



# FÁBRICA DE SONHOS

MOSTRA DE ANIMAÇÃO







**Fábrica de Sonhos: Mostra de Animação**

Lira Gomes, Breno (org.)

1ª. Edição

Março de 2019

ISBN 978-85-66110-41-8

**Produção editorial** Baltazar Produção e Conteúdo

**Revisão de textos** Antero Leivas

**Capa & projeto gráfico** Folha Verde Design

**Crédito imagens** © 2019 DreamWorks Animation LLC. Todos os direitos reservados.

*Todos os direitos reservados.*

*É proibida a reprodução deste livro com fins comerciais sem prévia autorização dos organizadores.*

Ministério da Cidadania apresenta  
Banco do Brasil apresenta e patrocina

# FÁBRICA DE SONHOS

MOSTRA DE ANIMAÇÃO





Banco do Brasil apresenta **Fábrica de Sonhos – Mostra de Animação**, retrospectiva de um dos estúdios mais importantes do mundo, a DreamWorks Animation, em comemoração aos seus 25 anos de atividades.

Em paralelo à *DreamWorks Animation: A Exposição – Uma Jornada do Esboço à Tela*, a mostra de cinema reúne 35 longas-metragens produzidos pelo estúdio nos últimos tempos. Entre a seleção, filmes como *Shrek*, apresentado no Festival de Cannes e vencedor do Oscar de Melhor Animação; *O Príncipe do Egito*, primeira animação em 2D e ganhador do Oscar de Melhor Canção; e *A Fuga das Galinhas*, animação em *stop-motion* de maior bilheteria até hoje.

Com este projeto, o Centro Cultural Banco do Brasil reafirma o seu apoio à arte cinematográfica, trazendo ao público a oportunidade de ver de perto as técnicas e personagens que provocaram uma revolução na história da animação e do cinema mundial.

**Centro Cultural Banco do Brasil**



## Em 2001 o mundo da animação sofreu uma grande reviravolta. Uma criatura verde, asquerosa,

sem modos, se tornou um dos seres mais amados do planeta. *Shrek* encantou a todos com uma história sarcástica envolvendo o universo dos contos de fadas. A animação dirigida por Andrew Adamson e Vicky Jenson foi apresentada em competição no Festival de Cannes e acabou levando o primeiro Oscar de Animação, desbancando o clássico estúdio Disney, que concorria por *Monstros S.A.*

**Fábrica de Sonhos – Mostra de Animação** é uma retrospectiva que celebra os mais de 20 anos de criação da DreamWorks Animation e homenageia um jovem estúdio idealizado por 3 “Midas” de Hollywood (Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg, David Geffen), que promoveu uma mudança nos parâmetros dos filmes de animação realizados até então. Com produções que usam e abusam das citações ao universo pop, tendo no time de dubladores nomes de peso da indústria do cinema norte-americana, a DreamWorks Animation é hoje um dos principais estúdios de animação do planeta. Dono de vários sucessos, além do já citado *Shrek*, que rendeu mais 3 continuações, o estúdio realizou *Madagascar*, *Kung Fu Panda* e *Como Treinar o Seu Dragão*, franquias elogiadas pela crítica e reconhecidas pelo público.

A retrospectiva **Fábrica de Sonhos – Mostra de Animação** reúne 35 títulos de longas-metragens lançados pela DreamWorks Animation nos cinemas, com duração de 4 semanas no Rio de Janeiro e 3 semanas em Belo Horizonte. Cariocas e mineiros terão a oportunidade única de assistir de uma só vez, produções animadas que marcaram a vida de muitas pessoas. Filmes que valorizam

os laços de amizade, família, afeto. Filmes que não têm medo de revelar para o público que o diferente é igual a você. Filmes que valorizam a diversidade, celebram a pluralidade, e que de alguma forma, contribuíram para mudanças na forma de se contar uma história para as crianças, e porque não, para os adultos também. Filmes que transformam o nosso olhar, a forma de ver o mundo.

O local de realização da mostra **Fábrica de Sonhos – Mostra de Animação** é o Centro Cultural Banco do Brasil, que há trinta anos é um dos principais espaços de cultura do país. Presente em quatro capitais brasileiras, é símbolo de qualidade e seriedade na realização de projetos culturais. Sempre atento com o que está acontecendo no mundo das artes, e preocupado em proporcionar ao seu público, produtos culturais que promovam a reflexão e também entretenham.

Mais uma vez a BLG Entretenimento se compromete em possibilitar o acesso a todas as pessoas em seus projetos. Todas as sessões são gratuitas. A curadoria selecionou três títulos para serem exibidos com recursos de acessibilidade: *Shrek* terá sessão com audiodescrição; *Madagascar* com legenda descritiva; e *Como Treinar o Seu Dragão*, com interpretação em Libras. E sessões especiais, voltadas para crianças com distúrbios sensoriais, serão realizadas em parceria com o Educativo do CCBB e o projeto Sessão Azul.

A mostra **Fábrica de Sonhos – Mostra de Animação** terá espaço também para a discussão e conhecimento. Em cada cidade serão promovidas duas mesas de debates: *Uma Revolução Animada* irá debater com o público os avanços que os filmes exibidos na mostra trouxeram para o universo da animação; e *Dando Voz a Personagens Animados*, será o encontro dos espectadores com aqueles que dão “vida” a personagens incríveis através da voz, fazendo dela sua marca registrada. As mesas serão compostas por pesquisadores e críticos de cinema, animadores brasileiros, e dubladores que tenham participado dos filmes da DreamWorks Animation no Brasil.

Será promovida uma master class com os pesquisadores e realizadores de festivais de animação Alexandre Juruena, no Rio de Janeiro, e Sávio Leite, em Belo Horizonte. Com o seguinte tema *A Fábrica de Sonhos*, os palestrantes irão introduzir os interessados no universo animado da DreamWorks, analisando criteriosamente os filmes, o processo de realização dos mesmos, a construção

de personagens e de ambientes/universos.

Por fim, temos esse catálogo, que reúne 15 artigos inéditos, escritos especialmente para essa mostra, por pesquisadores e críticos de cinema de todo o país, que vêem nas produções da DreamWorks um respiro, um ar novo no universo das animações. Um registro único e local sobre filmes que tão facilmente dialogam conosco e nos encantam há mais de 20 anos.

**Breno Lira Gomes**

*Idealizador & Curador*





# Sumário

**14 DreamWorks Animation chega aos 25 anos** Simone Gondim

**22 A criação de personagens animados nos filmes da DreamWorks** Virgílio Vasconcelos

**30 Dando voz a animações** Rodrigo Fonseca

**36 Insetos demasiadamente humanos e a força dos heróis improváveis** Flávia Guerra

**44 DreamWorks em duas dimensões** Lucas Salgado

**50 A parceria com a Aardman Animation: rápida, porém marcante** Cecília Barroso

**56 Uma família como todas as outras**  
Rita Ribeiro

**62 O Espanta Tubarões e Os Sem Floresta: o triunfo da malandragem (?)** Antero Leivas

**70 A revolução dos bichos** Marcelo Miranda



**78 A fofura do valente Kung Fu** Ana Rodrigues

**84 Não tão malvados assim** Diego Benevides

**90 O poder das diferenças** Janaína Marques

**96 Os cinquenta tons de aventura ou  
O fim do mundo pode ser divertido** Fabrício Duque

**102 O filme-família: levando os pais ao cinema** Ernesto Barros

**108 As aventuras do aprendizado** Luiz Baez

**114 Sinopses**

**138 Sobre os autores**

**140 Sobre o curador e a produtora**

**141 Agradecimentos**

**142 Ficha técnica**





# DreamWorks Animation chega aos 25 anos

Simone Gondim



## O que o ogro Shrek, o dragão Banguela, o panda Po e os pinguins Capitão, Kowalski, Rico e

Recruta têm em comum? Todos são criações da DreamWorks Animation, estúdio sediado na Califórnia, nos Estados Unidos, que completa 25 anos em 2019. A empresa surgiu como uma subsidiária da DreamWorks SKG, fundada por Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg e David Geffen, e entrou para a história do cinema ao levar o primeiro Oscar da categoria Melhor Animação, com *Shrek*, em 2002. Com 36 longas-metragens já lançados, a companhia foi comprada em 2016 pela Comcast, dona da Universal Pictures, e detém franquias de sucesso como *Shrek*, *Madagascar*, *Kung Fu Panda* e *Como treinar o seu dragão*.

A trajetória cinematográfica da DreamWorks Animation começa em 1998, com *FormiguinhaZ*, lançado em outubro nos Estados Unidos. Na trama, a formiguinha Z, um operário frustrado e pessimista, se apaixona pela Princesa Bala, a herdeira da colônia. Ao convencer seu amigo Weaver, um soldado, a trocar de lugar com ele, Z consegue reencontrar sua amada, mas precisa enfrentar o impiedoso General Mandíbula, que tem planos de dominar o formigueiro. Para dublar os personagens, foram convidados nomes de peso, como Woody Allen (Z), Sharon Stone (Princesa Bala), Sylvester Stallone (Weaver) e Gene Hackman (General Mandíbula). Danny Glover, Dan Aykroyd, Christopher Walken, Jennifer Lopez e Anne Bancroft também estão no filme, que foi bem recebido pelo público e pela crítica, arrecadando em torno de US\$ 171,7 milhões. Mas *FormiguinhaZ* rendeu uma polêmica: antes de ser um dos fundadores da DreamWorks, Jeffrey Katzenberg foi demitido da Disney, responsável pela distribui-

ção de *Vida de inseto*, animação da Pixar que também trata de problemas em um formigueiro e chegou aos cinemas dos Estados Unidos em novembro de 1998. Katzenberg foi acusado de se apropriar da ideia da antiga empresa, mas nada foi comprovado.

Em dezembro de 1998, chega às telas *O príncipe do Egito*, uma adaptação do Livro do Êxodo, que mostra a trajetória de Moisés como príncipe do Egito até o momento em que ele segue seu destino e conduz os hebreus através do Mar Vermelho. Indicado a dois Óscares, o filme levou a estatueta de Melhor Canção Original, com "When you believe", e faturou cerca de US\$ 218,6 milhões, tornando-se o segundo longa de animação não lançado pela Disney a arrecadar mais de US\$ 100 milhões nos Estados Unidos. No elenco, destacam-se as vozes de Val Kilmer (Moisés) e Ralph Fiennes (Ramsés), mas também aparecem estrelas como Michelle Pfeiffer, Sandra Bullock, Jeff Goldblum, Patrick Stewart, Helen Mirren e Steve Martin.

Em 2000, nasce a primeira parceria entre a DreamWorks e a produtora britânica Aardman Animations. Trata-se de *A fuga das galinhas*, feito com a técnica *stop motion*, que usa modelos movimentados e fotografados quadro a quadro. O filme, aclamado pela crítica, faturou US\$ 224,8 milhões e tem as vozes de Mel Gibson (galo Rocky) e Miranda Richardson (Mrs. Tweedy). Na história, a galinha Ginger faz de tudo para escapar do fim trágico que seus donos reservam para ela: virar refeição. Em 2005, a dobradinha com a Aardman renderia mais um Oscar para a DreamWorks, com *Wallace & Gromit - A batalha dos vegetais*. Também em *stop motion*, o filme foi premiado com a estatueta de Melhor Animação em 2006 e tem as vozes de Ralph Fiennes (Victor Quartermaine) e Helena Bonham Carter (Lady Campanula Tottington). A história gira em torno do concurso de legumes gigantes promovido por Lady Tottington, ameaçado por coelhos famintos e uma misteriosa fera vegetariana. Caberá ao inventor Wallace, acompanhado do cão Gromit, encontrar um jeito de proteger as plantações. O longa rendeu US\$ 192,6 milhões.

Ainda em 2000, é lançado *O caminho para El Dorado*, cuja trilha sonora tem músicas de Elton John. A história dos vigaristas Tulio (voz de Kevin Kline) e Miguel (voz de Kenneth Branagh), que ganham um mapa da mítica cidade de El

Dorado, fogem do conquistador espanhol Cortez e vão em busca de um tesouro, não acompanha o sucesso das produções anteriores. O longa faturou US\$ 76,4 milhões, valor menor do que o seu orçamento, que foi de US\$ 95 milhões.

Em 2001, a DreamWorks apresenta ao público o que se tornaria um de seus maiores sucessos: *Shrek*, a história do ogro solitário que vive em um pântano e vê sua tranquilidade acabar quando o maligno Lorde Farquaad expulsa de seus lares diversos personagens de contos de fada. Com as vozes de Mike Myers (Shrek), Eddie Murphy (Burro), Cameron Diaz (Princesa Fiona) e John Lithgow (Lorde Farquaad), o filme arrecadou US\$ 484,4 milhões e deu ao estúdio seu primeiro Oscar de Melhor Animação, em 2002, e o Bafta, a maior premiação do cinema britânico, na categoria Roteiro Adaptado. Além de cair nas graças do público e da crítica, satirizando outros filmes baseados em histórias infantis e usando hits do pop e rock em sua trilha, *Shrek* virou uma franquia, que já rendeu mais de US\$ 3 bilhões em todo o mundo. Fazem parte dela os filmes *Shrek 2* (2004), *Shrek terceiro* (2007), *Shrek para sempre* (2010) e *O Gato de Botas* (2011). O ogro ainda tem sua estrela na Calçada da Fama, em Hollywood, ao lado de personagens clássicos da animação, como Mickey Mouse e Branca de Neve.



Entre 2002 e 2004, chegam aos cinemas *Spirit: o corcel indomável* (2002), *Sinbad – A lenda dos Sete Mares* (2003) e *O Espanta Tubarões* (2004). Todos com nomes de peso no elenco: *Spirit* tem Matt Damon dublando o protagonista; *Sinbad*, o último filme de animação tradicional 2D da DreamWorks, traz as vozes de Brad Pitt, Catherine Zeta-Jones, Michelle Pfeiffer e Joseph Fiennes; e *O Espanta Tubarões* conta com a dublagem de Will Smith, Robert De Niro, Renée Zellweger, Martin Scorsese, Ziggy Marley e Angelina Jolie, entre outros. Dos três, o que rendeu menos foi *Sinbad* (US\$ 80,7 milhões). *Spirit* faturou US\$ 122,5 milhões, enquanto *O Espanta Tubarões* é o mais rentável, com US\$ 367,2 milhões.



Uma nova franquia nasce em 2005, com *Madagascar*. O leão Alex (voz de Ben Stiller), a girafa Melman (voz de David Schwimmer) e a hipopótamo Glória (voz de Jada Pinkett Smith) deixam o zoológico do Central Park, em Nova York, e vão atrás da zebra Marty (voz de Chris Rock), que resolve explorar o mundo. No caminho, aparecem outros personagens carismáticos, como o Rei Julien (voz de Sacha Baron Cohen) e os pinguins Capitão, Kowalski, Rico e Re-

cruta. O filme rendeu duas sequências, *Madagascar 2: A grande escapada* (2008) e *Madagascar 3: Os procurados* (2012), além de *Os pingüins de Madagascar* (2014). Juntos, os longas já renderam mais de US\$ 2 bilhões.

A parceria com a Aardman Animations chega ao fim em 2006, com *Por água abaixo*, primeiro filme de animação computadorizada da produtora britânica. Em cena, destacam-se as vozes de Hugh Jackman, Kate Winslet, Andy Serkis e Ian McKellen, entre outros. O desempenho nas bilheteiras ficou em US\$ 178,1 milhões. No mesmo ano, é lançado *Os Sem-Floresta*, com dubladores como Bruce Willis, Nick Nolte, Steve Carell, Avril Lavigne e William Shatner, e faturamento de US\$ 336 milhões.

Em 2007, estreia *Bee Movie – A história de uma abelha*, cuja ideia nasceu de uma conversa informal entre o humorista Jerry Seinfeld e Steven Spielberg. Na trama, Barry Benson (Seinfeld) não quer ser mais uma abelha a fabricar mel e deixa a colmeia. O longa, que tem famosos como Matthew Broderick, Kathy Bates, Ray Liotta, Sting e Oprah Winfrey dando vida a personagens, rendeu US\$ 287,5 milhões.

*Kung Fu Panda* (2008) dá origem à terceira franquia da DreamWorks. Com os volumes 2 e 3 lançados, respectivamente, em 2011 e 2016, as aventuras do panda Po (voz de Jack Black) já faturaram mais de US\$ 1,7 bilhão. O elenco de dubladores conta com Angelina Jolie, Dustin Hoffman, Jackie Chan, Lucy Liu e Seth Rogen, entre outros. Além de usar animação 2D desenhada à mão, caso da cena de abertura do primeiro filme, e mesclar animações computadorizadas em 2D e 3D, a saga é marcada pela influência das animações produzidas por estúdios japoneses, conhecidas como animes.

### Animação 3D

A partir de 2009, a DreamWorks investe na animação 3D. *Monstros vs. Alienígenas*, primeiro filme do estúdio feito em 3D, usa o humor para mostrar o que acontece a Susan Murphy (voz de Reese Witherspoon) depois que ela é atingida por um meteorito e se torna uma mulher gigante. A produção custou US\$





175 milhões e rendeu US\$ 381,5 milhões. No ano seguinte, é lançado *Megamente*, também em 3D e conta a história do extraterrestre dublado por Will Ferrell. O longa faturou US\$ 321,8 milhões.

Outros longas com versões em 3D que não fizeram feio na bilheteria foram: *A origem dos Guardiões* (2012), com US\$ 303,7 milhões; *Os Croods* (2013), cujo faturamento foi de US\$ 585,1 milhões; *Turbo* (2013), com receita de US\$ 282,5 milhões; *As aventuras de Peabody e Sherman* (2014), com arrecadação de US\$ 272,9 milhões; *Cada um na sua casa* (2015), que rendeu US\$ 368,9 milhões; *Trolls* (2016), que chegou a US\$ 345 milhões; *O poderoso chefinho* (2017), com US\$ 407 milhões; e *As aventuras do capitão cueca* (2017), que garantiu US\$ 125 milhões.

A quarta franquia da DreamWorks tem três filmes em 3D e conquistou público e crítica com as aventuras da dupla Banguela e Soluço. Juntos, *Como treinar o seu dragão* (2010), *Como treinar o seu dragão 2* (2014) e *Como treinar o seu dragão 3* (2019) arrecadaram mais de US\$ 1 bilhão em todas as sessões pelo mundo.

# A criação de personagens animados nos filmes da DreamWorks

Virgílio Vasconcelos



## Existem várias abordagens para a criação de personagens animados, e elas tendem a se aglu-

tinar em duas vertentes que se influenciam de maneira recíproca: as questões técnicas e as conceituais. Elas não são estáticas, pois enquanto avanços técnicos permitem a emergência de novas ideias, as definições conceituais de um roteiro também podem estimular novos desenvolvimentos na técnica. Em relação ao primeiro caso, podemos citar como clássico na história da animação digital o curta-metragem *Hunger* (Canadá, 1973), em que o diretor Peter Folds fez uso criativo dos recém-criados métodos digitais de interpolação de formas e *keyframes* para que seu personagem se transformasse e engolisse tudo o que via em seu caminho. Para o segundo caso, é possível resgatar o curta-metragem *Tony de Peltrie* (Canadá, 1985), em que a definição do roteiro para um personagem pianista incentivou o desenvolvimento de novas técnicas digitais para a animação de hierarquias, permitindo que suas mãos se movessem de modo independente de seu tronco. Hoje, os desenvolvimentos ligados àqueles filmes fazem parte das ferramentas básicas de qualquer artista que use um programa de 3D digital e, seguramente, foram empregados em todos os filmes da DreamWorks: *keyframes*, interpolação e a cinemática inversa, ou IK na mais conhecida sigla em inglês. É importante destacar que essa constante relação entre conceito e técnica não se restringe aos filmes em 3D digital, pois é um motor na individuação técnica e estética da animação desde os primeiros brinquedos óticos.

