise deste ato precisamos compreender como Luiz Bolognesi chega a esse futuro tão caótico.

João Cândido faz diversas denúncias no jornal dos problemas que o Rio de Janeiro enfrenta, porém sem muito resultado, nesta etapa encontramos um Guerreiro Imortal mais velho e melancólico, já cansado de lutar e não ver um resultado, e como agora está em uma posição que não lhe afeta muito, sendo branco, um jornalista televisivo, assim possuindo recursos para compra de água, e como Janaina primeiramente não se apresenta em um movimento de resistência, trabalhando como prostituta, João pode pagar pela companhia dela. Não sendo algo que faça com que precise lutar contra os opressores, o Guerreiro Imortal abandona a luta contra Anhangá e apenas vive sua vida.

Figura 16: João triste.



Fonte: Tabela obtida no portfólio de Anna Caiado.

Durante uma noite com João, Janaina recebe uma mensagem que o encontro dela está confirmado, ela se apressa para sair, João tenta convencê-la a ficar dizendo que paga o dobro, demonstrando que dinheiro para ficar com ela não é problema, Janaina recusa, pois, aquele seria o encontro mais importante da vida dela. Janaina vai para o encontro, lá grandes aquários enfeitam o lugar, o acompanhante então se revela ser o presidente da AquaBrás, a qual Janaina se encontra para sequestrá-lo pois ela faz parte do Comando Água Para Todos. Temos então a introdução a luta contra Anhangá novamente, neste ponto sendo representado pelas corporações de distribuição de água, porém como a crise hídrica chegou a este ponto de ser necessário criar um grupo de revolta, voltamos então ao Brasil que Bolognesi vivia.

Desde os anos 2000 a crise hídrica vem sendo anunciada por diversos veículos de informação. Com o crescimento na população mundial, aumenta também o consumo, e a principal matéria prima no mundo é água, usada desde a subsistência de todo ser vivo, até a criação de produtos como roupas, cosméticos, papel, entre outros. No Brasil, o principal gasto de água é com a agricultura, representada no longa como as plantações de etanol, que no ano de 2012, período de criação do filme, consumia cerca de 72% de acordo com a Agência Nacional de Águas (2012, p.198). Logo, sem o consumo consciente é evidente que esse recurso primordial para a vida estará em falta no futuro. Essa falta de água se amplia com outro problema que é apresentado de forma mais rápida no filme, o desmatamento e desertificação da floresta Amazônica. Uma rápida pesquisa nos números do Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (INPE) mostra que, desde 1998, ano em que começaram as pesquisas, até atualmente, 2019, o número de queimadas na floresta Amazônica aumentou consideravelmente, enquanto a extensão da floresta só diminui. Além das queimadas, o agronegócio, as mineradoras e madeireiras clandestinas auxiliam na devastação daquele território. A natureza funciona em um equilíbrio. Com a escassez da água, as florestas não sobrevivem. Sem as florestas, não há absorção dos poluentes existentes no ar pelas árvores. Sem essa absorção, os poluentes vão para as águas, fazendo um processo que acaba esgotando o oxigênio, fazendo peixes morrerem agravando a situação cada vez mais, gerando uma crise global, que está presente no longa.

Figura 17: Gráfico de queimadas.



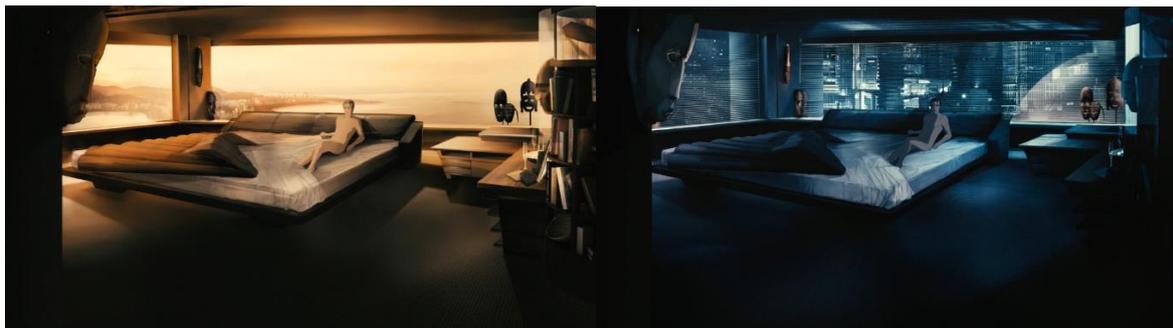
Fonte: Gráfico disponível no site G1⁵.