No caso da DreamWorks, podemos analisar a criação de personagens sob



um recorte de seus filmes de longa-metragem animados com a técnica 3D digital. Embora não seja a única técnica de animação usada pelo estúdio, desde o lançamento de *FormiguinhaZ* (Antz, EUA, 1998), os seus filmes a empregam de modo predominante para criar personagens: se desconsiderarmos as coproduções com a britânica Aardman em *Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais* (Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit, EUA-Reino Unido, 2005) e *A Fuga das Galinhas* (Chicken Run, EUA-Reino Unido, 2000), o último filme produzido com ênfase em outra técnica pela DreamWorks foi *Sinbad: A Lenda dos Sete Mares* (Sinbad: Legend of the Seven Seas, EUA, 2003). Desde então, todos os filmes de longa-metragem animados pelo estúdio adotaram o 3D digital como técnica principal. Um dos possíveis motivos para isso foi o sucesso absoluto de crítica e público de *FormiguinhaZ*, *Shrek* (EUA, 2001) e *Shrek 2* (EUA, 2004) aliado à recepção modesta e menos lucrativa para seus dois filmes produzidos na técnica do desenho animado, *Sinbad* e *Spirit: O Corcel Indomável* (Spirit: Stallion of the Cimarron, EUA, 2002). Entretanto, como buscaremos demonstrar, o processo de amadurecimento técnico e conceitual das produções da DreamWorks faz com que a classificação de filmes por téc-

nicas de animação seja algo cada vez menos relevante.

O primeiro filme da DreamWorks, *FormiguinhaZ*, demonstra bem como a criação de personagens foi influenciada pelo estado do desenvolvimento técnico de sua época. A ideia de uma formiga que sofre uma crise existencial na busca por sentido em sua vida na colônia se adaptou muito bem às condições tecnológicas disponíveis, pois permitiu criar personagens longilíneos, com exoesqueletos rígidos, sem pelos, roupas de tecido ou características visuais mais complexas como a pele humana. Isso incentivou, segundo Jerry Beck (2004), desenvolvimentos técnicos para a construção de expressões faciais mais refinadas que qualquer outra produção animada de seu período, além de ferramentas para automatizar a criação de multidões de formigas para atender um conceito do roteiro que buscava demonstrar a assimetria de forças sociais sobre as escolhas do indivíduo e potencializar sua sensação de isolamento. É importante ressaltar que, embora o estado atual da computação gráfica permita criar cenas e personagens semelhantes com certa facilidade, no final da década de 1990 os computadores mais robustos para criar aquele filme tinham uma capacidade de processamento menor que a oferecida hoje por *smartphones* intermediários.

Apesar de ser o filme mais antigo do estúdio e, portanto, ter sido realizado com técnicas mais rudimentares que os lançamentos subsequentes, *FormiguinhaZ* apresentou maestria no equilíbrio entre técnica e conceito para a criação de personagens. A exploração criativa e inteligente dos recursos disponíveis harmonizou a influência entre os fatores para criar personagens cativantes e bem construídos. Afinal, o jogo virtuoso entre técnica e conceito faz com que esses fatores isolados sejam insuficientes para analisar a qualidade dos personagens em uma produção animada. Características como o perfil psicológico, as motivações, a atuação dos dubladores e outras disposições do roteiro complementam e amplificam a realização técnica precisa de formas, cores, texturas, luzes e movimentos. Esse conjunto que se influencia positivamente é certamente um dos motivos pelos quais o filme, entre os produzidos pela DreamWorks, é o segundo melhor avaliado<sup>2</sup> por crítica e público no site Rotten Tomatoes: em meados de 2019, apenas *Como Treinar seu Dragão* (How to Train

Your Dragon, EUA, 2010) possui uma avaliação mais positiva<sup>1</sup>.

O segundo filme do estúdio em 3D digital, *Shrek*, também fez uso inteligente e criativo de seus recursos, equilibrando-os com uma concepção de personagens capaz de explorar muito bem os avanços e limitações da técnica. Afinal, o personagem que dá título ao filme e protagoniza a maioria das cenas não é conhecido por sua beleza: suas formas rústicas, pele verde repulsiva, ausência de cabelos e roupas ajustadas ao corpo permitiram uma construção um pouco mais simplificada enquanto experimentos técnicos foram realizados em personagens secundários. Seu companheiro na jornada, o Burro, é coberto por milhares de pelos curtos que, segundo Joe Tracy (2001) se mostraram um desafio para a equipe de produção por exigirem controles específicos para definir direção, comprimento e inclinação. A princesa Fiona, embora use uma trança especialmente projetada para facilitar o processo de animação de seus cabelos, usa um vestido que exigiu desenvolvimentos específicos para a simulação de tecidos. Desta forma, a construção conceitual dos personagens, cujo objetivo era subverter expectativas de um público acostumado à tradição histórica de contos de fadas, permitiu um uso eficaz dos recursos disponíveis.

De modo semelhante à quebra de expectativas na construção de persona-



gens nos filmes da série *Shrek*, em 2005 a DreamWorks se posicionou como contraponto às histórias animadas de apelo dramático com seus animais de *Madagascar* (EUA, 2005). É possível estabelecer um paralelo com a chamada Era Dourada da animação estadunidense das décadas de 1930 a 1960, em que a Warner Bros. produzia os curtas de humor intenso da série Looney Tunes que contrastavam com as mais adocicadas Silly Symphonies dos estúdios Walt Disney. Assim como os personagens de Looney Tunes, os animais de *Madagascar* apresentam movimentos rápidos, ritmados e exagerados, com formas mais geométricas e maleáveis, que amassam, esticam e, portanto, amplificam o caráter cômico de seus perfis.

A criação de personagens estilizados, com formas mais gráficas e cartunescas, marcou um importante desvio em relação à tendência de criação de imagens hiper-realistas em 3D digital. Embora os avanços técnicos ligados à simulação de pelos, controle sobre as distorções de personagens, luzes, texturas e qualidade de imagem sejam notáveis, eles não são tomados como um fim em si mesmo, pois realizam uma necessária conexão entre forma e conteúdo, entre simplicidade visual e complexidade estrutural que indicam um processo de amadurecimento técnico e artístico do estúdio. Esse equilíbrio garantiu um forte apelo



popular pelo filme, impulsionando a criação de uma franquia com três outras produções para o cinema e uma série para a TV com foco na turma de pinguins.

Três anos mais tarde a DreamWorks lançou *Kung Fu Panda* (EUA, 2008), que intensifica o processo de amadurecimento do estúdio na criação de personagens animados. Além do equilíbrio entre simplicidade de formas e complexidade na construção técnica, os personagens apresentam grande sofisticação em seus movimentos corporais, fruto de pesquisa e capacitação da equipe de animação com aulas de artes marciais e elementos da cultura chinesa. Afinal, em consonância com os que se recusam a classificar a Animação como um gênero cinematográfico, mas como uma técnica capaz de contar todo tipo de história como suspense, drama, romance, comédia ou ação, o estúdio produziu um filme que remete à tradição das *Wuxia*, obras de ficção chinesas sobre heróis das artes marciais. Com isso, a DreamWorks produziu uma fábula que se posiciona mais confortavelmente ao lado de filmes como *O Tigre e o Dragão* (*Wo hu cang long*, China / Taiwan / Hong Kong / EUA, 2000) que de um difuso e arbitrário "gênero" animado. Afinal, num contexto contemporâneo em que não há mais um modo inequívoco para discernir as imagens tidas como "reais" daquelas animadas digitalmente, as tentativas de situar e definir o que caracteriza a Animação acaba por diluir a própria noção de *live action*. A partir desse amadurecimento conceitual, a própria distinção entre técnicas de animação deixa de ser um fator determinante na produção dos filmes da DreamWorks: *Kung Fu Panda*, que seria genericamente descrito como "3D", tem uma de suas cenas mais marcantes - sua belíssima introdução - produzida na técnica do desenho animado.

Em 2010, o lançamento de *Como Treinar Seu Dragão* consolida o equilíbrio entre técnica e conceito nos filmes da DreamWorks. Além do apuro na construção visual e da história baseada no livro de Cressida Cowell, que alia a clássica jornada do herói a uma importante defesa de ideais civilizatórios como a tolerância, diversidade e o questionamento de dogmatismos arbitrários, o filme também possui um elemento narrativo que serve como metáfora para a evolução das produções animadas do estúdio. Afinal, é por meio da técnica - representada por uma prótese - que Soluço se aproxima do dragão Banguê-



la e permite que ambos voem juntos. Ali, a técnica é o elemento que possibilita a união entre diferentes, dragões e humanos, e permite que seu conjunto seja maior que a soma de suas partes. Essa união e evolução contínua entre técnica e conceito nos filmes da DreamWorks permitiu a criação de um filme que alia avanços notáveis na representação de cabelos, fogo, pele, roupas e simulações – que seriam impossíveis na época de *FormiguinhaZ* – a uma construção narrativa ousada, que não se furtou de conduzir o protagonista ao incomum desfecho em que ele perde parte de uma perna e também recorre à técnica para continuar seu caminho.

Por fim, *As Aventuras do Capitão Cueca - O Filme* (Captain Underpants: The First Epic Movie, EUA, 2017) confirma a continuidade desse processo. Livrando-se de dogmatismos, o filme explora diferentes técnicas de animação e grafismos. Usa elementos de intertextualidade e quebra da quarta parede para produzir um filme animado, e não apenas um filme “3D”. Isso abre ótimas perspectivas para que a mistura de estilos e ferramentas permita a criação de novos personagens e histórias memoráveis, sem confiná-los a uma visão conservadora e limitada de pureza técnica.



## Notas

<sup>1</sup> Avaliação disponível em <<https://www.rottentomatoes.com/m/antz>>. Acesso em fevereiro de 2019

<sup>2</sup> Avaliação disponível em <[https://www.rottentomatoes.com/m/how\\_to\\_train\\_your\\_dragon](https://www.rottentomatoes.com/m/how_to_train_your_dragon)>. Acesso em fevereiro de 2019

# Dando Voz a Animações

## Versão Brasileira: Fantasia

Rodrigo Fonseca



## Em meio às espiadinhas e aos paredões do “Big Brother Brasil”, Pedro Bial, quando comandava

o *reality* mais popular da TV nacional, descolou um tempinho para ser coadjuvante em *Shrek 2* (2004) – filme que modificou a história da animação ao concorrer à Palma de Ouro – na pele cheia de caroços da Irmã Feia. Era dele a voz da carrancuda personagem. Era uma sacada para dar algo de familiar à imersão sensorial naquela produção que já tinha como chamariz o gogó de Busunda na versão dos gritos e arrotos do ogro Shrek. Estávamos no início dos anos 2000 e a dublagem brasileira começava a apostar na ideia de ter famosos à frente de figuras animadas a fim de oferecer algum agrado aos pais. Na prática, era um decalque de uma sacada comercial de Hollywood: em *Pocahontas* (1995), Mel Gibson foi chamado para dublar o mocinho. E, no mesmo ano, *Toy Story* colocou Tom Hanks e Tim Allen como Woody e Buzz Lightyear. Que mal haveria em fazer o mesmo aqui? Coube à DreamWorks responder. Afinal, em seus primeiros passos, *FormiguinhaZ* botou Woody Allen, Sharon Stone, Gene Hackman e Stallone num jardim. Quando *Shrek* surgiu, em 2001, nada mais justo do que usá-lo como instância para experimentação. E deu certo.

Em 2003, *Sinbad - A Lenda dos Sete Mares* levou dois astros de novela das 20h para os estúdios Doublesound: Giovanna Antonelli e Thiago Lacerda. Ela dublou Catherine Zeta-Jones e ele, Brad Pitt. O filme não colou, mas a dublagem foi bem aceita. No ano seguinte, o êxito de *Shrek 2* estetizaria essa sacada de trazer queridinhos do povão para a seara animada.

Bial alcançou espaço nos jornais com sua pequena participação ao lado de

Shrek, que botou os olhos da mídia vidrados numa arte que é alvo de desdém e preconceito. Desde o fim dos anos 1930, o Brasil passou a investir na “artéc-nica” de “dobrar” vozes e tornou-se, graças ao time de radioatores da Rádio Nacional, uma referência global de excelência no meio. Houve um momento em que grandes cineastas, como Nelson Pereira dos Santos (1928-2018), dirigiram dublagens, caso de *O iluminado* (1980). Mas foi a partir de 2007 que a dublagem ganhou os cinemas nacionais de uma forma como nunca havia se experimentado antes. Naquele ano, grandes canais a cabo, como a Fox, instituíram a opção de se conferir toda a sua programação com vozes locais. Deu-se o mesmo nas salas de exibição; naquele ano, todos os *blockbusters* lançados no país tinham de 60% a 70% de suas cópias dubladas. E a resposta popular a essa oferta foi a melhor possível, e não por problemas de educação (analfabetismo) como se diz por aí, mas pelo fato de o nosso povo ter sido alfabetizado, em vias audiovisuais, por uma esquadra de vozes memoráveis em estúdios como a Herbert Richers, a BKS, a Telecine, a Gota Mágica e a VTI.

Ainda em 2004, Paulo Vilhena, então um galã em ascensão na TV, foi substituir a voz de Will Smith em *O Espanta Tubarões*. Teve gigantes da dublagem como Mabel César e Hélio Ribeiro ao seu lado. Todos ganharam com a visibilidade de ter uma estrela no set: os holofotes para um global deixam de saldo mais atenção e respeito para atores que fizeram história só com a voz. Não se esqueça de que, nos EUA, as vozes são gravadas antes de o desenho sair do papel, o que imprime a personalidade dos atores aos personagens que eles dublam. Will deu um jeito malandro a Oscar. Vilhena, ao dublá-lo, precisou decalcar, com autoralidade, esse ar de malandro.

Aproveitando esse passado de glória, a DreamWorks fez com que o público e os críticos se vissem diante de Bial e de Bussunda, mas também diante de gênios da voz como Fernanda Crispim (Fiona), Alexandre Miranda (o Gato de Botas) e Mario Jorge, o Burro Falante, que é o nosso mais popular dínamo das bancadas de dublagem. Dali pra diante, o estúdio fez uma aposta contínua de famosos das telas e da canção em suas produções. A entrada de Lúcio Mauro Filho no lugar de Jack Black, em *Kung Fu Panda* (2008), foi a aposta de maior êxito, em parte pelo fato de o filme ter tido sessão de gala, *hors-concours*, no



Festival de Cannes daquele ano, com Angelina Jolie e Dustin Hoffman promovendo a dublagem. Na Croisette, Black elogiou Lucio e deu várias dicas a ele, que foram determinantes para a evolução do personagem. Po cresceu com Lucio. Lucio cresceu com Po. Sua voz ficou imortalizada nos tímpanos de muitas gerações. O mesmo pode se dizer de *Megamente*: Thiago Lacerda fez de Metro Man um herói melhor e galvanizou o carisma de Claudio Galvan como vilão, dublando Will Ferrell. E como se esquecer do desempenho de Heloisa Perrissé como a hipopótamo Glória de *Madagascar*? A atriz emprestou elementos de besteiro a uma trama que celebrava a diversidade em múltiplas latitudes. Já em *Como treinar o seu dragão 2*, Rodrigo Lombardi foi trazer uma potência trágica agregada à sua fama de ator de amplo ferramental dramático.

Talvez o caso mais bonito de adequação de uma persona estrelar a uma animação da grife DreamWorks seja Marcos Frota, trapezista e astro circense, à foga Stefano, que Martin Short dublou lá fora. Ao emprestar a sua voz ao doído personagem, Frota, ator de potência cômica imensurável, deu um quê felliniano a um coadjuvante que vê no circo o microcosmo da resistência, a instância do sorriso perdido. Seu desempenho nos lembra do quão certa a DreamWorks estava quando resolveu chamar Bial, lá atrás... Quando decidiu apostar no produto brasileiro.





# Insetos demasiadamente humanos e a força dos heróis improváveis

Flávia Guerra



## Afirmar que na história da animação os animais sempre foram, mais que melhores amigos, os

melhores personagens para viver comédias e dramas muito humanos é, no mínimo, óbvio. A lista de títulos é interminável e em 2019 ganha uma atualização de peso com o novíssimo *Rei Leão*. Mais interessante talvez seja observar o encanto à parte que os insetos exercem quando o assunto é cinema. Amamos e odiamos com a mesma intensidade as baratas de *Joe e as Baratas* (1996); tememos as abelhas de *O Enxame* (1976) e somos fascinados por *A Mosca* (1987). Já nas histórias animadas, talvez os insetos tenham demorado mais do que o devido para ganhar o protagonismo. Da clássica *Formiga Atômica* ao lendário *Grilo Falante de Pinóquio*, passando pelo *Flik de Vida de Inseto*, a lista dos insetos que crianças e adultos amam, demorou a decolar. Moluscos então... Quem imaginaria que o caracol sonhador Theo seria um improvável, mas verossímil, campeão das 500 Milhas de Indianápolis em *Turbo* e ganharia até mesmo uma série na TV?

Mas o fato é que, quando estes tão comuns quanto esdrúxulos personagens ganharam o protagonismo no cinema de animação, tudo mudou. Humanos, demasiadamente humanos. Neuróticos, engraçados, tímidos, corajosos, charmosos, ditadores, idealistas, mas acima de tudo, sonhadores. Formigas, abelhas, besouros, grilos, borboletas e, claro, moluscos nos ganharam de vez.

A propósito, 1998 foi um ano marcante. Se a Disney inovou com *Vida de Inseto*, a Dreamworks SKG ousou ao escalar Woody Allen, para viver o neurótico protagonista Z-4195, ou apenas Z em *FormiguinhaZ*. A irreverência e as pia-



das que funcionam mais para os adultos que para as crianças já eram apostas da Dreamworks. “Talvez eu pense demais. Talvez tudo se deva ao fato de que eu tive uma infância muito ansiosa, quando você é o filho do meio em uma família de cinco milhões, você nunca tem atenção suficiente”, diz um neurótico Z ao analista. Disposto a fazer tudo pela colônia: “E eu? E meus desejos?” Em meio à vida em sociedade, Z se sente insignificante. Quem (humano) nunca? E é seu analista quem responde: “Você é insignificante.”

Mas é justamente encontrar sua relevância e sua voz em meio à lógica do coletivo o grande desafio de Z, que não está feliz no trabalho, não tem a namorada que deseja, não encontra diálogo com os amigos (felizes e conformados com seu destino), que não entendem suas inquietações e não entende os motivos que movem os poderosos comandantes de seu formigueiro.

As sacadas do roteiro adiado funcionam talvez melhor para o público adulto que para os pequenos espectadores. A individualidade e os sonhos *versus* a sobrevivência da coletividade. Os jogos de poder, o amor, o livre arbítrio para se escolher o que se quer ser. Todos temas que o público infantil entende e também enfrentará, mas que o público mais velho vive ou já viveu em algum momento da vida.

Eric Darnell (também à frente da franquia *Madagascar*) e Tim Johnson (de *Cada Um na Sua Casa*, *Os Sem Floresta* e produtor de *Como Treinar Seu Dragão*) acertam também em cheio a escalar um elenco de atores que são perfeitos para seus personagens. Quem melhor que Allen para dar voz aos questionamentos existencialistas de Z? Ou Gene Hackman vivendo o vilão estrategista General Mandíbula? Jennifer Lopez é sua melhor amiga operária, o amor de Z, a princesa Bala, é Sharon Stone e a sempre diva Anne Bancroft é a rainha mãe. O elenco de dublagem ainda conta com vozes de Danny Glover e Dan Aykroid, Sylvester Stallone e Christopher Walken.

Apostar em vozes famosas não só alavanca a divulgação do filme como dá um charme especial à versão original e é referência forte para atores que fazem as vozes dos personagens em versões mundo afora. No Brasil, país com tradição de qualidade quando o assunto é dublagem de animação, a tendência de também apostar em atores famosos para viver os personagens de animação tem ganhado cada vez mais força nos últimos anos.

A Dreamworks avançaria muito em termos de técnicas de animação, CGI e cenários nos anos seguintes, mas *FormiguinhaZ* já trazia em sua vertiginosa sequência inicial, que traduz a magnitude do formigueiro diante de um pequeno Z, o detalhismo e o apuro técnico que se aprimorariam tanto em suas produções quanto influenciariam a boa competição com as produções da Disney/Pixar.

## Abelhinhas

Apostar em uma animação apurada, elenco prestigioso e piadas que funcionam tanto para o público adulto quanto numa trama fabulesca que entretém o infantil também é a marca de *Bee Movie - A História de uma Abelha*. Ainda que muitos comparem e afirmem que *Bee Movie* perde para *FormiguinhaZ*, nesta comparação, *Bee Movie* trouxe anos mais tarde, em 2007, mais uma saga de um pequeno-grande personagem idealista diante da força do sistema.

O grande diferencial é que *Bee Movie* é um projeto muito pessoal do humorista Jerry Seinfeld, que, reza a lenda, é fascinado por abelhas e teve a ideia para o filme num jantar com Steven Spielberg.