⁵ Disponível em: < encurtador.com.br/zADHL > Acesso em: 05/12/2019.

O Comando Água Para Todos faz suas exigências para soltar o presidente da AquaBrás. Isso é divulgado pelos meios de comunicação e logo as milícias são acionadas para resgatar o presidente. As milícias agem de forma diferente da polícia, não tendo responsabilidade pela violência aplicada durante as operações. Formação de grupos particulares da milícia, é uma realidade que o Rio de Janeiro vive há décadas, Bolognesi. O sociólogo José Claudio Souza Alves estuda esses grupos há mais de 26 anos. Em entrevista ao site EXAME, conta que as milícias surgem durante a Ditadura Militar. Após a abertura política, em 1985, tem seus integrantes passando a ocupar cargos políticos, os quais iriam de certa forma “legalizar” as ações que acontecem hoje em dia. As milícias entram nas favelas do Rio de Janeiro no começo dos anos 90 com o propósito de enfrentar o tráfico de drogas e proteger a população, com o passar dos anos passam a tomar força dentro das comunidades, desempenhando os controles de diversos tipos de serviço e cobrando um valor semanal por eles. Hoje em dia a situação só piorou com forte presença dos milicianos nas favelas e em cargos políticos, tornando a denúncia das ações clandestinas dos milicianos quase impossível.

João, ao ver Janaina nos jornais, se pergunta por que ela se envolveu com a luta entre o Comando Água para todos e a AquaBrás, mostrando novamente que perdeu o espírito de batalha. João corre então ao resgate de Janaina. Após enfrentar vários milicianos, João e Janaina se veem cercados na borda do prédio da AquaBrás, João não vê alternativa a não ser pular assim como fez quando enfrentou a onça, e ele enfim consegue voar como homem pássaro novamente.

Como acompanhamos a transição no ato anterior, este ato é mais melancólico que os anteriores. Aqui temos um Guerreiro Imortal derrotado, solitário, que devido às suas condições acaba dando importância apenas a ele mesmo, deixando de lado a luta para a qual foi designado há quase 600 anos. Após Janaina sair é possível ver, pela figura 18, seu quarto, grande e vazio, com máscaras indígenas o decorando. Essas máscaras podem simbolizar as diversas vidas do Guerreiro e a sua relação com sua própria cultura, tentando buscar um motivo para lutar.

Figura 18: Quarto de João

Fonte: Capturas de tela.

Enquanto o Guerreiro Imortal desiste da luta, podemos notar a evolução de Janaina, que agora está em um movimento de resistência sem ter uma ligação forte com nenhum dos membros. Ou seja, não está como uma agregada de outra pessoa, sendo uma peça fundamental no plano de sequestrar o presidente da AquaBrás e desvalorizar as milícias, já que nada teria acontecido se ela não tivesse se encontrado com o presidente. Assim, permitindo a entrada dos integrantes do Comando Água Para Todos dentro do prédio da AquaBrás. O Comando põe em prática o plano contra a milícia e a AquaBrás, esperando que a milícia tivesse uma ação violenta, são espalhados hologramas de calor junto ao presidente da AquaBrás, como esperado a milícia entra na sala atirando, matando o presidente. Essa ação é filmada e divulgada pelo Comando desvalorizando as ações de investimento na milícia. A milícia, ao perceber seu erro, busca então matar os integrantes do grupo de Janaína, que apesar de terem sido apresentados com armas apenas fogem. Neste momento Janaína passa de agente da revolução para donzela indefesa, apesar de ao longo do filme se apresentar esse sentimento de luta crescente em Janaína. Ela é salva por João após ter sido encurralada por um membro da milícia.