O protagonista da história, a jovem abelha Barry tem o mesmo tom neurótico de Seinfeld e de Allen. Ele acabou de concluir a universidade e tem questões sobre optar (ao menos aqui já há a escolha) por uma profissão para o resto da vida e para o bem de toda a colmeia. Surge novamente a questão dos sonhos individuais em contraposição do bem coletivo.

Em uma colmeia de milhões, Barry também está mais para o *underdog*, ou o azarão. Ele não tem o porte atlético de um herói típico. Está fadado a ser mais um operário na grande linha de produção de mel. Mas não se conforma com seu destino pré-traçado e se aventura no mundo exterior em uma força tarefa das abelhas polinizadoras. É esta saída de seu mundo comum que vai mudar tudo. Assim como o formigueiro de *FormiguinhaZ*, a colmeia de *Bee Movie* também fica em pleno Central Park.

Mais lúdico e colorido que os tons terrosos de *FormiguinhaZ*, *Bee Movie* aposta mais na animação realista para retratar Nova York. Dos sonhos de uma vida com mais significado de Barry para um filme de tribunal, a trama faz piada com Ray Liota, David Letterman, Sting (sim, do Police. *Sting* em inglês é ferão) e até o Ursinho Pooh.

Dentre os nomes fortes do elenco, há Renée Zellweger no papel/voz da florista Vanessa Bloome, por quem Barry se apaixona e quebra a lei das abelhas de jamais falarem com humanos. O elenco ainda conta com Matthew Broderick, Jonh Goodman, Chris Rock, Kathy Bates, Barry Levinson.

Ainda que Seinfeld, que também integra a equipe de roteiro e a de produção do longa-metragem, tenha caprichado nas piadas para o público adulto, a trama principal funciona perfeitamente para o público mais jovem. Mais que aprender que o trabalho coletivo é o segredo para o equilíbrio, Barry também entende que a ganância e o revanchismo podem ser grandes armadilhas.

Sob a direção da dupla Simon J. Smith (de *Megamente* e *Os Pinguins de Madagascar*) e Steve Hickner (de *O Príncipe do Egito*), o cenário futurista e alaranjado da colmeia contrasta com o colorido do Central Park e de uma cidade que só perde as cores quando o mundo esta prestes a perder todas as suas flores.

Apesar de o estilo de Jerry Seinfeld pontuar fortemente a trama, com piadas à



la *stand up comedy* que soam mais como comentários do que fazem com que a história avance (mas como não rir de um mosquito que se torna advogado, afinal “sempre foi um sugador de sangue”), a leveza de *Bee Movie* vale o show de promoção e marketing que o humorista promoveu e consagra mais uma vez o personagem do cara comum que se torna um herói, ainda que atípico.

No entanto, é justamente o fato de nem Barry e nem Z serem os heróis clássicos que garantem a força dos personagens e seus respectivos dramas. O processo de superação e amadurecimento durante o rito de passagem para a vida de fato adulta dos protagonistas é a perfeita tradução da jornada do herói.

E de fato “o povo ama os *underdogs* (azarões)”, como diz o vilão Gui Gane de *Turbo*. Nesta trama, muito mais lúdica, lançada em 2013, David Soren (de *Capitão Cueca* e o aguardado *Acme*) não só dirige como assina o argumento original e o roteiro ao lado de Darren Lemke e Robert Siegel. Soren também recorre à trajetória do sonhador jovem e anônimo Theo (Ryan Reynolds), pequeno mas grande demais para sua concha e para a horta de tomates do jardim onde vive com os companheiros de linha de produção.

Mais uma vez, o automatismo do trabalho coletivo não é suficiente para o caracol, que quer realizar o sonho de ser piloto, acalentado nas noites que passa assistindo incessantemente as corridas e entrevistas do piloto Guy Gagné (Bill



Hader), campeão absoluto das 500 Milhas de Indianápolis.

Theo tem um sonho (um pouco) maior que ele, mas, como disse também o próprio Guy, nenhum sonho é grande ou pequeno demais.

*Turbo*, talvez até por suas cores, seu traço mais arredondado e cartunístico e seus personagens carismáticos, conversa melhor com o público infantil. Mas a escolha do 'elenco' de *outsiders* que compõe a turma que Theo conhece quando finalmente deixa o jardim em busca de seu sonho, deliciosamente interpretados por nomes como Paul Giamatti (Chet, o irmão de Turbo), Samuel L. Jackson, Michael Peña, Luiz Guzmán, Snoop Dogg, Michelle Rodriguez e Maya Rudolph, entre outros, seduz o público adulto.

Vale ressaltar que as sequências de corrida são extremamente bem dirigidas e a (re)criação do universo da Fórmula Indy é impecável. Até a lenda da Fórmula Indy, Mario Andretti faz uma ponta como narrador oficial da competição. Para os fãs do automobilismo dispostos a se aventurar por um universo mais surreal até mesmo que o de *Carros*, *Turbo* é uma atração à parte.

Na trajetória de *Turbo*, mais uma vez em questão está o sonho individual versus o determinismo do coletivo (ou da classe social). Ninguém acredita no visionário caracol de jardim, mas o novo e improvável amigo Tito (Peña), outro sonhador dono de um restaurante de Tacos que vive 'às traças' apesar do talento do chef Angelo (Guzmán), é quem decide apostar em Turbo. A trama é rocambolesca, mas bem construída. Para o público infantil, uma ótima história de companheirismo e idealismo.

Por fim, importante observar que a Dreamworks acertou melhor e rompeu paradigmas em sucessos como *Shrek*, *Como Treinar Seu Dragão*, *Kung Fu Panda* e *Madagascar*, mas a trilogia do sonho americano e a trajetória dos heróis improváveis de *FormiguinhaZ*, *Bee Movie* e *Turbo* vale cada frame.



# DreamWorks em duas dimensões

Lucas Salgado



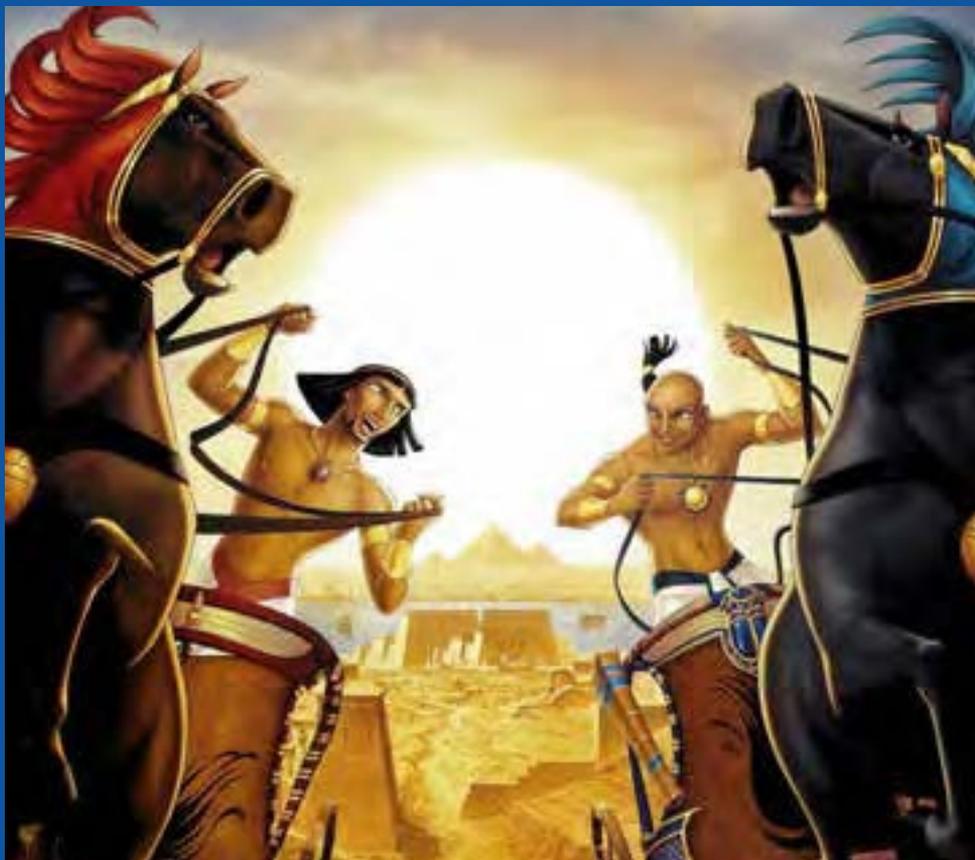
## Em seus 25 anos de história, a DreamWorks ficou muito marcada por franquias como *Shrek*,

*Como Treinar o Seu Dragão*, *Madagascar* e *Kung Fu Panda* – com direito a *spin-offs* no cinema, na TV e no *streaming*. Em comum, tais sagas possuem a técnica de animação computadorizada (digital) em 3D. O estúdio também contou com algumas obras em *stop-motion*, fruto da parceria com a Aardman Animations (*A Fuga das Galinhas*, *Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais* e *Por Água Abaixo*). Mas o que não podemos esquecer é que, lá atrás, no final dos anos 90 e início dos 2000, quatro animações em formato tradicional, em 2D, foram fundamentais para estabelecer a DreamWorks como uma casa contadora de boas histórias, capaz inclusive de investir em tramas mais atrativas para adultos do que crianças, que quase sempre foram o público-alvo preferido do gênero.

O sucesso de *Shrek*, a popularização da Pixar e o próprio desgaste do formato com o público e a crítica fizeram com que as animações em 2D saíssem de cena na DreamWorks (e, por um período, também na Disney). Todavia, é impossível ignorar obras como *O Príncipe do Egito*, *O Caminho para El Dorado*, *Spirit: O Corcel Indomável* e *Sinbad – A Lenda dos Sete Mares*. No presente texto, vamos buscar reforçar os méritos individuais de cada obra, mas devemos valorizar também o que possuem em comum. E aqui não falamos apenas do formato em duas dimensões. As quatro produções valorizam bastante a trilha sonora, algo que a DreamWorks foi deixando um pouco de lado com o tempo, e narrativas que abordam temas sérios como liberdade, natureza, amor ao próximo e encontrar seu lugar no mundo.

Os filmes em questão receberam ao todo três indicações ao Oscar e ao Globo de Ouro, além de 25 nomeações ao Annie Awards, principal premiação do cinema de animação. Lembrando que *O Príncipe do Egito* e *O Caminho para El Dorado* foram lançados antes da criação do prêmio de Melhor Longa de Animação no Oscar.

Lançado em dezembro de 1998, *The Prince of Egypt* (no original) foi apenas a segunda animação lançada pela DreamWorks, atrás somente de *FormiguinhaZ*, que chegou aos cinemas dois meses antes. Baseado no livro do Êxodo, o longa narra a história de Moisés, retratando o conflito com o irmão Ramsés e a libertação dos hebreus no Egito, mostrando, é claro, a travessia do Mar Vermelho e a busca pela Terra Prometida. Ainda que adaptações épicas de obras



religiosas façam parte da história de Hollywood, há de se valorizar o desafio de fazer isso através de uma animação, já no final do século XX.

Enquanto a maioria dos estúdios de animação investia em histórias bonitinhas e tramas de princesas, a DreamWorks e seu time resolveu produzir uma obra séria, reflexiva e com momentos bem pesados. Mesmo em se tratando de um desenho, o filme não alivia muito o espectador, oferecendo sequências de partir o coração, especialmente quando aborda as 10 pragas sofridas pelo Egito, tudo sob a impactante trilha composta por Hans Zimmer e Stephen Schwartz. Este último, inclusive, foi o responsável pela música "When You Believe", imortalizada nas vozes de Whitney Houston e Mariah Carey, e que recebeu o Oscar de Melhor Canção Original, em 1999.

Dirigido por Brenda Chapman, Steve Hickner e Simon Wells, *O Príncipe do Egito* apresenta um elenco de vozes realmente fascinante, com as presenças de Val Kilmer, Ralph Fiennes, Michelle Pfeiffer, Sandra Bullock, Jeff Goldblum, Danny Glover, Patrick Stewart, Helen Mirren, Steve Martin e Martin Short. Na versão brasileira, Guilherme Briggs e Garcia Júnior foram os responsáveis pelas dublagens de Moisés e Ramsés, respectivamente.

Dois anos depois, no ano 2000, foi a vez de *O Caminho para El Dorado* chegar às telonas. Mais cara dentre as animações 2D da DreamWorks, com um orçamento de US\$ 95 milhões, a produção foi ambiciosa em todos os sentidos, mas principalmente no que diz respeito à trilha sonora. O estúdio convocou ninguém menos que Elton John e Tim Rice para compor as músicas, repetindo a consagrada parceria de *O Rei Leão*.

Dirigido por Eric Bibb Bergeron e Don Paul, a partir de roteiro de Terry Rossio e Ted Elliott (de *Aladdin*), o longa trazia Kevin Kline, Kenneth Branagh e Rosie Perez no elenco de vozes, enquanto Guilherme Briggs, Marco Antônio Costa e Danielle Winits formaram o trio na dublagem brasileira.

Em 2002, mais um ousado projeto da DreamWorks chegou aos cinemas: *Spirit: O Corcel Indomável*. Orçado em US\$ 80 milhões, o filme faturou mais de US\$ 122 milhões mundialmente. Um número considerável para uma animação quase sem diálogo.



gos. A trama acompanha o desbravamento do chamado Velho Oeste americano, através do olhar de um cavalo selvagem que leva o nome de Spirit. Separado de sua manada, o animal acaba capturado pelo exército, mas não está disposto a se deixar “quebrar” para ser usado por soldados. Rebelde, ele acaba se vendo em meio a um conflito do exército com a população indígena local.

O longa-metragem comandado por Kelly Asbury e Lorna Cook tem pitadas de faroeste, aventura e, sim, romance. É reflexivo e faz uma ode à natureza e à liberdade, sendo muito mais do que “a história de um cavalo”. Matt Damon é o narrador do filme, assumindo a voz (interna) de Spirit. Na versão brasileira, a responsabilidade ficou com Marcus Jardim.

Fechando o trabalho da DreamWorks em duas dimensões (no que diz respeito à longas-metragens; afinal ainda são realizados desenhos para a TV e curtas no formato), *Sinbad, a Lenda dos Sete Mares* estreia em 2003 e representa um marco não muito positivo para a companhia. O fraco desempenho do filme nos cinemas – estima-se um prejuízo de mais de US\$ 100 milhões – resultou no desmembramento do estúdio. Parte da companhia foi adquirida pela Paramount, enquanto que a DreamWorks Animation se manteve independente, mas passando a investir apenas em animações digitais a partir daí.

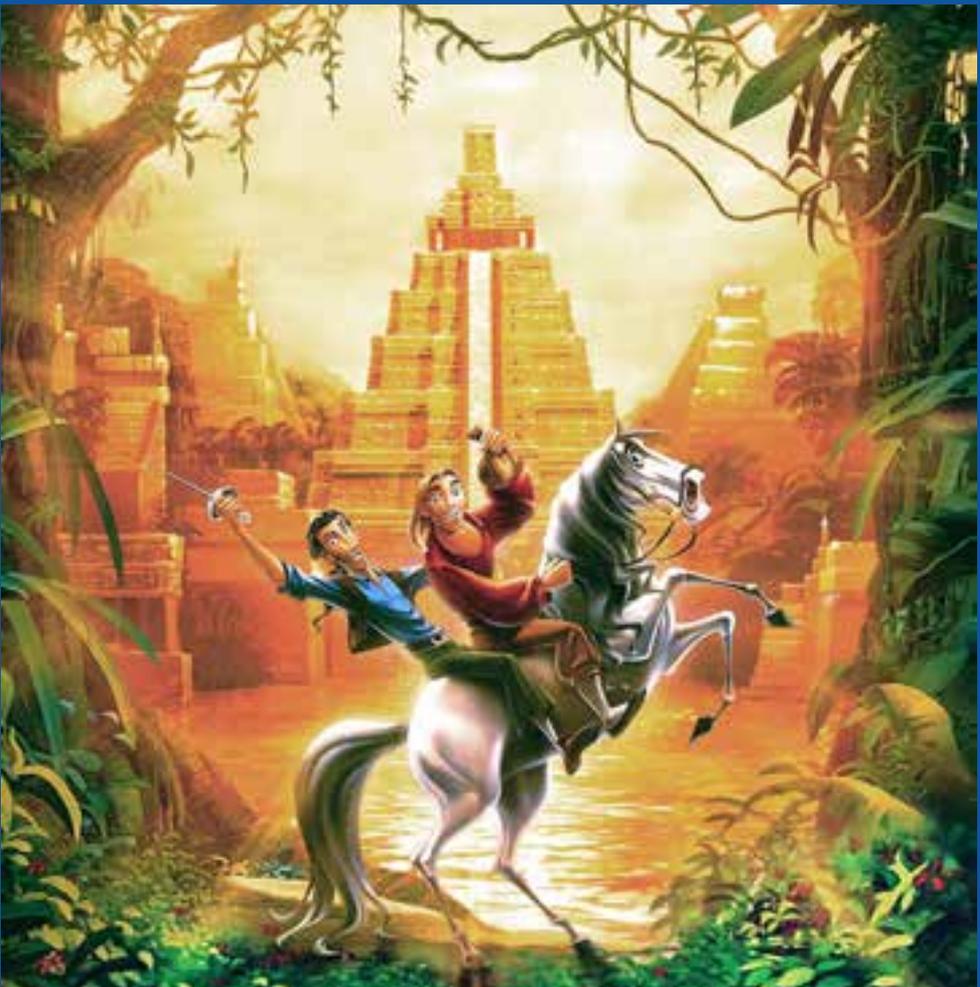
Dirigido por Patrick Gilmore e Tim Johnson, *Sinbad: Legend of the Seven Seas* (no original) trazia Brad Pitt, Catherine Zeta-Jones, Michelle Pfeiffer e Joseph Fiennes no time de vozes. No Brasil, a função coube a Thiago Lacerda, Giovanna Antonelli, Lina Rossana e, mais uma vez, Guilherme Briggs.

Ainda que estejamos diante de quatro obras bem diferentes e com suas irregularidades, devemos reconhecer sua importância não apenas na formação da DreamWorks, mas para a evolução da animação em si. Com qualidades técnicas inegáveis, os longas possuem em comum a presença de personagens femininas independentes e complexas, cujo objetivo em cena é mais do que seguir o protagonista masculino. Todas possuem desejos e motivações próprias. Neste sentido, é importante destacar que dois dos filmes citados (*Spirit* e *O Príncipe do Egito*) contam com diretoras mulheres. Pode parecer detalhe, mas



o mundo das animações sempre foi um espaço de difícil acesso para cineastas mulheres, o que, inclusive, é das principais críticas sofridas pela Pixar.

Por mais que tenha sido um curso natural da história dentre produtores de desenhos animados, é triste saber que o formato em duas dimensões tenha sido abandonado pela companhia. Seguiu-se a vontade do mercado e (aparentemente) do público. Mas sempre que olharmos para as 36 (até o momento) animações da DreamWorks, não podemos esquecer das quatro que ajudaram a traçar esta história.



# A parceria com a Aardman Animation: Rápida, porém marcante

Cecília Barroso



## Fundado por Peter Lord e David Sproxton, o estúdio britânico Aardman Animation, criou várias

séries televisivas que utilizavam o *stop-motion* com plasticina, espécie de massa de modelar. Nos anos 1980, encontrou-se com sua principal mente criativa, o animador Nick Parker, e apresentou ao público sua mais famosa dupla: o inventor Wallace e seu inteligente cachorro de estimação Gromit. Com o próprio Park concorrendo consigo mesmo ao Oscar de Melhor Curta-Metragem de Animação em 1991, e ganhando com *A Opinião dos Animais*, e levando ainda mais duas estatuetas por *Wallace e Gromit: As Calças Erradas* e *Wallace e Gromit: O Fio da Navalha* em 1994 e 1996, respectivamente, o interesse da Dreamworks Animation veio de forma esperada e natural.

A parceria previa primeiramente a coprodução e distribuição do primeiro longa-metragem da Aardman, *A Fuga das Galinhas* (2000), mas o sucesso do filme fez com que o contrato fosse estendido a quatro longas-metragens. Mantendo o princípio de trabalhar com várias técnicas, promoveu o intercâmbio entre Londres e Califórnia, trabalhando tanto com o CGI quanto com o *stop-motion*.

### Muito cinema e galinhas

Diferente de tudo o que era produzido à época em longas-metragens de animação e apostando no poder da técnica tradicional, *A Fuga das Galinhas*, dirigido por Nick Park e Peter Lord, traz uma história cheia de ação com as galinhas – e um galo veterano de guerra – traçando vários planos frustrados para fugir do galinheiro e de sua dona antipática. A chegada de um galo forasteiro



renova as esperanças, mas nem tudo acontece como esperado.

A qualidade técnica da animação, uma apurada noção cinematográfica, até mesmo na construção dos quadros mais simples, e uma interação muito precisa com a trilha musical são percebidas de pronto. O roteiro busca o equilíbrio entre os interesses de seus vários públicos. Há uma intenção clara em atingir com o mesmo filme os pequenos e os adultos. Para aqueles, há toda uma construção narrativa ágil que mescla o cômico e o melodramático, e se encontra no humor mais físico e numa atenção maior ao carisma de seus personagens.

Já para os mais velhos, que também aproveitam daquelas qualidades, há uma atenção maior a nuances que só mesmo a experiência pode permitir conhecer, além de uma forte aposta em posturas identificáveis e nas muitas referências. É aqui que não só o filme se encontra, mas toda a postura da parceria Aardman e Dreamworks se define: nas muitas e deliciosas referências.

E a maioria delas está ligada justamente ao cinema. *A Fuga das Galinhas* é um filme que traz uma história parecida com muitas outras que vimos antes, algumas delas vividas por Steve McQueen, James Stewart, James Garner, Virginia McKenna, Tim Robbins e Morgan Freeman. Esse trazer propositalmente à mente filmes pesados e extremamente adultos como *Fugindo do Inferno* (1963), *Mulheres Fugitivas* (1956) ou *Um Sonho de Liberdade* (1994), e mesclá-los a outros como *Os Caçadores da Arca Perdida* (1981), *Um Golpe à Italiana* (1969) e *Psicose* (1960), de forma leve e funcional, transforma a experiência e faz da animação uma das mais interessantes da última década.

### **Depois das penas, o terror**

O segundo filme da parceria chegou depois de vários voos solos da Dreamworks em 2D ou CGI, com *Shrek* (2001) e sua sequência (2004), *Spirit: O Corcel Indomável* (2002), *Sinbad, a Lenda dos Sete Mares* (2003), *O Espanta Tubarões* (2004) e *Madagascar* (2005). O filme era *Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais* (2005) e, pela primeira vez, a famosa dupla da casa 62 da rua West Wallaby tinha um longa-metragem para chamar de seu. Bem fiel às origens, o *stop-motion* e a *claymation* com plasticina são as técnicas escolhidas para o filme, as diferenças visuais estão num apuro destas técnicas e um cui-

dado ainda maior com a direção de fotografia.

No filme, o inventor Wallace e seu fiel escudeiro têm uma empresa de controle de pestes que protege os vegetais da cidade nas proximidades do festival anual de vegetais gigantes, o mais importante do local. É buscando uma saída para o problema com os coelhos famintos que Wallace se atrapalha e acaba criando um problema maior, literalmente.

O roteiro, um pouco menos certo do que o de *A Fuga das Galinhas*, dedica-se a apresentar os personagens, que são amados pelos britânicos, ao resto do mundo e tem uma maior variedade de coadjuvantes, com inclinações e motivações diversas, para trabalhar. Porém, é no tom sombrio, sem nunca ser pesado demais, que está a sua maior qualidade. Mais uma vez, Nick Park, agora ao lado de Steve Box, faz do cinema seu lugar preferido de desenvolvimento.

Em *A Batalha dos Vegetais*, é possível encontrar tudo o que um filme de monstro pode ter a oferecer, desde o cientista maluco e suas criações no porão sob a lua cheia à um ataque na igreja; da reunião dos moradores da cidade e posteriores perseguições com ancinhos à escalada de edificações por animais gigantes; da transformação testemunhada em fera e em homem à livros místicos que descrevem o monstro. E tudo está muito bem amarrado em meio a uma história que encontra espaço para romance, inveja e a já conhecida amizade entre Wallace e Gromit.

As referências ao cinema de horror e ficção científica estão por toda parte e vão desde o primordial *Metrópolis* (1927) e clássicos irrefutáveis como *Frankestein* (1931), *King Kong* (1933), *O Homem Invisível* (1933) e *Exorcista* (1973) até os mais modernos *O Homem Elefante* (1980), *Um Lobisomem Americano em Londres* (1981) e *Os Caça-Fantasmas* (1984), entre muitas outros.

Mais uma vez, tudo está muito bem adaptado para que o público não seja exclusivamente adulto ou infantil e o sucesso do filme é inegável. Se *A Fuga das Galinhas*, injustamente, não chegou sequer a ser indicado ao Oscar, *Wallace e Gromit: A Batalha dos Vegetais* levou a estatueta de Melhor Animação juntamente com vários outros prêmios e uma indicação de Melhor Filme no Festival de Annecy, o mais importante evento da animação no mundo.

Depois da estreia do filme, a Aardman Animation sofreu uma grande perda.

Em outubro de 2005, um incêndio destruiu boa parte do acervo do estúdio, incluindo modelos e cenários dos curtas-metragens de Wallace e Gromit e todo o material produzido para o longa *A Fuga das Galinhas...*

### **Agora sem massinha**

A parceria Aardman-Dreamworks começou a apresentar alguns sinais de cansaço e foi interrompida antes mesmo do lançamento de seu terceiro longa-metragem, a animação em CGI *Por Água Abaixo* (2006). Alegando “diferenças criativas”, foi a empresa norte-americana que rompeu o contrato. Era o começo de uma nova fase para a Dreamworks, que, comparando rendimentos e tempo de produção, decidira se dedicar exclusivamente a produções em computação gráfica.

Porém, foi justo que isso se encerrasse com a realização de todo o intercâmbio entre os dois estúdios, levando às telas a primeira incursão da Aardman exclusivamente em CGI. Pena que o filme não tenha saído tão bem quanto o esperado. A história de um ratinho rico que é mandado para o esgoto por um invasor de sua casa e tenta voltar não tinha plasticina e nem Nick Park ou Peter Lord, e foi dirigida pelos iniciantes na função David Bowers e Sam Fell.

Há inovações interessantes, como o uso da trilha musical orgânica, executada pelas muitas lesmas que habitam o esgoto, em mescla com a tradicional, que é externa e tem funções específicas na criação do clima, e há acertos ainda no ritmo impresso em certas sequências e uma qualidade técnica inegável na produção gráfica.

Ainda que a ligação referencial com o cinema seja forte, principalmente com os filmes de ação, de espionagem e máfia, *Por Água Abaixo* não consegue ser tão geral na comunicação com os diversos públicos e está muito mais restrito às crianças um pouco maiores, que ainda se encantam com todas as cores e efeitos que veem na tela, e se divertem com a profusão de animais falantes e, especialmente, suas trapalhadas. Falta um certo encantamento para as crianças menores e algo mais atrativo para os adultos, embora todos consigam encontrar seus momentos de diversão com o longa, seja no reconhecimento de passagens onde a ação realmente se faz presente ou no sempre funcional besteirol.



Ainda que tenha começado melhor do que terminou, a parceria entre o tradicional estúdio inglês e a inovadora companhia de animação norte-americana deixou a sua marca na história da animação no cinema. Seja no uso de técnicas tão antigas na produção audiovisual e sua adequação à linguagem mais sofisticada, ou nos avanços visuais permitidos pelo uso da tecnologia, esses três filmes fizeram parte da transformação do gênero e demonstraram caminhos que ainda precisam ser trilhados pelas novas produções.

Entre galinhas que não querem virar torta, ataques do coelho-homem e ratiños em fuga há muita diversão e muita coisa a ser descoberta!

# Uma família como todas as outras

Rita A. C. Ribeiro



## Confesso que não sou grande fã de animação. Depois de passar a infância vendo cachorrinhos

caçados para virar casaco de peles, filhotes de cervo presenciando o assassinato da mãe e um filhotinho de elefante sendo discriminado por causa de suas orelhas de abano (isso mesmo Tim Burton, nem pense que te darei uma chance!), minha cota de animações estava irremediavelmente preenchida. Ou, pelo menos, assim eu achava até me deparar com Shrek e sua louca família.

O livro *SHREK!, a história do ogro verde*, foi publicado em 1990. Foi escrito por William Steig, cartunista, ilustrador e autor de livros premiados para crianças, narra a história do simpático ogro que sai pelo mundo para viver aventuras. O termo "Shrek" deriva do alemão e do iídiche "Schreck"/"Shreck", que significa "medo, terror".

A função do ogro deveria ser aterrorizar as pessoas. E a vida do Shrek no filme de mesmo nome, que estreou em 2001, lhe permitia isso. Até ver seu pântano invadido por dezenas de personagens de contos de fadas. Aí sim a história começa a se diferenciar das animações tradicionais. *Shrek* é um conto de fadas, com todos os elementos tradicionais: princesa, príncipes, rei, rainha, bruxas, fadas e até mesmo um dragão.

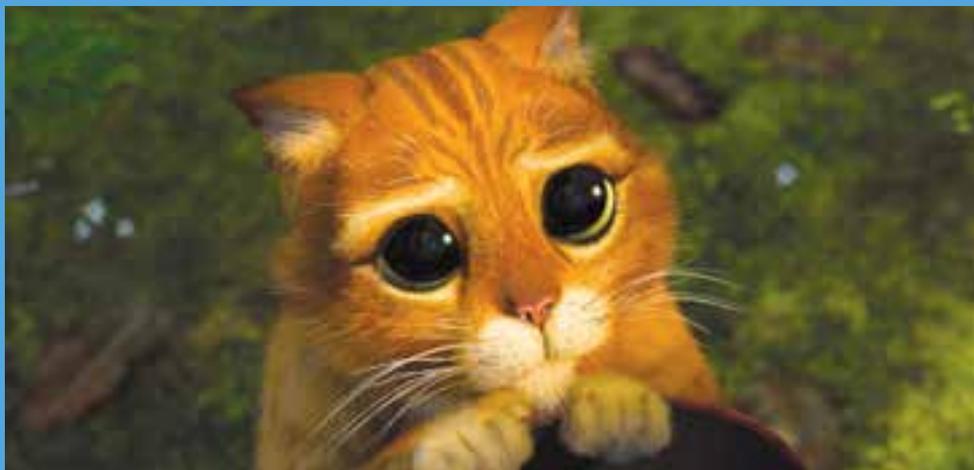
A diferença é que esse é um conto de fadas para adultos. Não que as crianças não possam entendê-lo, mas as referências são muito mais do universo dos adultos que delas. E nisso reside toda a graça da história. No primeiro filme, foram feitos 04 ao todo e mais uma derivação, o *Gato de Botas*, além de alguns curtas-metragens, vemos o início da saga. Para ter de volta o sossego

de seu pântano, o ogro se compromete a resgatar a princesa presa no castelo e cercada por um perigoso dragão. Para cumprir a tarefa, Shrek leva o Burro falante em sua companhia.

Apenas o Burro já valeria toda a história. Magistralmente dublado por Eddie Murphy, cabe a ele as melhores e mais engraçadas falas. Ao resgatar a princesa, o dragão, que era fêmea, se apaixona pelo Burro, enquanto que, na viagem de volta, nosso herói se apaixona pela princesa, vítima de uma maldição. Durante o dia uma bela princesa. À noite ela se transforma em ogra. O que poderia livrá-la da maldição seria um beijo de amor, do verdadeiro amor. O resto você já imagina. A história gira em torno da aceitação do seu próprio corpo. Embalada por música pop, desfilam ali os tradicionais personagens dos contos de fadas. Os 3 porquinhos, o lobo mau (um lobo agênero, segundo um dos personagens), Pinóquio, o Capitão Gancho no time dos vilões e mais todo o universo que faria a felicidade dos irmãos Grimm. No entanto, nada é o que parece ser. E é aí que mora o perigo ou, a graça da história.

*Shrek 2*, estreou em 2004 e começa com a lua de mel dos ogros. Mas Shrek terá que passar pela prova de fogo, ou seja, conhecer os pais da esposa. Estes, horrorizados com o genro contratam o Gato de Botas para afastar os amantes. A introdução do personagem do Gato de Botas, interpretado por Antonio Banderas dá outro rumo à saga. A dupla Burro/Gato de Botas rouba a história, que novamente gira em torno de se aceitar como se é. E, novamente, temos um final feliz.

*Shrek Terceiro*, de 2007, apresenta os dilemas da vida adulta para o ogro: a morte do Rei implica no fato de que ele e Fiona deveriam assumir o governo do Reino de Tão, Tão Distante. Para fugir da responsabilidade, Shrek parte em busca do jovem Artie, primo de Fiona, que seria o segundo na sucessão. No momento da partida, Shrek descobre que será pai. E, claro, entra em pânico por causa disso. Nesse meio tempo, o Príncipe Encantado, que foi desprezado, toma de assalto o Reino e aprisiona a Rainha, Fiona, Cinderela, Branca de Neve, A Bela Adormecida e Rapunzel que, de princesas frágeis, se mostram lutadoras empoderadas garantindo boas risadas. O filme termina com o casal feliz, agora com seus 3 rebentos.



O último filme da saga, *Shrek Para Sempre*, 2010, inicia com o cotidiano nada fácil de um ogro pai de trigêmeos. A rotina estressante de cuidar da família, associada ao fato de que agora ele não assusta mais ninguém, coloca em xeque sua masculinidade. Para ter um dia de liberdade, o herói assina um contrato leonino com o duende Rumpelstiltskin. E, para ter sua vida de volta, ele terá que conquistar a amizade do Burro, do Gato de Botas e o coração de Fiona, pois naquele universo ele não existia. Assim a saga termina com Shrek se conformando feliz por ter uma família e amigos.

Se pararmos para pensar na construção dos 04 filmes, podemos perceber que é uma saga voltada para os jovens adultos, ou seja, os Millennials. Uma geração que insiste em não crescer, rejeita os padrões sociais e boa parte das atribuições da vida adulta. O Shrek do primeiro filme é aquele que não se encaixa, que por ser rejeitado, rejeita todos à sua volta. Seu melhor amigo, o Burro é outro que é rejeitado por todos. Ao conhecer Fiona, que também é uma *outsider*, o herói se acomoda e fica feliz.

Quando as responsabilidades da vida adulta batem à sua porta, com o comando do reino e a paternidade, o herói, como bom representante da Geração Y, sofre por não se achar preparado ou adequado aos papéis que lhe são destinados.

Somente no último filme, depois de perceber o valor da família e dos amigos é que o herói aceita sua condição. E, finalmente, vive feliz para sempre,



formando com seus amigos, uma grande família.

O sucesso dos filmes, que renderam cerca de 3 bilhões de dólares e premiações – *Shrek* recebeu o Oscar 2002 na categoria Melhor Longa de Animação – permitiram à DreamWorks a criação de mais um longa, dessa vez dedicado não ao ogro, mas ao personagem do Gato de Botas, lançado antes mesmo da finalização da saga.

A história, mais uma vez, mistura diversas referências de contos de fadas. O Gato, é um híbrido de bandido com justiceiro, lembrando muito o Zorro, aliás já interpretado pelo mesmo Antonio Banderas, que novamente dá voz ao Gato. Gira em torno da amizade do Gato com o menino-ovo Humpty Dumpty, personagem em *Alice Através do Espelho*. Ambos foram criados juntos no orfanato do povoado de San Ricardo, até seus caminhos divergirem. Aliados à gata Kitty Pata Mansa, eles partem em busca dos feijões mágicos que levariam à Gansa dos Ovos de Ouro. Se isso parece não ter muito sentido, estamos no caminho certo. A fofura do personagem principal garante boas risadas e momentos de ternura. Neste já temos um final que traz a redenção do ovo-vilão. O *Gato de Botas*, diferente dos filmes da saga *Shrek* é um produto mais voltado para o público infantil. Os próprios traços dos personagens, a moral da história conduzem a essa percepção.

O que diferencia *Shrek* e seus derivados das tradicionais produções em animação para crianças é justamente o fato de se permitir brincar com a condição

de adultos, não apenas dos personagens, mas também do seu público. Essa percepção de que existe uma audiência que cresceu assistindo animações e não se desvinculou desse universo, possibilitou um novo posicionamento da indústria do entretenimento. A prova disso são os diversos produtos licenciados pela marca que, mesmo quase 10 anos após o último lançamento, ainda fazem sucesso.

De fato, continuo não sendo muito fã de animações. Mas esse Burro e esse Gato de Botas...ah, quem resiste?



# O Espanta Tubarões e Os Sem Floresta: o triunfo da malandragem (?)

Antero Leivas



## Já não é de hoje que a figura do herói é, digamos assim, geneticamente modificada para algo mais

bruto e/ou realista. Macunaíma está aí que não nos deixa mentir. Mas calma, antes que pensem que este artigo tornar-se-á um estudo longo e tedioso sobre a obra-prima de Mário de Andrade, quero vos afiançar que não é nada disso, apenas uma observação de que, também nos desenhos animados, nossos heróis andam mudando as características básicas e substituindo-as por comportamentos mais humanamente simples ou como diria Nietzsche, demasiadamente humanos. Ok, prometo não mais filosofar, afinal estes são filmes essencialmente para a gurizada. Senão vejamos...

O *Poderoso Chefão* (The Godfather) está por trás da maior parte da inspiração para *O Espanta Tubarões*, e já tem 47 anos. *Tubarão* (Jaws), sua outra inspiração, tem 44 anos. O tempo avança e filmes ainda frescos em nossos corações são considerados pelo público mais jovem como clássicos antigos.

Uma vez que a plateia-alvo de *O Espanta Tubarões* é presumivelmente composta por crianças e adolescentes, quantos deles já viram *O Chefão* e perceberam o tanto de piadas internas? Tudo bem que, alguns de seus personagens e diálogos já passaram para o senso comum, ainda assim é estranho que um filme voltado para os infantes seja uma paródia de filme de gângsteres datado de 1972. Um estudo sobre a ética situacional dos velhos “bons” gângsteres e seus valores antiquados, como era a família Corleone.

O filme, claro, não segue o enredo de *Godfather*, mas recicla seus personagens, e a inspiração de *Tubarão* surge quando a famosa música tema, outro-

ra assustadora, é tão inspiradora para os tubarões quanto o hino nacional. O herói da história é Oscar, que trabalha numa lavadora de carros da máfia, dirigida pelo velho Sykes (Martin Scorsese, finalmente num filme de gângsteres), um baiacu que tem sobranceiras extraordinárias, para um peixe. Oscar está em dívida com Sykes, que designa um par de rastafáris para dar-lhe a uma lição, que ele jamais esquecerá.

O Chefão mesmo é Don Lino (Robert De Niro, emulando Marlon Brando), implacável para seus próprios padrões, em verdade, um tubarão "justo". Seus dois filhos: Frankie, o orgulho do papai, e Lenny, a desonra da família por ser vegetariano. Resumindo, esses dois cruzarão seus caminhos com o sortudo Oscar e quando a âncora de um navio mata o perigoso Frankie, Oscar recebe o crédito, e isso faz dele um herói local. Temos aqui, o exemplo perfeito de herói malandramente 'macunaímico' que não faz rigorosamente NADA para se aproveitar de uma fama pra lá de falsa, inclusive beirando a possibilidade de trocar a sua doce namorada Angie, pelos encantos fatais da irregular Lola. A



malandragem vence. Ao menos durante boa parte do enredo.

Já *Os Sem Floresta* é baseado nos quadrinhos de Michael Fry e T Lewis. Começa com a chegada da primavera. Vincent o urso acorda e descobre que todo o seu estoque de comida roubada foi... Roubado! Ele apreende o ladrão principal, RJ o guaxinim, e lhe dá um prazo para devolver a comida. RJ habilmente mobiliza toda a população da floresta para ajudá-lo nessa tarefa, sem que ninguém saiba o real motivo. Uma população de animais onde todas as espécies trabalham juntas, em vez de comerem umas às outras e existe até a possibilidade de amor inter-racial, digo, interespecífico, quando um gato doméstico se apaixona por Stella, uma bela e fedida gambá. Há também o especismo usual: mamíferos e répteis são cidadãos de primeira classe, mas quando uma libélula é fritada por uma dessas luminárias caça-insetos, nenhuma lágrima é derramada.