Neste arco Janaína, diferente do Guerreiro Imortal, toma uma posição mais ativa em relação à luta, não sendo apenas uma integrante na causa, mas arriscando sua vida por uma causa maior. No diálogo com o presidente da AquaBrás, notamos pelas perguntas e tom de voz de Janaína que ela não se conforma com aquela situação de desigualdade. Porém, a narrativa desfavorece seu empoderamento ao torná-la frágil após a conclusão do plano do Comando Água Para Todos. Percebemos em Janaína determinação e impulsividade, o que contrasta com o Guerreiro. Constatamos nos dois então uma relação com a época que vivem: de um lado Janaína, representando os grupos que lutam buscando melhorias; do outro, João Cândido, que, apesar de não concordar com a situação vivida, não encontra meios para agir ficando estagnado.

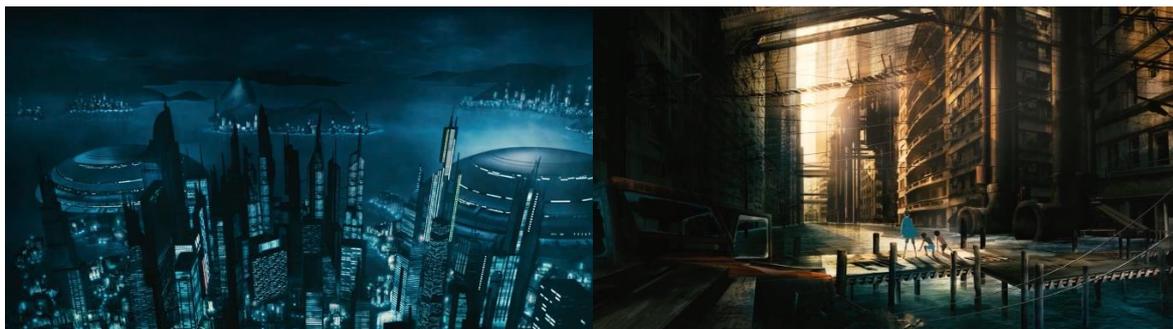
Figura 19: Janaina pensando, João e Janaina correndo.



Fonte: Capturas de tela.

Os cenários apresentam uma carga melancólica, diferente dos outros anos em que os tons azuis são só utilizados durante a noite. Neste, é quase que totalmente azul, utilizando de texturas lisas, como se quase tudo estivesse limpo. Há uma construção no ambiente deste ato, diferente dos outros pois o próprio cenário cria uma narrativa de construção social mostrando a civilização mais carente na parte mais baixa da cidade, próxima aos tubos de dejetos. Nesta parte temos esse ambiente mais poluído de informações como fios elétricos, canos e pontes que interligam os prédios; e texturas como pichações, paredes descascando e ferrugem.