Esses animais já viveram de folhas, raízes e outras coisas, mas tudo isso mudou desde que o esquilo descobriu os Nachos. Os tais animais vidraram tanto, que o esperto guaxinim, usurpa a liderança do grupo e os conduz a uma verdadeira terra prometida de Nachos e outras comidas lixo, em carrocinhas, latões e cozinhas de humanos. Claramente inspirado pelo brilhante Chuck Jones, o filme é também uma delicada homenagem a Pepe Le Pew, por meio da gambá sedutora Stella e seu delicado Tiger, o "gato de guarda" persa. Contudo nosso foco é no protagonista, o "mascarado" RJ, um guaxinim malandro habituado a roubar comida e a explorar outros animais. RJ traça uma maneira infalível de se infiltrar nos subúrbios, e estamos numa aventura sobre família, amizade, consumismo e verdade. De muitas formas, este filme ensina lições básicas sobre laços, autoaceitação, honestidade e, talvez nós humanos não sejamos tão espertos quanto pensamos que somos. Animais, aponta RJ, comem para viver enquanto os humanos vivem para comer. Ele mostra como roubar e roubar o máximo da humanidade. Enquanto tenta demonstrar por A mais B que seus petiscos com sabor artificial são muito mais saborosos do que os velhos e chatos alimentos naturais. RJ tem seus motivos para isso, no entanto, "isso" tem que ser laboriosamente estabelecido numa sequência de abertura desajeitada e inicialmente desconcertante. Este guaxinim mostra a falta de lealdade quando suas do-



res de fome e sobrevivência ficam muito fortes e ele tenta roubar comida do urso de quem ele deveria ser amigo. “Basta pegar o que você precisa” RJ diz a si mesmo, mas, apesar desse pensamento inteligente, RJ rapidamente tenta carregar todo o estoque de comida de Vincent. Quando o urso acorda, ele força RJ a reabastecer o estoque dentro de uma semana ou ele matará o guaxinim. É uma ameaça violenta, claramente declarada, para um filme infantil, mas o único momento real e sombrio do filme, ao qual as crianças não costumam se opor.

Esse tipo de enredo um tanto dúbio não é novidade para filmes de animação, particularmente quando RJ começa a transcender a “macunainimidade” e sentir-se em casa com os outros animais ao ser tratado como se da família fosse.

O único lugar onde um guaxinim consegue encontrar a quantidade necessária de comida em tão pouco tempo: os subúrbios. Lá ele encontra um grupo de animais ingênuos. Com RJ como guia, os animais começam a entender o subúrbio e as novas formas de comida que ele traz, Nachos em vez de cascas, biscoitos ao invés de galhos, etc. Apenas o antigo líder, Verne, uma tartaruga, desconfia do guaxinim, mas mesmo ele não sabe que RJ não está ajudando-os a obter um suprimento de comida tanto quanto os está usando para obter o estoque que ele precisa para ressarcir o urso faminto.

A diferença entre os dois referidos malandros dos filmes acima é que Oscar basicamente age sozinho e o Guaxinim RJ usa OS OUTROS para agir por ele. Consideremos isto: a tartaruga Verne planeja fazer Y, mas o guaxinim RJ quer que ela faça X em vez de Y. RJ tentou, sem sucesso, fornecer a Verne razões para fazer X em vez de Y. Se RJ não estiver disposto a recorrer à coerção ou à força, ele poderá empregar quaisquer umas das seguintes 10 táticas para tentar influenciar a escolha de Verne. Por exemplo, RJ pode...

- 1 · Jogar charme em Verne e ele querer agradar RJ, fazendo X.
- 2 · Exagerar as vantagens de se fazer X e as desvantagens de se fazer Y e / ou subestimar as desvantagens de fazer X e as vantagens de fazer Y.
- 3 · Fazer Verne se sentir culpado por preferir fazer Y.
- 4 · Induzi-lo a um estado emocional que faz com que fazer X pareça mais

apropriado do que realmente é.

5 · Destacar que fazer Y fará Verne parecer menos digno e atraente para seus amigos.

6 · Fazer com que Verne se sinta mal e retrate Y como uma escolha que confirmará ou exacerbará esse sentimento e / ou retratará X como uma escolha a qual irá negar ou combater.

7 · Fazer um pequeno favor a Verne antes de pedir-lhe que faça X, para que ele se sinta obrigado a obedecer.

8 · Fazer Verne duvidar de seu próprio julgamento para que ele conte com o conselho de RJ para fazer X.

9 · Deixar claro para Verne que, se ele fizer Y em vez de X, suas amigas se afastarão ou ficarão amuadas e/ou furiosas.

10 · Concentrar a atenção de Verne em algum aspecto de Y e aumentar o medo para fazê-lo mudar de ideia.

Cada uma dessas táticas poderia ser razoavelmente chamada de uma forma de manipulação. Muitas também têm nomes mais específicos, como “culpa” (tática três) ou “chantagem emocional” (tática nove).

Talvez nem todos concordem que cada tática dessa lista seja descrita apropriadamente como manipulação. Por exemplo, se Y é seriamente imoral, então talvez não seja manipulativo para RJ induzir Verne a se sentir culpado por planejar fazer Y. No entanto, essa lista deve servir para ilustrar a grande variedade de táticas comumente descritas como manipulação.

Manipulação é frequentemente caracterizada como uma forma de influência que não é coerção nem persuasão racional. Mas essa caracterização imediatamente levanta a questão: toda forma de influência que não é coerção nem persuasão racional, seria uma forma de manipulação? Se a manipulação não ocupa todo o espaço lógico de influências que não são nem persuasão racional nem conduções



coercitivas, então o que a distingue de outras formas de influência que não são nem uma coisa nem outra?

Acredita-se que o termo “manipulação” inclua um elemento de desaprovação moral: dizer que RJ manipula Verne é comumente considerado uma crítica moral ao comportamento de RJ. A manipulação é sempre imoral? Por que a manipulação é imoral e quando é imoral? Se a manipulação nem sempre é imoral, então o que determina quando é imoral?

Essa complexidade, também leva ambos os personagens a uma espécie de redenção ao final, isto é, Oscar percebe que sua vida é mais feliz ao lado de Angie e assumindo que nunca foi um peixe assassino, bem como RJ nota na família da Floresta, a sua própria família, o que o faz voltar e enfrentar os inimigos por eles. A malandragem seria apenas transicional, servindo à mutação do personagem meramente dissimulado para o verdadeiro herói. Estariam “pagos” então, os gestos manipulativos, no caso do guaxinim, e as atitudes arrogantes, no caso do peixe? Tudo se perdoa ante o arrependimento final?

E o mais importante: quem faz um desenho animado para se discutir a filosofia da malandragem?



# A revolução dos bichos

Marcelo Miranda





## Em 2005, quando estreou nos cinemas, *Madagascar* vinha na esteira de grandes sucessos da

DreamWorks, vários deles premiados e elogiados tanto por conquistar as crianças quanto também unir os adultos em torno de aventuras versáteis, como *FormiguinhaZ* (1998), *O Príncipe do Egito* (1998), *A Fuga das Galinhas* (2000) e *Shrek* (2001). Também já era tradição do estúdio – que chegava ao seu 10º longa-metragem animado num período de oito anos – a presença de animais como protagonistas das histórias. Munida da confiança de campeões de bilheteria, da crença de que seus filmes se diferenciavam da principal concorrente (Disney/Pixar) e da escolha por personagens-bichos mais próximos de um cotidiano típico do espectador casual de cinema, a empresa capitaneada por Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg e David Geffen desenvolveu o projeto de Madagascar como uma aventura de quatro animais de zoológico que, por uma série de acasos inusitados, vão parar numa ilha africana.

Assinado pela dupla Eric Darnell e Tom McGrath, o filme trazia uma grande isca para atrair mais público: as vozes dos personagens. O time de dubladores tinha Ben Stiller, Chris Rock, Jada Pinkett Smith, David Schwimmer e Sacha Baron Cohen, o que serviu de chamariz a um desenho que, à primeira vista, poderia ser apenas outra das tantas que chegavam às salas. Afinal, num contexto de desenhos animados com monstros, brinquedos, ogros, insetos e uma miríade de figuras imaginativas, como a união de um leão, uma “hipopótama”, uma zebra e uma girafa seria suficientemente atrativa para levar pais, mães e crianças aos cinemas? O chamariz das estrelas dubladoras funcionou. O filme fez



sucesso e iniciou uma franquia até hoje em andamento, com várias continuações, *spin-offs* e séries para TV.

O que tem de encantador em *Madagascar* logo à primeira vista é o carisma do quarteto central. O filme rapidamente apresenta como cada um se comporta e vive dentro de um cenário limitado (o zoológico de Nova York) e de que maneira suas personalidades se compõem para formar o time aventureiro que precisará se virar para ficar junto quando as coisas se descontrolarem. A primeira cena do filme dá o tom: a zebra Marty (Chris Rock) corre alegremente pela natureza, tromba com outros animais e se prepara para saltar na água, quando é interrompida pelo leão Alex (Ben Stiller). O momento revela o devaneio libertário de Marty, que na verdade está no zoológico diante da pintura de parede que emula alguma paisagem africana a qual ele não conhece de fato. É seu aniversário de dez anos, e tudo que a zebra quer é conhecer o mundo. Entram em cena a hipocondríaca girafa Melman (Schwimmer) e a obstinada e sonhadora hipopótama Gloria (Pinkett Smith), figuras de apoio que ganham espaço crescente.

O filme ensaia um discurso ecológico quando os animais fogem do zoológico, circulam descontroladamente pela cidade e são abatidos pelas autoridades, mas logo o assunto fica de lado quando o grupo sofre um acidente e cai na ilha de Madagascar. O enredo prefere, então, atentar para a superação dos instintos primitivos de Alex (que precisarão ser compreendidos para que ele possa voltar a estar entre os amigos) e as tradições e ritos do local, comandados pelo esquisito Rei Julien (Baron Cohen), um lêmure em constante delírio alucinatório.

A configuração do quarteto se mantém pelos outros dois filmes, *Madagascar 2 - A Grande Escapada* (2008) e *Madagascar 3 - Os Procurados* (2012), com poucas diferenças de personalidade e atitudes - o que possivelmente ajudou no sucesso comercial sempre repetido. O público se fidelizou e sabia muito bem o que encontrar em cada título. Isso permitiu que os diretores fizessem variações no entorno de Alex, Marty, Gloria e Melman, sem que fosse necessário mexer nas estruturas básicas. Se no primeiro filme conflitos quase não aparecem, já que a ambição do enredo é apresentar os personagens e inseri-los num tipo de ambiente que os desafiasse a superar os próprios temores, no se-

gundo há desenvolvimento maior da individualidade de cada um.

Por se ambientar dentro de uma reserva africana, *Madagascar 2* se aproveita das paisagens, da espacialidade e da profusão de outros animais para isolar cada personagem e proporcionar a eles situações que testem suas convicções e vontades. Alex descobre se chamar Alekey e ser filho do rei das selvas; Marty se dá conta de que não é a única zebra do mundo e sofre conflito de personalidade; Melman assume a função de curandeiro, ao mesmo tempo em que acredita estar prestes a morrer de alguma doença; e Gloria, na ânsia por viver uma paixão, deixa-se seduzir pelo hipopótamo mais galante do lugar, apenas para depois se dar conta de que o amor que tanto quer está bem mais perto do que ela imagina. A trama central do segundo filme é até mais simples do que no primeiro (um outro leão quer tapear Alex e tomar o trono do rei e de seu herdeiro, enredo shakesperiano que parece vir diretamente de *O Rei Leão* da Disney), e por isso as subtramas são tão mais bem trabalhadas e envolventes.

*Madagascar 2* marca a maturidade dos personagens e o ponto da franquia (a essa altura já era bastante óbvio que Madagascar ia durar por anos) no qual o espectador conhece mais a fundo seus animais favoritos e se sente íntimo deles. Quando Alex e Marty fazem as pazes e vão juntos salvar a reserva numa missão arriscada, já estamos plenamente envolvidos com as reais motivações e com aquilo que os torna singulares dentro de um cenário bem mais extenso. O mesmo para a dupla (que se descobre romântica) Gloria e Melman, relação nem tão explicitada no primeiro filme, mas mote essencial do segundo.

Quando chega *Madagascar 3*, a intimidade está completa. Quem acompanhava até ali as peripécias de Alex, Marty, Gloria e Melman (e a fauna de coadjuvantes, igualmente popular) se sentiu em casa ao retomar a mesma reserva africana onde se concluíra o filme anterior. E eis que, seguindo a praxe estabelecida, os personagens logo são empurrados para fora do cenário inicial, rumo a outras ambientações e obstáculos. Sempre na tentativa de voltar à Nova York, o quarteto e seus amigos pinguins e lêmures vão parar na Europa, onde são insistentemente perseguidos por um grupo de controle de animais liderado pela implacá-





vel capitã Chantel Dubois (dublada por Frances McDormand). Livres de terem que apresentar ou desenvolver personagens, os diretores Tom McGrath, Eric Darnell e Conrad Vernon mergulham o filme numa espiral de ação, luzes, cores e músicas como ainda não tinha sido visto com tanto vigor. A primeira meia hora é mais frenética que os dois longas anteriores somados, a quantidade de situações absurdas ou surreais se multiplica (às vezes dentro de uma mesma sequência) e a velocidade dos acontecimentos é tamanha que basta uma piscada e você perde um tanto de coisa.

Quando a turma conhece os animais circenses, um pequeno intervalo na ação apresenta ao espectador a nova fauna: o tigre Vitaly (Bryan Cranston), a jaguar Gia (Jessica Chastain) e a foca Stefano (Martin Short). É um rápido interstício antes do agito retornar em voltagem máxima, acrescido da psicodélica apresentação de circo – o mais próximo que a franquia chegou da total abstração das formas. A trama segue o mesmo padrão de colocar os personagens em busca de algum objetivo e sendo interrompidos por planos ou perseguições que os impedem de seguir caminho. No caso de *Madagascar 3*, as subtramas, que apareciam no segundo filme como ampliação das características do quarteto central, se potencializam em subsubtramas dentro da correria desenfreada, provocando constantes curtos-circuitos.

O que nos leva aos coadjuvantes. Sem eles, a ideia original de *Madagascar* podia ter virado alguma série de animação num canal a cabo que reprisaria centenas de episódios mostrando as aventuras fofas de um leão, uma zebra, uma girafa e uma “hipopótama”. A inserção de elementos disruptivos como os pinguins Kowalski (Chris Miller), Capitão (Tom McGrath), Rico (John DiMaggio) e Recruta (Christopher Knights/James Patrick Stuart) e os lêmures Maurice (Cedric the Entertainer) e Rei Julien ampliam as possibilidades de absurdos em todos os filmes e incrementam a jornada do quarteto principal por sempre proporcionarem encaminhamentos inesperados. Boa parte do que acontece com os protagonistas, em todos os filmes, é consequência direta das ações dos coadjuvantes – e a alegria de milhares de espectadores que, em muitos casos, estavam mais interessados nos rumos paralelos de pinguins, chimpanzés e lêmures do que necessariamente do leão, zebra, girafa e “hipopótama”.



Não à toa, tanto o Rei Julien quanto os pinguins ganharam produções derivadas. No canal Nickelodeon, a série *Os Pinguins de Madagascar* estreou em 2008 e teve 149 episódios de 11 minutos, trazendo participação também dos lêmures Rei Julien, Maurice e Mort e dos símios Mason e Phil. Em 2014, foi a vez de *SaúdeM Todos o Rei Julien*, produzida pela Netflix, com 65 episódios de 20 minutos. Em 2017, veio *SaúdeM Todos o Rei Julien – Exilado!*, com 13 episódios, também na Netflix.

O ápice dos derivados se deu, afinal, em 2014, ano em que chegou aos cinemas *Os Pinguins de Madagascar*, com direção de Eric Darnell e Simon J. Smith e resposta direta ao sucesso dos personagens, tanto na trilogia principal quanto no *spin-off* televisivo. Kowalski, Capitão, Rico e Recruta deixam os amigos mamíferos e vão viver suas próprias aventuras, num corre-corre interminável que parece ainda mais agitado do que o terceiro longa-metragem da franquia. O fato de os pinguins serem malandros, irônicos, debochados e autorreferentes, especialmente se comparados aos antigos parceiros de zoológico dos outros filmes, permite que a animação expanda os conceitos, arrisque um humor eventualmente sofisticado e ambíguo e se permita liberdades surrealistas e absurdas, ao melhor estilo dos desenhos de Chuck Jones como Papaléguas, Pernalonga e Patolino.



*Os Pinguins de Madagascar* brinca com clichês dos filmes de espionagem e de ação, colocando o quarteto antártico numa trama envolvendo um polvo ressentido (Dave, dublado por John Malkovich) e um grupo secreto de operações animais, que tem entre seus agentes o lobo Confidencial (Benedict Cumberbatch), a coruja Eva (Annet Mahendru) e o urso polar Montanha (Peter Stormare). Por ser o filme mais recente da série, é o mais perfeito tecnicamente, desde a computação gráfica até a movimentação e os cenários. A qualidade da animação permite a quantidade incalculável de elementos visuais e efeitos especiais, fazendo deste o maior dos espetáculos dentro do universo de *Madagascar*. O *nonsense* por vezes toma conta, suplanta a narrativa e faz o espectador até esquecer o que exatamente está acontecendo. É uma baita caminhada em relação ao filme de 2005 que iniciou toda a saga, adequando-se aos tempos de hiperatividade ao mesmo tempo em que comenta a si mesmo por meio de piadas metalinguísticas.

*Madagascar* perdura há quase 15 anos e parece longe de ser concluída, muito por conta da sensibilidade dos realizadores de perceber onde estavam seus melhores pontos e investir naquilo que mais funcionava a cada novo filme. Melhor para Alex, Marty, Melman, Gloria, Rei Julien, os pinguins e outros tantos animais. Mais ainda para os fãs, que seguem dispostos a acompanhá-los.

# A fofura do valente Kung Fu

Ana Rodrigues



## Em 2008, estreava no cinema o mais improvável herói da ágil habilidade kung fu. Um gordinho

urso panda era o escolhido para representar o "Dragão Guerreiro". Mas como isso é possível? Graças à imaginação. O lúdico domina o universo da animação. Podemos brincar com essa ideia e nosso olhar captura a riqueza da textura que reforça a experiência sensorial do 3D. Pronto. Nossa visão é da China épica reproduzida em referências que vão do traço anime à fantasia do wuxia para acreditarmos na magia de um urso panda que é pura fofura, concentração, habilidade e trapalhadas reveladas em *Kung Fu Panda*.

O começo é bem difícil, mas a clássica jornada do herói vai revelar a determinação de um guerreiro. Dirigido por Mark Osborne e John Stevenson, com roteiro de Jonathan Aibel e Glenn Berger, que seriam responsáveis pelo script de toda trilogia, *Kung Fu Panda* é muito mais que uma aventura infantil. Sim, além da diversão que começa no barrigão do nosso herói, há rigor estético na construção pictórica das paisagens e cenários. Um filme para crianças e adultos se encantarem com a trama simples e eficiente, mas também com o deslumbramento visual desse passeio pela estética chinesa, que rendeu uma indicação ao Oscar de animação.

A trama conta a história de Po (Jack Black) um urso panda desajeitado, que trabalha no restaurante de macarrão com o pai adotivo, um ganso. Apaixonado pelo kung fu, ele é fã dos aprendizes do mestre Shifu (Dustin Hoffman), um fofíssimo, pequenino e raro panda vermelho. Numa cena de muitas trapalhadas, ele descobre que é o Escolhido para cumprir uma antiga profecia, o que

faz com que treine ao lado de seus ídolos no kung fu, os Cinco Furiosos: Garça (David Cross), Tigresa (Angelina Jolie), Louva-deus (Seth Rogen), Macaco (Jackie Chan) e Víbora (Lucy Liu). A representação desses cinco personagens em animais é referência direta aos clássicos do cinema de kung fu dos anos 1970, produções que traziam no DNA a marca de movimentos característicos dos bichos na luta coreografada. O traçoeiro leopardo da neve Tai Lung (Ian McShane) retorna ao Vale da Paz para tomar o poder como “Dragão Guerreiro”, mas a sabedoria de Shifu e da tartaruga Oogway (Randall Duk Kim) ajudará Po, a superar sua dúvida e encontrar dentro de si, a capacidade para vencer o vilão.

Embalado pela encantadora trilha sonora de John Powell e Hans Zimmer, a saga de *Kung Fu Panda*, é carregada de variações entre a solenidade épica e o humor malabarista passando por movimentos fiéis à coreografia das lutas marciais. Essa representação cheia de habilidade e diversão usa como referência o cinema de Jackie Chan, especialista ao aliar luta e humor. A cena de Po e Shifu lutando com a comida e fazendo com o rashi uma espécie de combate de sabres é a maior citação. Uma cena semelhante está no filme de Chan, *A Vingança do Dragão*. Na animação, o astro de Hong Kong faz a voz do Macaco, um dos Cinco Furiosos.





Subgênero dos filmes de kung fu, o wuxia, aparece na construção das cenas de voos e flutuação dos personagens. Num mundo de bichinhos variados desde coelhinhos à porquinhos até uma infinidade de aves, a animação aproveitada para brincar com a referência de filmes premiados pela beleza pictórica e o uso de elementos fantásticos que encantaram em *O Tigre e o Dragão* (2000), *Herói* (2002) e *O Clã das Adagas Voadoras* (2004). A excelência estética de *Kung Fu Panda* é construída com a colaboração de profissionais como o designer de produção Raymond Zibach, responsável por toda trilogia, além dos diretores de arte Tang Kheng Heng, nos dois primeiros e Max Boas, no terceiro. O padrão de cores com predominância do vermelho, cercado de outras cores quentes, em contraste com o verde das florestas de bambu é um espetáculo visual que alia artes plásticas e cinema.

O segundo filme da trilogia estreou em 2011 com Jennifer Yuh Nelson na direção. Dessa vez, Po vive o sonho de ser o Dragão Guerreiro. A pança continua lá com toda sua saliência, mas nosso herói já está mais ciente de seus poderes e do controle dos seus instintos. Além disso, é um filme de equipe. O panda vai precisar mais do que nunca da colaboração dos Cinco Furiosos para derrotar um novo inimigo. O lorde Shen (Gary Oldman), um pavão branco, possui uma arma secreta para conquistar a China e acabar com o kung fu.

Comparado com o primeiro, o segundo filme ganha um tom mais épico, que garantiu outra indicação ao Oscar. A escala é elevada, mas Po vive também uma crise de identidade. Sua memória mais profunda é reativada para saber quem são seus verdadeiros pais e encontrar seu povo panda. A trama toca em questões mais sérias como o genocídio de uma espécie num paralelo com o risco real de extinção dos ursos panda. A complexidade é envolvida por uma aura de doçura no enfoque do passado do bebê Po, garantindo cenas encantadoras e drama que ecoa o clássico *Bambi*.

A trilogia se fecha com *Kung Fu Panda 3* (2016). Com o êxito artístico na direção do segundo filme, Jennifer Yuh Nelson está de volta em parceria com Alessandro Carloni. No fechamento da saga, mestre Shifu tem como principal ensinamento fazer com que Po aprenda a técnica do Chi, uma espécie de “energia vital”. Mas o fofo urso fica desconcentrado com a chegada do pai

biológico. O panda Li (Bryan Cranston) o carrega para a vila secreta dos pandas. Um momento especial em que a comédia física é um deleite por conta dos corpulentos ursinhos reunidos. Mas o perigo está chegando. O touro Kai, o Coletor, um antigo inimigo do mestre Oogway, reúne forças para voltar ao mundo dos vivos e tomar o que ele acha ser dele por direito. Po e seus amigos precisam ser mais unidos do que nunca para impedir o plano maléfico do touro. A elegância das cenas de ação, cheias de energia e capricho visual, ganha ainda mais deslumbre por conta do foco espiritual dado nesse filme. O wuxia terá papel dominante, mesmo com as já tradicionais e divertidas quebras de solenidade do gordinho Po. A excelência cômica do personagem, pelo talento vocal de Jack Black e na versão brasileira de Lúcio Mauro Filho, cria uma personalidade múltipla: doce, desajeitada, carismática e heroica.





# Não tão malvados assim

Diego Benevides



## As narrativas audiovisuais se condicionaram a combater a vilania. Heróis lutam contra o mal,

salvam o dia e passam a mensagem de bravura que lhes cabe. No decorrer da história do cinema, a luta do bem contra o mal foi explorada em diversas perspectivas, muitas vezes tendo as transformações da humanidade como espe-lho. Hoje mais do que nunca se tornou natural acreditar que o bem prevalece-rá, já que travamos nossas próprias batalhas diárias, vivemos em um mundo que está desabando moralmente e esperamos, de certa forma, que um herói possa nos salvar nalgum momento.

Convencionou-se pensar também que um filme de animação é um produto exclusivo para as crianças, talvez pela clareza com que as tramas dividem os núcleos de mocinhos e bandidos nesse formato de produção. Seja pelo tom de voz ameaçador, pelas roupas extravagantes ou pelo poder de destruição, sabemos reconhecer com facilidade os personagens que darão trabalho para os heróis. Mas as crianças não estão sozinhas na sala de cinema e filmes como *Monstros vs. Alienígenas* (2009) e *Megamente* (2010) buscam não excluir os adultos que as acompanham, oferecendo outros subtextos possíveis de análise. É recorrente em boa parte da filmografia da DreamWorks Animation não se restringir apenas às lições óbvias para as crianças, mas também elaborar propostas em que o restante do público também possa se conectar.

Em *Monstros vs. Alienígenas*, monstros são mantidos em sigilo pelo governo americano. Por serem diferentes dos humanos, eles ficaram à margem do con-vívio social durante muito tempo. Seus poderes, no entanto, são a única alter-

nativa para enfrentar uma invasão extraterrestre inesperada. Entre os heróis monstruosos está Ginórmica, uma mulher comum que se transforma em heroína após entrar em contato com uma substância alienígena. O gigantismo de Ginórmica não é só físico, já que representa também o seu crescimento pessoal durante a trama. Se o casamento parecia sua principal meta, ainda que seu noivo pareça mais preocupado com a carreira profissional do que com o relacionamento, a transformação em super-heroína acaba por abolir sua condição conformista.

Mesmo ao lado de seus amigos monstruosos, Ginórmica está apta a se salvar sozinha e vira uma espécie de líder do bando. Lançado no circuito comercial há dez anos, num período em que não se falava tanto sobre representatividade e empoderamento feminino na indústria cinematográfica como hoje, o filme elabora um discurso potente sobre o papel da mulher. Ginórmica substitui o sonho de formar uma tradicional família americana pelo desejo de usar seus superpoderes para ajudar os outros, reconhecendo-se como mulher que não depende de relacionamentos amorosos para se sentir realizada.

Ao propor que os monstros assumam o papel de heróis, *Monstros vs. Alienígenas* aborda sobretudo o nosso medo do desconhecido. Como transformar monstros, sempre vistos como os vilões da história, nos caras legais? Tanto o roteiro quanto o design dos personagens colaboram para a criação dessa empatia. No fundo, eles não são tão aterrorizantes assim. Além de Ginórmica, temos um inseto gigante, um monstro marinho, um homem-barata e uma gosma falante, que parecem mais vítimas do desprezo das pessoas do que reais ameaças. Em contraponto, Gallaxhar, o vilão alienígena, munido de poder tecnológico, não parece tão interessante assim porque suas motivações são banais. Quando a ação começa, cria-se um ambiente seguro para destruir os planos de Gallaxhar, fazendo com que os monstros possam triunfar sem grandes dificuldades. A vitória é só uma etapa a ser superada e o mais importante dessa batalha é entender o que significa ser diferente em uma sociedade opressora e excludente.

Antes de *Monstros vs. Alienígenas*, os diretores Rob Letterman e Conrad Vernon realizaram *O Espanta Tubarões* (2004) e *Shrek 2* (2004), respectivamente,

obras que já se mostravam preocupadas com a criação de um universo simples, mas efetivo para o público, a partir de questões sempre atuais na indústria cinematográfica. O longa-metragem não deixa de ironizar a política norte-americana, retratando um presidente incapaz de tomar decisões urgentes ou mesmo de controlar o poder armamentista dos Estados Unidos. A animação percebe a controversa “soberania” da política, vista sobretudo como um núcleo fragilizado da narrativa. A vitória da trupe monstruosa ainda lida, mesmo que de forma rápida, com o processo de reinserção deles à sociedade, tendo no humor afiado a melhor alternativa para questionar nossas formas de olhar e reagir ao inesperado.

Enquanto o roteiro de *Monstros vs. Alienígenas* traz referências que passam por Oprah Winfrey, *Arquivo X*, *Uma Verdade Inconveniente* e *E.T: O Extraterrestre*, para citar algumas das mais claras, *Megamente* se apropria da cultura dos filmes de super-herói, como *Superman* e *Homem-Aranha*, para elaborar o seu próprio universo. A rivalidade entre o vilão Megamente e o mocinho Metro Man vem desde o berço. Enquanto o primeiro nunca conseguiu se encaixar no convívio coletivo, o segundo sempre foi reconhecido por sua bondade. Ao finalmente conseguir derrotar o herói, já na fase adulta, o vilão percebe que não tem mais com quem lutar. O que vem depois de uma tão esperada vitória? Dominar Metro City não parece tão excitante quanto ter uma agenda diária de maldades para incomodar seu rival.



Com direção de Tom McGrath, responsável pela trilogia *Madagascar* (2005-2012), Megamente encontra nos atos malignos a esperança para o despertar da bondade. A transformação do vilão em herói é impulsionada pelo amor que sente pela mocinha Roxanne Ritchi. Ao aprender a se importar com o outro, Megamente percebe que pode usar seus poderes para fazer o bem e combater um novo vilão que pretende destruir Metro City.

A aparência alienígena e o jeito desengonçado do protagonista são elementos que causam simpatia imediata. Mesmo fazendo traquinagens, é possível se importar com sua jornada porque ele está sempre se divertindo ao lado de Minion, seu fiel escudeiro marinho. O desenho de produção de *Megamente* impressiona pela construção dos cenários e pela condução de McGrath nas sequências de ação em Metro City. Mesmo que as piadas aqui não sejam tão inspiradas e às vezes repetitivas, a montagem e a trilha sonora dão fôlego para a aventura, principalmente em seu terço final quando a cidade é atacada.

Roxanne Ritchi também não é uma mocinha convencional e passa longe de ser apenas o interesse amoroso dos rapazes – como por muito tempo tivemos nos filmes de super-herói em *live action*. Mesmo correndo risco nas mãos dos vilões, a jovem repórter é questionadora e luta, antes de tudo, pela segurança e bem-estar de sua própria cidade. Sempre objetiva, Roxanne se corresponde com Ginórmica de *Monstros vs. Alienígenas* e juntas seriam capazes de salvar o mundo sozinhas. Ambos são filmes sobre afeto (ou a falta dele) na vida



daqueles que sempre foram condenados ao esquecimento e sobre libertar-se dos carmas que acumulamos no decorrer do tempo.

É surpreendente que mesmo com o sucesso de bilheteria de *Monstros vs. Alienígenas* e *Megamente*, que na época de seus lançamentos comerciais faturaram cerca de US\$ 380 milhões e US\$320 milhões no mundo, respectivamente, não tenham rendido continuações nos cinemas. O primeiro virou uma série de televisão com 26 episódios, desenvolvida entre os anos de 2013 e 2014. Já *Megamente* ganhou alguns derivados no formato de curta-metragem. As duas animações também tiveram relativo sucesso com a crítica especializada, mas não conseguiram visibilidade no Oscar, o que acaba dando fôlego para o mercado que vive replicando fórmulas de sucesso.

A poesia das animações está na capacidade de mergulhar nessas camadas afetivas a partir de personagens abobalhados, coloridos e às vezes histéricos, mas que despertam o espectador para mensagens edificantes. É uma experiência fílmica acessível que procura tocar a alma e a memória do público, sem importar a faixa etária. Viram também referências de como superar os nossos medos e acreditar que, um dia, o mundo realmente seja um lugar mais fácil de viver.



# O poder das diferenças

Janaína Marques



## Nem sempre os mais velhos sabem a melhor forma de tornar o mundo melhor. A tradição, o

que é passado de geração em geração, pode ter seus equívocos. É dessa ideia conceitual que nasce a trilogia *Como Treinar o Seu Dragão* (1,2 e 3), dos diretores Dean DeBlois e Chris Sanders (os mesmos de *Lilo e Stitch*). Ao lado de *Shrek*, *Como Treinar o Seu Dragão* ganha vida ao narrar a história de um garoto, que deseja ser diferente dos demais, tendo como pano de fundo a luta pela aceitação do outro, com suas diferenças e livre de preconceitos.

Baseado em uma série literária homônima de oito volumes, escrita por Cressida Cowell, *Como Treinar o Seu Dragão* nos leva a Berk, um povoado localizado doze dias ao norte de Sem Esperança e uns graus ao sul de Frio de Matar. Está fixada exatamente no meridiano da Infelicidade. Berk é uma vila, onde moram os vikings, que carregam a teimosia no sangue. Por lá, viveram sete gerações com tradições e costumes enrijecidos como pedra. Mas, apesar de reflexões velhas, as casas são novas. Tem pesca, caça e uma linda vista do pôr do sol. Os únicos problemas são as pestes. A maioria dos lugares tem ratos e mosquitos. Mas em Berk é diferente. A vila sofre com ataques... De dragões!

Soluço, um jovem viking fracote e desajeitado, mora na aldeia onde seus conterrâneos são exímios caçadores de dragões. Ele vive desapontando o pai, Stoico, um grande matador de dragões. O garoto não leva o mínimo jeito para a coisa. Mas, num dos ataques, Soluço acerta um Fúria da Noite, dragão negro que voa quase invisível entre as estrelas e jamais erra seu alvo. Em meio a um sentimento de arrependimento e euforia, Soluço encontra a sua presa. E está

dado o gatilho dramático de uma das histórias mais bem-sucedidas da DreamWorks sobre aceitação, família, preconceito e o valor da amizade.

É com esse “acidente”, que Soluço passa a conhecer o Fúria da Noite, que recebe o nome de Banguela. Diga-se de passagem, nunca ninguém matou um Fúria da Noite! E não será Soluço o primeiro. Já que desse encontro nasce uma inédita jornada que irá unir dois mundos bastante diferentes: o dos humanos e dos dragões. Secretamente, Soluço e Banguela vão se tornando mais que amigos, tornam-se cúmplices, parceiros, companheiros de vida. E é dessa relação que vão ser moldados o crescimento e a sabedoria de Soluço, que deixa de estar à sombra do pai para transformar a realidade ao seu redor, expandindo o olhar do seu povo. Soluço joga luz a novas atitudes em prol da evolução humana. Mais que esquisito e diferente, Soluço é único e especial.

Ao lado de Banguela, Soluço se recusa a seguir dentro das antigas tradições de seu povo, para demonstrar que nem tudo o que está estabelecido como verdade, é verdade. E isso só é possível, porque o garoto decide entender os hábitos dos dragões ao invés de matá-los. Eis o primeiro ensinamento do filme: precisamos entender as diferenças, para poder conviver com elas. Um sinal de tolerância para o mundo atual.

Com o objetivo de descobrir mais sobre um novo universo e sobre a si mes-



mo, Soluço passa a enfrentar novos obstáculos. Como contar para a sua comunidade, que ele tem um amigo dragão? Como convencer as pessoas de que tudo o que eles sabem sobre os dragões estava errado? É diante desses desafios que a cumplicidade de Soluço e Banguela vai ganhando força e transformando os dois em heróis. Eles acabam ensinando a todos que não devemos julgar ninguém pelo que aparenta ser ou deixar de ser.

Com uma narrativa tocante, a trama esconde todos os elementos da jornada do herói, das dificuldades da vida, do conflito familiar, da busca pela identidade, da amizade e da confiança sob a manta do relacionamento de vikings com dragões. Junto ao roteiro, a concepção visual bem planejada ajudou a alavancar o número de espectadores no mundo todo. Com cerca de 500 milhões de dólares arrecadados em bilheteria mundial, *Como Treinar o Seu Dragão* gerou mais de 60 milhões em *merchandising* e licenciamento para a DreamWorks, ficando entre os dez maiores filmes de 2010 em arrecadação mundial.

A opção de exibição mais cara em 3D estereoscópico contribuiu para o sucesso da proposta visual, especialmente nas sequências de voo. Muitas pessoas acharam as cenas até melhores do que as de *Avatar*, que também estava em cartaz na época e trazia um 3D revolucionário.

Comenta-se até que os animadores tiveram que frequentar aulas de voos durante a produção, visando dar mais realismo às cenas dos inúmeros dragões voando no céu, juntos a Banguela e Soluço. E que para deixar o filme mais épico e com um clima mais cinematográfico, os cineastas pediram auxílio para Roger Deakins, britânico, diretor de fotografia, indicado oito vezes ao Oscar e responsável pela fotografia de obras como *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve) e *Onde Os Fracos não têm Vez* (Joel e Ethan Coen), para supervisionar a concepção estética da trilogia.

Aclamado pelo público, era de se esperar uma continuação da franquia que chegou em 2014. *Como Treinar o Seu Dragão 2* estreou repleto de decisões difíceis, reviravoltas audaciosas e mantendo a qualidade estabelecida na primeira aventura de Soluço e Banguela. Se no primeiro tínhamos a história do monstro incompreendido e a amizade que nasce entre seres de raças diferentes, no segundo filme o foco temático mudou.

Cinco anos após convencer os habitantes de seu vilarejo que os dragões não devem ser combatidos, Soluço, agora um adolescente, convive com seu dragão Fúria da Noite, e estes animais integram pacificamente a rotina dos moradores da ilha de Berk. Entre viagens pelos céus e corridas de animais, Soluço descobre uma caverna secreta, onde vivem centenas de novos dragões. O local é protegido por Valka, mãe de Soluço, que foi afastada do filho quando ele ainda era um bebê. Juntos, eles precisarão proteger o mundo que conhecem do perigoso Drago Bludvist, que deseja controlar todos os dragões existentes.

Se no primeiro filme, Soluço era uma criança e possuía um conflito interno: o de como convencer seu povo a perceber o mundo de outra forma. No segundo filme da trilogia, a ameaça é externa e o embate traz mais perdas ao protagonista. No primeiro, foi uma perda física, e agora passa a ser familiar. Mas, diante das perdas, há ganhos ainda maiores. E isso impulsiona o crescimento de Soluço, em sua busca pessoal ao lado de seu inseparável dragão. Os dois compartilham da necessidade de encontrar um lugar no mundo, seja transformando a realidade à sua volta ou alterando sua própria percepção de quem é ou o que faz.

Com o surgimento da continuação, Banguela prova que é muito mais do que um personagem qualquer. É um co-protagonista, que não fala, mas que tem reações extremamente parecidas com as de um cachorro, gato ou cavalo, causando uma empatia direta com o público. Ele possui ainda uma personalidade quase humana e uma jornada própria, que emana carisma e valentia.

Outra personagem que merece atenção é Astrid, por quem Soluço se apaixona desde o primeiro filme da série. É uma mulher guerreira, decidida e corajosa, que rejeita ordens em um mundo dominado por homens. É dela o papel de mentora quando Soluço fraqueja. É a voz de uma mulher que impulsiona o herói.

E o papel da mulher também ganha força com o reencontro de Soluço e sua mãe, Valka, uma espécie de Samurai defensora e especialista em dragões. Se os costumes passados de geração em geração podem se tornar ideias vazias com o tempo, aquilo que levamos no sangue é algo eterno e imanente. Se Soluço não tem as mesmas convicções da tradição que defende seu pai, Stoico, podemos dizer que o rapaz carrega na pele, os mesmos sonhos da mãe de se unir aos dragões, como se um código genético ou um ímpeto humano ganhasse destaque.



Mas é quase dez anos depois de seu primeiro capítulo, que a trilogia se fecha. Como *Treinar o Seu Dragão 3* conta com personagens já na fase adulta. O último filme da franquia trabalha a ideia de que nem sempre vamos ter nossos aliados junto a nós. E de que apesar do afeto e da confiança, os percursos da vida podem tomar novos e diferentes rumos. Ainda assim, sempre existirá um elo, um vínculo resistente e firme.

Nessa caminhada, os protagonistas crescem, mudam e se transformam a cada produção, expandindo consigo o mundo dos vikings para além das fronteiras de Berk. Nessa última jornada, Solução e seus amigos seguem atrás de caçadores, para não só libertar suas presas, mas também impedir a matança desenfreada dos animais. O esforço do grupo desperta a atenção de Grimmel ao descobrir que entre eles está Banguela, um legítimo Fúria da Noite. O vilão então desenvolve um plano para capturá-lo a todo custo, usando como arma uma fêmea capturada da mesma espécie.

Pode-se dizer que Solução e Banguela constroem suas famílias e que uma nova ordem de aprendizado e ensinamentos ganhará forma entre pais e filhos, só que no mundo, agora a estruturação é outra. É onde humanos e dragões se aceitam como são.