Figura 20: Cenários Rio 2096

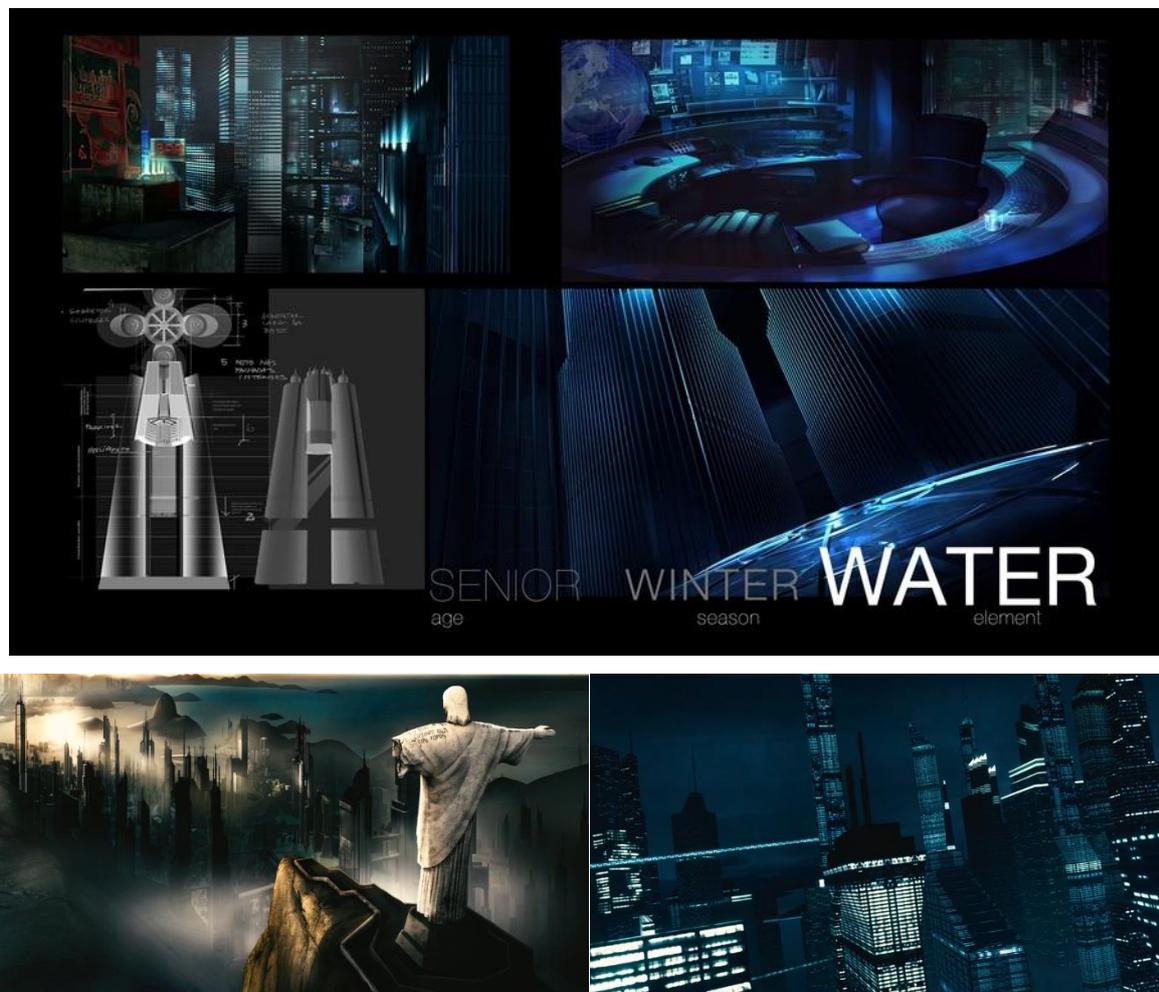


Fonte: Capturas de tela.

Nas planilhas esta etapa seria a da fase anciã. Podemos ver na figura 21, pelos cenários apresentados, como a cidade envelheceu, as ações que o tempo e as mudanças climáticas resultaram. Vemos o Cristo Redentor sem o braço esquerdo, assim como presenciamos o nível do mar maior, observando o Pão de Açúcar que aparenta estar menor. A estação é o inverno e o elemento é a água, expressado no cenário com um ambiente espaçoso, limpo, mas solitário e sem vida, porém com uma carga narrativa grande, como se os pontos importantes da cidade contassem histórias. Nesta última etapa Anna e Bolognesi apresentam um futuro caótico desenhando os possíveis problemas que iremos enfrentar se

não mudarmos nossos pensamentos sobre a natureza e a política, pois se não agirmos não teremos nenhum Guerreiro Imortal ou Janaína para nos salvar.