# Os cinquenta tons de aventura *ou* O fim do mundo pode ser divertido

Fabrizio Duque



## **A cadência da produtora e distribuidora Dream-Works Animation é equilibrada e desperta nossos**

sentimentos mais inconscientes, ressignificando a intrínseca temática da família, esta transmutada do cartesiano e confortável modelo tradicional em novas possibilidades de convivência, na maioria dos casos incomuns e inicialmente incompatíveis.

Ainda que seus filmes transcendam geografias e costumes, a essência é americana e com o estilo que consegue simplificar suas existências pela dinâmica formal de escolher pessoas para reconfiguração de seus meios de agrupamento.

É abordada a filosofia da aceitação quando se respeita os estágios temporais das personalidades e as excêntricas idiossincrasias dos outros, que majoritariamente são atravessados pelo acaso de um universo que desestrutura para consertar.

Na verdade, todo e qualquer ser humano tem a unicidade da diferença particular. De ser um nato extraterrestre. De se sentir deslocado do padrão massificado e condicionado da sociedade em que se vive, que por sua vez é configurada por nós mesmos, disfarçados a nossos próximos e defensivos por conta de nossa timidez (e/ou incompatibilidade sócio-comportamental).

É uma jornada de conhecimento e de permissão. De olhar além da caixa e dentro da metáfora da Caverna do pensador grego Platão. O público é conduzido por um campo sinestésico de imersão no processo de crescimento.

E o gênero de animação, que caminha no limite tênue de integrar pequenos em adultos e de resgatar a inocência perdida dos já maduros, seres crianças

grandes que precisaram deixar suas férteis imaginações de lado para buscar o sonho da sensatez e da estabilidade financeira, mais que suavizar percepções da trama, objetiva nos conectar com nossos lados lúdicos, nos guiando por uma fofa e, à flor da pele, terapia cognitiva e sensorial. De confronto imediatista.

Assim, nós somos desnudados pelo novo e pela importação da ingenuidade identificada. Voltamos a ser puros, singelos e ausentes de malícias, transportados a uma época em que o impossível não existe, que o nunca é hipotético e que todas as formas da inventividade são divertidas, aventureiras, ilógicas e absurdamente realistas.

Como já foi dito, a alma fundamenta-se no cerne íntimo da família, reverberado em todos os filmes, inclusive nos três em questão aqui. E com inúmeras semelhanças. Vamos então descobrir o que *Cada Um Na Sua Casa*, *A Origem dos Guardiões* e *Os Croods* têm em comum. Pela evolução das espécies sobreviventes na iminência do fim do mundo. E pelos heróis que precisam se adaptar ou morrerão. Cada um acredita que seu universo é melhor.

*Cada Um Na Sua Casa* (2015), baseado no livro *The True Meaning of Smekday* (*O Verdadeiro Significado do Dia Smek*), de Adam Rex, e dirigido por Tim Johnson, alude à versão do clássico *ET - O Extraterrestre*, de Steven Spielberg, pela premissa do ser que luta para voltar a sua casa e a seus semelhantes, que precisa entender as engrenagens do novo mundo terráqueo e lidar com a descoberta de novas emoções. E cores. O filme é uma análise do próprio existir, pautado pela aparência ininterruptamente julgada. É a batalha da ingenuidade latente, incondicional, expandida, afetuosa, espirituosa, agregadora e otimista contra a malícia defensiva, afastadora, solitária, autosuficiente, perspicaz, passional e realista. Uma transmutação das substâncias vitais e dos valores repaginados de moralidade do meio social em que se vive. Uns são eficientes em fugir (de amarelar e escapar dos inimigos – mestres em sair de fininho), outros optam por resolver pendências e problemas.

Os Boov, em especial Oh (voz de Jim Parsons, o Sheldon do seriado *The Big Bang Theory*), em busca de um novo planeta para chamar de lar, acreditam que os terráqueos são simples e atrasados. E ressignificam os objetos. Já ao povo daqui, com foco na adolescente Tip (a cantora Rihanna, a primeira protagonis-

ta negra da DreamWorks Animation), na procura de sua mãe, rebate com achismo de que os interplanetários são rivais e perigosos pela abdução (sequestrar pessoas, deixando famílias separadas) e pela obrigação de mudança a novas residências. Juntos, eles descobrem que a proximidade pode levar à amizade.

*Cada Um Na Sua Casa* ativa emoções por cores ao inferir outra animação da DreamWorks, *Trolls* e a felicidade empolgante de Poppy. O espectador é aprofundado por tons de cor nos estágios de frustração, confusão, raiva, verdade, solidão, vulnerabilidade, abandono, mentira, tristeza, alegria e nas ações estabelecidas de incidentes (sem querer) que podem condenar a espécie. Mas talvez tudo já esteja escrito. É o que o acaso chama de "Maktub".

"São os erros que tornam você humano", diz Oh, a representação dos excluídos (dos Freaks não populares e não integrados). Com sua dificuldade de se enturmar, seus erros hilários, sem valores de família e sua senha única. Na verdade, até mesmo expulso dos círculos de amizade. Entre aventuras em Paris e uma arma sônica debilitadora (para música pop dos humanos), os dois opostos constroem a dinâmica da amizade.

Se *Cada Um Na Sua Casa* é emocional, *A Origem dos Guardiões* (2012) busca o entretenimento infantojuvenil ao importar personagens icônicos dos contos de fadas, os desmistificando. Papai Noel, Coelhoinho da Páscoa, Fada do Dente, Sandman e o recém-aceito Jack Frost (com características humanizadas, como tatuagens, competições egocêntricas e falhas idiossincráticas) precisam guerrear contra a escuridão do espírito do mal, Breu, que quer destruir as crenças das crianças (doces, repletas de esperança e encanto), o Bicho Papão, vilão que, com o toque do medo, substituiu sonhos por pesadelos), mais parece ser um *Freddy Krueger*, do filme *A Hora do Pesadelo* (1984, de Wes Craven).

A animação reitera, com a suavização lúdica da fantasia, o lado profundo e sombrio do mundo adulto, pela metáfora psicológica do maniqueísmo e a necessidade de sempre pensar positivo. É uma crítica ao mundo moderno, que mais e mais se afasta do bem (podemos referenciar à história de *Rei Artur e os Cavaleiros da Távola Redonda*), sendo assombrada pelo mal (à moda atmosférica do seriado *Twin Peaks*, de David Lynch).

*A Origem dos Guardiões*, dirigido por Peter Ramsey (um dos diretores de *Ho-*





*mem-Aranha no Aranhaverso*) e produção executiva de Guillermo del Toro também busca imergir o público nas emoções, com foco específico na invisibilidade e de seus personagens serem solitários por toda a eternidade. De tão desimportante que o outro não consegue perceber. Mas a esperança nunca morre.

A narrativa, baseada na série de livros *Guardiões da Infância* e pelo curta-metragem *O Homem na Lua* de William Joyce, é conduzida pelo humor espiritualoso, pela radical diversão aventureira, pelas formalidades apoteóticas, pelos dramas existenciais e pelas referências às arquiteturas construtivistas russa, tailandesa, veneziana e de templos antigos. Os guardiões esperam receber um pouco de atenção da Lua (a entidade divina) e possuem duas escolhas: o otimismo do acreditar e a revolta pela raiva-tristeza.

É sobre o destino. Sobre descobrir o cerne e o propósito da vida. Sobre o presente do universo para que Jack Frost ganhe uma família e acorde as memórias da infância. Aos poucos constroem a amizade e a saudade que sentem um do outro. E só é preciso um acreditar para acontecer.

Em *Os Croods* (2013), de Chris Sanders e Kirk De Micco, conceitua-se a evolução pela sobrevivência de uma família na era pré-histórica, em paisagens minuciosas e por transformações apocalípticas. Seus integrantes precisam vencer o medo do mundo (e da escuridão que traz morte), não mais se esconder em cavernas e se permitir a aceitar o novo.

É a jornada ao conhecimento, como o *Monolito de 2001 - Uma Odisseia no*

*Espaço*, de Stanley Kubrick. “Nosso mundo estava prestes a acabar. E não havia regras nas paredes da nossa caverna que nos preparassem para o fim”, diz Eep em um ambiente primitivo, embrutecido, defensivo, agressivo, orgânico, naturalista, estilizado, imaginário, plausível, autêntico e diferente.

Se o medo os mantinha vivos, agora o universo os obriga ao desbravamento. De aprender novas coisas e saídas. O longa-metragem desloca-se pela sutileza. Nós podemos sentir seus limites e as pressões de suas decisões. Sofremos com suas perdas do condicionamento protetor e torcemos por suas vitórias. É também uma fábula de auto-mudança. De um pai autoritário, irracional e ciumento, chefe da família, o macho-alfa líder, que se dá conta que revidar somente com a violência física não resolve mais contra os perigos que aumentam no caminho. Ele precisa de inteligência para manter a segurança. Usar o cérebro com ideias. Pensar é o futuro ao voo do amanhã, um lugar melhor do que hoje com vários sóis. Para longe e avante.

Os Croods, não civilizados e exponencialmente barulhentos, quando passam, assustam a fauna do lugar. E um solitário andante é premiado com a companhia desta família, ainda que estranha, barraqueira e excêntrica. A animação conserva o humor espirituoso e de zoação, por cúmplices picardias. O filme nos passa a mensagem de “não se esconda, viva” e de “seguir o sol”. São os obstáculos do hoje para chegar ao paraíso do amanhã, preservando espécies e resquícios do passado.

Se analisarmos as animações da DreamWorks, então nós perceberemos que os temas são praticamente os mesmos: família, solidão, amizade e “conserto” existencial. E que todos os projetos começam com uma história. Nestes três filmes em questão, a conexão é a iminência do fim do mundo. E a humanidade dizimada. Extraterrestres apropriando-se da Terra; o bem em guerra contra o mal; e a literalidade da reconstrução (com respeito ao tempo de cada um). A salvação está na união. Nós nos encantamos, porque nunca cresceremos e sempre sentiremos saudade de nossa inocência da infância. Estamos em dois mundos paralelos, ao mesmo tempo.

“Sobreviver não é divertido”, diz Guy, de *Os Croods*. Mas se a esperança perseverar, o amanhã chegará. *Shine your way* (brilhe seu caminho)!

# O filme- família: levando os pais ao cinema

Ernesto Barros



## Em suas 36 animações, o estúdio DreamWorks esforçou-se ao máximo para atingir um público

familiar, que não se restringisse estritamente ao universo infantil. A mágica por trás de cada filme, alguns mais acertadamente do que outros, consiste em por em prática a equação de que os espectadores, dos 8 aos 80 anos, estão aptos para viver a mesma experiência cinematográfica. Essa ideia nunca esteve tão explícita quanto em *Trolls* (2016) e *O Poderoso Chefinho* (*The Baby Boss*, 2017): por um lado, os filmes atingem as crianças pela idade dos personagens (e tamanhos, digamos, no caso das criaturinhas de *Trolls*) e, por outro, afagam as memórias afetivas dos adultos pelas referências ao universo pop, especialmente a música e os filmes que todos carregam em seus corações vida afora.

*Trolls* e *O Poderoso Chefinho*, surpreendentemente, ainda trazem em suas origens o fato de terem nascido como objetos infantis, no caso, uma linha de bonecos e um livro. Essas características também estão presentes na corrente sanguínea cinematográfica dos dois filmes – um canal de bonecos do dinamarquês Thomas Dan, que os criou em 1959 e do livro infantil *The Baby Boss*, de Marla Freeze, lançado em 2010, respectivamente. Esse nascedouro, a partir de objetos concretos, faz parte das possibilidades narrativas de cada um dos filmes. As duas animações são exemplares em oferecer ao público o melhor de vários mundos, ao se deixarem seduzir pelos brinquedos, pela literatura, pela música e pelo cinema, que, queiram ou não, são artefatos culturais de base formativa da juventude de quase todo o Ocidente.

Dirigido por Mike Mitchell, de *Shrek para Sempre* (*Shrek Forever After*, 2010)



e do recente *Uma Aventura Lego 2 (The Lego Movie 2: The Second Part, 2019)*, e codirigido por Walt Dohrn, *Trolls* é uma psicodélica e excitante aventura em que os bonecos de Thomas Dam saltam da tela e conquistam o mais empedernido dos espectadores. As criaturinhas, que têm como características tufo colorido de cabelos elásticos, ganharam personalidades cativantes pelos roteiristas Erica Rivinoja (autora da história), Jonathan Aibel e Gleen Berger (a dupla por trás da trilogia *Kung Fu Panda*). Embora a trama – que conta a história da aldeia dos Trolls, seres eternamente felizes, em luta para se salvar dos deprimidos Bergens – seja criativa e envolvente, o que faz do filme um caso especial é a costura que os roteiristas fazem com as canções que as pequenas criaturas cantam em cada momento de alegria, tristeza e emoção de suas vidas.

Uma coleção inestimável de canções pop de várias décadas, de 1970 em diante, tanto clássicos românticos como das pistas de dança, permeiam todas as instâncias do filme, da relação intrínseca dos personagens até como essas letras e melodias calam fundo em gerações inteiras de ouvintes. Cada canção encaixa-se com rara perfeição no encadeamento das situações e no perfil dos personagens, que são interpretados/dublados por atores/cantores de vozes excepcionais. Há pelo menos três momentos singulares em que as canções, clássicos inabaláveis do pop americano, elevam o filme a alturas celestiais. Anna Kendrick, que está por trás da voz de Poppy, a princesinha Troll que é o coração do filme, tem momentos sublimes solo e em dueto com Justin Timberlake. As

vozes de Anna, em *The Sound of Silence*, e de Justin Timberlake (ele faz um Troll que se esconde por trás de um trauma), quando dividem vocais de True Colors, mesmerizam os ouvidos da plateia. E isso também pode ser aplicado à Zoey Deschanel, uma Bergen tipo gata borralheira, que arrasa quanto canta Hello, o clássico romântico imortalizado por Lionel Ritchie.

De certa maneira, *O Poderoso Chefinho* é quase uma resposta ao cerebral *Divertida Mente* (*Inside Out*, 2015), de Pete Docter e Ronnie Del Carmen, produzido pela Pixar, mas com o toque debochado que fez a fama da DreamWorks. O certo é que os espectadores, pequenos ou grandes, têm sua imaginação ativada para curtir a animação dirigida por Thomas McGrath, o cara por trás da franquia *Madagascar* e *Megamente* (*Megamind*, 2010). De longe, *O Poderoso Chefinho* é o mais inteligente filme que McGrath já fez até agora, cujo título brasileiro é um alerta para cinéfilos, brinca com o terror infantil das crianças que temem a chegada de um novo irmãozinho.

Fica claro, mais de uma vez, que o garoto Tim, de sete anos, único e querido pelos pais, cria uma visão medonha do irmão que está para chegar. Tanto que a materialização dele é aterrorizante: um bebê mandão, que chega da maternidade com uma pasta 007 a tiracolo e vestido como se fosse sobrinho de Jake e Elwood, os irmãos loucos por soul, blues e R&B, do filme *Os Irmãos Cara-de-Pau* (*The Blues Brothers*, 1980), de John Landis.

Como uma espécie de Dr. Jekyll e Mr. Hyde, o bebê mandão atormenta Tim com suas demandas e poder sobre outros bebês, como se fosse um gangster mirim. A primeira parte, que trata justamente da disputa pela afeição dos pais, é marcada pela ruindade do bebê, até que os dois precisam se irmanar quando sentem que toda a família corre perigo. Essa segunda parte é bem mais divertida e agitada. Tim e o bebê seguem os pais à sede da empresa Puppy Co, quando são convidados pelo CEO vilão para um





novo trabalho. Os papais cinéfilos vão se divertir com citações a vários filmes. A mais engraçada é a que remete a *Matrix* (1999), dos irmãos Wachowski, quando Tim e o Baby Boss fazem uma viagem virtual à Puppy CO, enquanto ficam em casa sugando suas chupetas alucinadamente. A outra é de *Os Caçadores da Arca Perdida* (Raiders of the Lost Ark, 1981), de Steven Spielberg, na sequência em que os irmãos precisam pegar um documento de uma mesa que pode esconder uma armadilha.

Ao contrário de *Trolls*, todo água com açúcar, *O Poderoso Chefinho* é um filme de ação com pitadas de filmes de espionagem. Mas a trama é bem conduzida por McGrath, já escolado em animações agitadas, como a citada 'trilogia' *Madagascar*. Aos poucos, Tim e o bebê vão atuar como um time até se entenderem, cada um demonstrando o que sentem um pelo outro. Essa mensagem, claro, se desenha desde cedo e faz parte de muitos filmes infantis. Embora seja um clichê, há uma quebra de expectativas porque McGrath não deixa de sinalizar que estamos no reino do faz de conta do cinema.

Vale ressaltar, também, a excelência técnica de *O Poderoso Chefinho*, especialmente no excitante uso do 3D, com várias situações de grande inventividade. Talvez a nota mais engraçada seja mesmo as vozes adultas dos personagens



infantis, o que certamente acrescenta-lhes certa estranheza. Apesar da dublagem em português não ter defeitos, nada supera as vozes originais de Alec Baldwin (sensacional como o bebê) e de Steve Buscemi (o vilão Francis Francis). Não obstante suas diferenças em tom e propósitos, *Trolls* e *O Poderoso Chefinho* (que chegou a ser indicado ao Oscar de Animação em 2018) são dois filmes que brilham a história de 20 anos de existência da DreamWorks.



# As aventuras do aprendizado

Luiz Baez



## Na tela do cinema, o céu azul-escuro e um galho. Nas caixas de som, uma marcha fúnebre. Uma

folha se desprende, e o espectador a acompanha. Pode não parecer, mas a descrição se refere a um desenho animado. Em *As Aventuras do Capitão Cueca – O Filme* (Captain Underpants: The First Epic Movie, 2017), tons azulados representam a monotonia.

A queda da folha leva à Escola Primária Jerome Horwitz, para onde marcham dezenas de crianças. Cabisbaixos, os pequeninos mais parecem uma horda de zumbis – ou uma “colmeia de robozinhos bem sincronizada”, nas palavras do senhor Krupp. Tanto para Krupp, o ranzinza diretor, quanto para os desestimulados professores, memorizar é o imperativo.

Desamparados nas salas de aula, Jorge, Haroldo e seus amigos carecem, ainda, de apoio familiar. Figuras maternas ou paternas inexistem em *Capitão Cueca*. Longe de novidade, outras animações da DreamWorks já antecipavam tal crise do ensino. *As Aventuras de Peabody & Sherman* (Mr. Peabody & Sherman, 2014), por exemplo, traça interessantes paralelos entre os sistemas educacional e prisional.

No centro da tela, Peabody conversa com o filho, Sherman, enquanto dirige uma moto. É o primeiro dia do garoto na Escola Susan B. Anthony. A dupla se afasta, e o colégio surge, separado por imensas grades do público. Mesmo que desapareça em movimento vertical, a fronteira permanece - não física, mas simbolicamente. Poucos minutos depois, Sherman briga com a colega Penny na cafeteria. A sequência é capturada do alto, como uma câmera de segurança.

Novamente, a escola se desvela ambiente hostil ao aprendizado.

Ao contrário de Jorge e Haroldo, no entanto, Sherman tem um pai presente. Peabody, um genial cientista, nutre genuíno cuidado pela educação do filho. Representa a mais sincera das figuras paternas, justamente porque difere das outras. E a diferença consiste na grande ironia: ele é, na verdade, um cachorro.

Inventor laureado com o prêmio Nobel, o superinteligente beagle inspirou-se no humano para a sua maior descoberta. “Nada se compara a aprender as lições da história em primeira mão”, julga Peabody. Com uma máquina do tempo, então, Sherman experimenta a Revolução Francesa e o Egito Antigo, o Renascimento e a Guerra de Tróia. Conhece Maria Antonieta e Robespierre, Tutancâmon, Leonardo da Vinci e Mona Lisa, Agamenon... Aprende sobre política com Washington, Lincoln e Clinton; sobre física com Einstein e Newton.

O invento de Jorge Beard e Haroldo Hutchins, por seu turno, é muito mais modesto. Os meninos necessitam apenas de lápis e papel para criar o Capitão Cueca, alter ego do senhor Krupp. Um dia a fantasia se torna real. Hipnotizado por um anel, o mal-humorado diretor se transforma no desastrado super-herói. A convivência no mesmo corpo de personalidades distintas resulta em uma simples conclusão: Krupp precisa aprender a rir de si mesmo. Jorge e Haroldo, de outro modo, devem se levar mais a sério.