Figura 21: Tabelas quarto ato e cenários



Fonte: Capturas de tela.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta análise foi motivada pelo interesse despertado por uma animação que reúne elementos políticos e históricos com um contexto de produção em que se configura como um produto de uma área em expansão no país. A investigação tomou como ponto de partida a preocupação em compreender de que maneira os cenários e figurinos em *Uma história de amor e fúria* representam a História do país através do protagonismo de personagens que interpretam o povo originário deste território.

Durante a análise foi possível perceber como o ambiente em que se encontra o personagem o molda. Apesar de longa tratar da constante luta e da busca do amor, ele também

abre espaço para discutir o cenário como um contexto histórico e político. Ao acompanhar a narrativa vemos um amadurecimento dos personagens, mudanças em suas personalidades. Acompanhamos o Guerreiro Imortal de agente ativo na revolução para um indivíduo assimilado pelo sistema. Vimos Janaína começar como figurante, se empoderar na luta, e, apesar de ser salva pelo Guerreiro, ainda se destacar como uma protagonista de um conflito que é uma projeção dos problemas que atravessam a realidade brasileira há algumas décadas.

As mudanças ocorridas nos personagens também são transmitidas pelos ambientes em que estão inseridos. É aqui onde a direção de arte de Anna Caiado trabalha mais, no começo nos apresentando a Baía de Guanabara, cheia de vida, jovem, quase inexplorada, utilizando a cor verde para representar a natureza em seu estado mais “inocente”, simbolizando também a esperança que o senso comum atribui à cor e que parece impulsionar o início da trajetória de um guerreiro. Vemos, a introdução do que viria a se tornar o Rio de Janeiro, que, apesar de ser uma grande metrópole, adentra o século XX sendo reconhecida como uma cidade de exuberante paisagem natural. No final, o filme nos apresenta esse mesmo local agora tomado por prédios, desflorestada, aqui utilizando o azul para simbolizar a melancolia, a solidão que a cidade hiper urbanizada passa.

Em sua dissertação de mestrado *Direção de arte: um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme Amarelo manga*, Gilka Vargas (2014) descreve a direção de arte como sendo responsável por escolher, articular e relacionar elementos, revelando assim os vários aspectos do personagem, materializando sua vida, para que o espectador possa notar aquele personagem como “real”. Nesse sentido, a diretora de arte Anna Caiado faz um trabalho que valoriza pequenos detalhes que contam histórias sobre o personagem, trabalhando ao longo de toda a direção de arte esse amadurecimento ao longo da trama e criando um paralelo entre o nascimento, a luta e a “derrota” do personagem do Guerreiro Imortal e a própria história de nosso país.

4. REFERÊNCIAS

CAIADO, Anna. **Portifólio Pessoal: Uma história de amor e fúria**. 2013. Disponível em: <http://www.annacaiado.com/rio-2096-_air>. Acesso em: 17 de dez. de 2019.

Conjuntura dos recursos hídricos no Brasil: informe 2012. **Agência Nacional das Águas**. Ed. Especial. Brasília, 2012. 218 f.

COSTA, Marcos. **A história do Brasil para quem tem pressa**. 1.ed. Rio de Janeiro, Valentina, 2016.

VARGAS, Gilka Padilha de. **Direção de arte: um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme Amarelo Manga**. 2014. 212 f. Dissertação (Mestrado de Comunicação Social) - Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2014.

SANTOS, Teobaldo Miranda. **Lendas e mitos do Brasil**. 15ª Ed., São Paulo, Ed. Nacional, 2004.

SIMÕES, Mariana. No Rio de Janeiro a milícia não é um poder paralelo. É o Estado. **Exame**, 31 de jan. de 2019. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/brasil/no-rio-de-janeiro-a-milicia-nao-e-um-poder-paralelo-e-o-estado/>>. Acesso em: 17 de out. de 2019.

Uma História de Amor e Fúria. **Buriti Filmes**. São Paulo. Disponível em: <http://www.buritifilmes.com.br/filmes.php?cat=filme&mostra_filme=4>. Acesso em: 17 de out. de 2019.