Nesse sentido, uma sequência merece destaque. Para não chamar atenção, Capitão Cueca se finge de senhor Krupp. Sua primeira medida é reinstalar o Programa de Artes Jerome Horwitz. Ao som de uma emocionante trilha musical, crianças desenham, pintam e escrevem. O excesso de liberdade, contudo, logo se converte em caos. Contra as expectativas, Jorge e Haroldo sentem falta do severo diretor.

Não se trata, portanto, de abandonar os estudantes à sua sorte, mas tão somente de defender o aprendizado lúdico. Pode-se pensar, por extensão, no papel do próprio cinema. A Sétima Arte, como a máquina do tempo de Peabody, é capaz de (re) imaginar o passado, mas também – por que não? – o futuro. Isso implica em mesma escala, benesses e perigos.



A técnica, afinal, pode estar a serviço da dominação – como a “tartaruga xereta” de *Capitão Cueca* – ou da emancipação. Cientes das armadilhas, ambas as animações parecem otimistas. Nos momentos finais de *Peabody & Sherman*, um conjunto de gênios de diferentes séculos busca uma solução para restituir a ordem espaço-temporal.

“Posso construir uma catapulta”, propõe da Vinci. “Quando se aproximarem da velocidade da luz, a gravidade também será forte”, alerta Einstein. “Toda ação provoca uma reação contrária correspondente”, pondera Newton. A resposta, porém, parte de Sherman. “Que tal irmos para o futuro?”. Após ouvir as sugestões, o jovem sintetiza ideias e produz conhecimento. O aprendiz torna-se mestre.

No encerramento do filme, enfim, não é mais Peabody que ensina Sherman – e sim o contrário. É isto que se espera da mostra **Fábrica de Sonhos – Mostra de Animação** que as crianças aprendam com os filmes, e os adultos, com elas. Boas sessões.









# **Sinopses**

## FormiguinhaZ

(AntZ, EUA) 1998

**Direção:** Eric Darnell, Tim Johnson

**Elenco:** Anne Bancroft, Christopher Walken, Dan Aykroyd, Danny Glover, Gene Hackman, Jennifer Lopez, Sharon Stone, Sylvester Stallone e Woody Allen.

Z é uma formiga operária que vive no Central Park, o coração de Nova Iorque. Apesar de tudo, Z é extremamente insatisfeito com seu trabalho e um dia, troca de posição com seu amigo, o soldado Weaver. Enviado para a guerra contra os cupins, este retorna como único sobrevivente.

### Curiosidade:

· Algumas formigas fazem escravos SIM, como se vê no filme. A formiga amazônica ataca os ninhos de outras formigas. As formigas que não são comidas são obrigadas a servir como escravas quando elas amadurecerem para escavar, cuidar das crias ou executar outros trabalhos.

te. Na busca pela lendária Insectopia, Z arrasta consigo a princesa Bala, no intuito de descobrirem juntos, o suposto paraíso das formigas. Em meio a inúmeras aventuras, um romance começa a brotar entre Z e Bala, enquanto um maléfico plano do general Mandíbula pretende exterminar aqueles que ele considera fracos, juntamente com a Rainha. O casal de formiguinhas decide impedi-lo. Dublados por Woody Allen e Sylvester Stallone, entre outros astros, este é o primeiro filme da Dreamworks.

**83 min. Livre**

## O Príncipe do Egito

(The Prince Of Egypt, EUA) 1998

**Direção:** Brenda Chapman, Simon Wells, Stephen Hickner

**Elenco:** Danny Glover, Helen Mirren, Jeff Goldblum, Martin Short, Michelle Pfeiffer, Patrick Stewart, Ralph Fiennes, Michelle Pfeiffer, Sandra Bullock, Steve Martin e Val Kilmer

Este filme adapta o Livro do Êxodo, isto é, a vida de Moisés guiando os filhos de Israel para além do Egito. O cruel faraó, Seti I, atentando para o crescimento populacional de escravos, dá a fatídica ordem de que todos os bebês hebreus do sexo masculino sejam exterminados. Para evitar

a morte de seu filho, a escrava Joquebede põe o bebê num cesto e odeita no rio Nilo. Tal cesto é encontrado pela Rainha Tuia, mãe do Faraó Ramsés, que adota a criança e o batiza com o nome de Moisés. 20 anos depois, Moisés começa a descobrir detalhes sobre seu passado e recebe uma missão especial de Deus. A rivalidade entre Ramsés e Moisés apenas se avoluma com o tempo, o que vai culminar com as dez pragas do Egito e a travessia do Mar Vermelho. Vencedor do Oscar de melhor canção original em 1998. **99 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Segundo o Livro do Êxodo, o povo hebreu foi escravizado no Egito por um faraó. Há um debate antigo sobre se o Êxodo registra um fato histórico, uma lenda ou uma mescla de ambos. Nunca saberemos ao certo. Ou... Quem sabe?

## O Caminho para El Dorado

(*The Road to Eldorado*, EUA) 2000

**Direção:** Bibo Bergeron, Don Michael Paul.

**Elenco:** Kenneth Branagh, Edward James Olmos, Kevin Kline, Rosie Perez e Armand Assante. O filme principia no ano de 1519, no sul da Espanha, mais especificamente no município de Sevilha. Túlio e Miguel, dois jogadores contumazes adquirem um mapa que supostamente indica o caminho para a lendária El Dorado, a cidade de ouro do Novo Mundo, localizada na América Meridional. Essa dupla acaba envolvendo-se em inúmeras aventuras, até serem

confundidos com... Deuses! El Dorado sempre constou de lendas indígenas como uma civilização que combinava astecas, maias, incas e cidadãos de... Atlântida (É, essa mesmo, a cidade perdida). Uma trapaceira une-se a estes dois e procura tirar vantagem de tudo. A dura jornada fará com que eles aprendam o valor de uma verdadeira amizade e de que nem todo ouro do mundo supera um valor indiscutível: o AMOR. **90 min. Livre.**

### Curiosidade:

· O "tradigital" expressão criada pelo Supervisor digital, Dan Phillips, isto é, um trabalho que eleva a animação a um novo nível. É mais do que coincidência que assim como o Velho Mundo encontra o Novo Mundo no filme, a animação tradicional foi misturada com animação digital na produção. Segundo Dan, o efeito foi intencional. "Tentamos misturar os dois" (tradicional e digital)

## A Fuga das Galinhas

(*ChickenRun*, EUA, Reino Unido, França) 2000

**Direção:** Nick Park, Peter Lord

**Elenco:** Jo Harvey Allen, John Sharian, Julia Sawalha, Laura Strachan, Lisa Kay, Mel Gibson, Miranda Richardson

Baseado numa fábula de 1950. Mantidas num galinheiro com ares de campo de concentração, a líder das galináceas Ginger já tentou inúmeras fugas, no que foi impedida pelo dono do galinheiro e seus cães ferozes. Desesperada e depois de testemunhar o abate de uma amiga, Ginger convoca o galo Rocky para treiná-la e a suas amigas com o objetivo de voar

acima do muro e, enfim, na direção da liberdade. A princípio parece loucura, mas Rocky promete êxito. O cruel casal, dono da fazenda, adquire uma estranha máquina que fabrica rapidamente tortas de frango, o que leva à galera a apressar ainda mais a tal fuga. Conseguirão escapar da maldade dos donos do lugar? E a máquina de fazer tortas? Vai enfim, ser inaugurada? O que as pobres galinhas não sabem é que este galo esconde um grave segredo... **84 min. Livre.**

### Curiosidade:

· A trilha sonora de John Powell e Harry Gregson-Williams (influenciada pela música de Elmer Bernstein para *Fugindo do Inferno*) consegue capturar a mistura louca de humor e perigo, elevando as galinhas humildes a alturas elevadas com crescentes sinfonias e sons estridentes.



## Shrek

(Idem, EUA) 2001

**Direção:** Andrew Adamson, Vicky Jensen

**Elenco:** Cameron Diaz, Chris Miller, Christopher Knights, Eddie Murphy, John Lithgow, Mike Myers e Vincent Cassel

↑ fábula do Ogro verde gente boa. O malévolo Lord Farquaad, leva ao exílio várias criaturas de contos de fada. Um burro falante é recrutado pelo ogro para ajudá-lo a chegar até o vilão e, em lá chegando, quem sabe consigam convencê-lo a devolver tais criaturas a seus contos de origem? Entrementes, Farquaad precisa

casar-se com uma princesa para tornar-se um rei de verdade e a bela Fiona é a escolhida. O problema é que ela é prisioneira num castelo guardado por um terrível dragão. O pretense monarca concorda em dar a liberdade para as tais criaturas, desde que Shrek vá resgatar Fiona para que ele possa, enfim, desposá-la e virar rei. Bom, quem acompanha as desventuras desse ogro sabe quem casou com quem não é mesmo? O que não deixa de ser curioso, observar o começo de tudo... **93 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Depois de experimentar uma voz com forte sotaque canadense, Mike Myers finalmente decidiu pela entonação escocesa. O estúdio gastou mais US\$ 4 milhões para recomençar tudo, refazendo os vocais de Myers. Ele apenas assentiu que tal mudança era "extremamente necessária".

## Spirit, O Corcel Indomável

(*Spirit: Stallion of the Cimarron*, EUA) 2002

**Direção:** Kelly Asbury, Lorna Cook

**Elenco:** Bryan Adams, James Cromwell e Matt Damon

O cavalo do título é líder num pasto do Velho Oeste, herdado pelo pai. Certa noite, patrulhando seu território, Spirit é capturado e conduzido até um forte por soldados. Ao tentarem domá-lo, eles percebem que estão diante de uma tarefa praticamente impossível. É quando Spirit conhece Little Creek, um índio que

também é prisioneiro. Certa feita, fugindo de ser domado, Spirit avança e não só se liberta como aos outros cavalos e ao índio. Na aldeia de Little Creek, Spirit mostra-se igualmente indomável, contudo conhece a égua Chuva e acaba preferindo ficar por lá. Depois de ser novamente capturado e passar tempos sem saber de Chuva e Little Creek, Spirit vai fugir novamente e desta vez, em meio a um incêndio numa ferrovia... Indicado ao Oscar de Melhor Animação. **83 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Os cavalos se comunicam em seus sons naturais e tudo o que tinha a ver com os equinos foi gravado a partir do áudio real. Não há efeitos especiais para produzir os muitos sons diferentes que os cavalos emitem.

· Os animadores estavam indo para um visual muito realista, ainda que animado. Apesar da animação 2D, o que se via era quase um filme live-action. Com isso, os animais foram os menos trabalhados, embora o resultado final, não deixe que tal "defeito" seja percebido.



## Sinbad, A Lenda dos Sete Mares

(Sinbad: Legend of the Seven Seas, EUA) 2003

**Direção:** Tim Johnson

**Elenco:** Brad Pitt, Catherine Zeta-Jones, Joseph Fiennes e Michelle Pfeiffer.

Sinbad é um aventureiro ousado e cruza os sete mares desde sempre, passando a vida correndo riscos até finalmente deparar-se com um perigo maior do que todos que tenha encontrado. Acusado de roubar o Livro da Paz, o tesouro mais valioso do mundo, tem de lutar para provar sua inocência, saindo pelo mundo em busca de tal

volume, para que não acabem por ceifar a vida de Proteu, seu melhor amigo. Éris, a deusa da discórdia, que guarda o livro, vai interferir diretamente na situação, atirando nosso herói numa situação difícil. Missão na qual ele deve ir até o Tártaro para buscar o precioso artefato. E ele partirá nessa louca aventura com a bela Marina, noiva de Proteu, com quem acabará se envolvendo e se apaixonando. Mas calma, é um desenho animado para crianças, nada muito "adulto" resultará disso. **86 min. Livre.**

### Curiosidade:

- Michelle Pfeiffer aceitou o papel da vilã Éris, A Deusa da Discórdia, por uma simples razão: seus filhos pediram. Missão dada, missão cumprida!
- Originalmente, Russell Crowe foi contratado para o papel principal, todavia foi substituído por Brad Pitt, por estar com a agenda lotada.

## Shrek 2

(Idem, EUA) 2004

**Direção:** Andrew Adamson, Conrad Vernon, Kelly Asbury

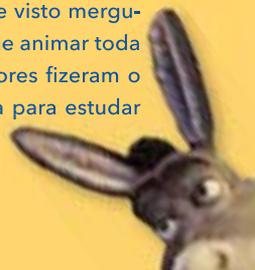
**Elenco:** Alina Phelan, Andrew Adamson, Antonio Banderas, Aron Warner, Cameron Diaz, Chris Miller, Mike Myers e Eddie Murphy.

Era fatal a continuação de um dos maiores sucessos da DreamWorks. Depois de derrotarem o Malvado Lorde Farquaad, Shrek e Fiona, ela também agora, uma simpática ogrinha, recém-casados vivendo felizes no pântano, recebem uma visita inesperada de uma comitiva do

Reino do Tão Tão Distante, comitiva esta guiada pelo rei Harold e a rainha Lillian, os pais de Fiona. Como Shrek resgatou Fiona, ele está convidado para conhecer a terra natal de sua noiva e celebrar seu casamento em família. Shrek, preocupado com a ideia de um casal ogro se apresentar a humanos, se recusa a ir, mas acaba cedendo por insistência da esposa. Claro que surpresas os aguardarão, inclusive uma baita resistência vinda do Rei, além da presença de alguns inimigos dispostos a atrapalhar o amor do casal. **92 min. Livre.**

### Curiosidade:

- Se há uma coisa boa para ogros, são os banhos de lama. Shrek é frequentemente visto mergulhando no pântano ao lado de sua casa. O que os espectadores não percebem é que animar toda essa lama é um processo extremamente complexo. E foi por isso que os animadores fizeram o maior sacrifício pelos seus empregos: deliberadamente tomaram banhos de lama para estudar como a mistura de água e sujeira se move no corpo. Bleargh!





## O Espanta Tubarões

(*Shark Tale*, EUA) 2003

**Direção:** Bibo Bergeron, Vicky Jenson

**Elenco:** Angelina Jolie, Jack Black, Martin Scorsese, Renée Zellweger, Robert De Niro, Will Smith e Ziggy Marley

Oscar é um peixinho. Um peixinho destes bem pequeninhos, contudo é ambicioso e falatrão. E um dia, por um acaso do destino, acaba acidentalmente eliminando o filho de um chefe da Máfia dos tubarões. Sempre sonhando ser alguém na vida, Oscar toma para si, a

fama de bandido brabo, sem sequer imaginar o que o espera. E na esperança de cair nas graças dos inimigos do gângster, o vigarista tagarela posa como o assassino, envolvendo-se inclusive com a fatal e charmosa "peixinha" Lola. Todavia, logo o ingênuo malandro descobrirá que esse é um jogo perigoso num mundo em que os peixes grandes normalmente devoram os pequenos. E os pequenos que mantenha-se quietos, pois se fizerem muito barulho, já sabem... Baita sucesso de público. **89 min. Livre.**

### Curiosidade:

- Numa entrevista o compositor Hans Zimmer declarou que acertou sua participação em *Shark Tale* por querer trabalhar num filme de animação em que os animais falassem.
- A boca carnuda e as curvas de (Angelina) Jolie, disse o protagonista Will Smith, despertaram-lhe uma súbita vontade de comer sushi, mas calma: é um filme para crianças. Também para crianças.

## Madagascar

(Idem, EUA) 2003

**Direção:** Eric Darnell, Tom McGrath

**Elenco:** Ben Stiller, Chris Rock, David Schwimmer, Jada Pinkett Smith, Sacha Baron Cohen, Cedric the Entertainer e Andy Richter

O leão Alex é uma das grandes atrações do zoológico do Central Park, em Nova York. Ele e seus melhores amigos, a zebra Marty, a girafa Melman e a hipopótamo Glória, nasceram em cativeiro, de forma que desconhecem o que é morar em liberdade, na natureza. No dia de seu aniversário, a zebra Marty tem uma conversa sé-

ria com os pinguins e descobre que estes estavam planejando uma fuga, e quando falam em natureza, Marty fica curioso, tão curioso que decide fugir de lá também, por curiosidade, por uma vontade juvenil de saber o que há por trás dos muros do zoológico e para explorar o mundo. Naquela mesma noite, ele foge. Ao perceberem a fuga do amigo, Alex, Glória e Melman consideram a hipótese de também fugir e ir atrás dele. Uma grande aventura os aguarda. Muito mais do que esperam... **86 min. 12 anos.**

### Curiosidade:

- Na vida real, o rei Julien não seria o rei. Nas comunidades de lêmures, eles seguem uma estrutura matriarcal. As lêmures são as que lideram e fazem a maior parte dos combates. Os fãs do filme não de perdoar tal disparidade, pois Julien é "autoproclamado rei", logo, nunca foi "eleito".



## Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais

(*The Curse of the Were-Rabbit Starring Wallace & Gromit*, EUA, Reino Unido) 2005

**Direção:** Nick Park, Steve Box

**Elenco:** Helena Bonham Carter, Peter Kay, Peter Sallis e Ralph Fiennes

Wallace e seu fiel cachorro, Gromit, têm a missão de descobrir qual o mistério por trás dos jardins do vilarejo onde moram. E precisam ser urgentes, já que a competição anual do maior vegetal, organizada pela Sra. Tottington, está ameaçada. Todos os fazendeiros e afins estão ansiosos para resguardar suas preciosas planta-

ções dos coelhos até o dia do concurso e Wallace e Gromit estão lucrando com seu negócio de segurança vegetal e controle de pragas. O trapalhão Wallace tem uma grande ideia: fazer lavagem cerebral nos coelhos. Ao executar a operação, ocorre um acidente que, de alguma forma, deixa um coelho praticamente inteligente. Logo, a cidade está sendo aterrorizada por um monstro perigoso, denominado... Coelhosomem. E ainda têm de encarar o vilão Lorde Victor Quartermaine. **84 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Lorde Victor Quartermaine é um cruel líder da classe alta e caçador orgulhoso. Ele usa uma peruca ridícula e seu sobrenome evoca o herói dos pulps: Allan Quatermain (de H. Rider Haggard)

## Os Sem Floresta

(*Over The Hedge*, EUA) 2006

**Direção:** Karey Kirkpatrick, Tim Johnson

**Elenco:** Avril Lavigne, Bruce Willis, Catherine O'Hara, Eugene Levy, Garry Shandling, Nick Nolte, Steve Carell e William Shatner

Com a chegada da primavera a galerinha da floresta acorda e já têm uma surpresa: alguém cercou completamente o local. A princípio vem o medo do que há por trás da cerca, até que o guaxinim RJ revela que foi construído um condomínio ao redor da floresta e agora a floresta é apenas um pedaço pequeno da paisagem. O

Guaxinim ainda lhes conta que no mundo dos humanos há muita comida e, já que o rango acabou na mata, ele os leva a cruzar a cerca. E não só isso: a bicharada invade a casa mais próxima e pega todos os alimentos que veem por lá, no intuito de armazenar o suficiente para o próximo inverno. Contudo esse plano não parece bom para a cerebral tartaruga Verne, que critica o ato de roubar comida alheia. O que eles não sabem é o verdadeiro motivo de RJ... **83 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Traição, Perdão, Superação e União é a sequência de sentimentos que acontecem entre os "animais animados" que percebemos ao longo da história (V. artigo sobre o filme). Entremeados neles, por debaixo dos panos, a força da amizade e da confiança é o que conta para o pequeno grupo que parte em busca de aventuras alimentícias, ao mesmo tempo em que defendem seu espaço natural.



## Por Água Abaixo

(*Flushed Away*, EUA, Reino Unido) 2006

**Direção:** David Bowers, Sam Fell

**Elenco:** Andy Serkis, Bill Nighy, Hugh Jackman, Ian McKellen, Jean Reno, Kate Winslet e Shane Richie

Na mesma linha de animação de Wallace e Gromit. Roddy St. James é um rato elegante e boa vida, o bichinho de estimação de uma menina inglesa que saiu de férias. Agora, com toda a casa só para ele, Roddy, como é de praxe do rato, faz a maior festa. Certa feita surge Sid, um roedor guloso, malandro e invejoso que sai pela

pia da cozinha e se apossa de toda a casa. Tentando lutar contra este novo inimigo, Roddy se atrapalha e cai vítima da própria armadilha, sendo sugado pela descarga adentro e indo parar em Ratopólis, uma cidade-subterrânea nos esgotos e solos, abaixo das ruas de Londres. Lá, ele conhece a ratinha Rita Malone, uma catadora de lixo bastante esperta e que labuta pelos esgotos guiando seu barco, o JammyDodger. Embora os dois vivam brigando, Rita concorda em ajudar Roddy. **84 min. Livre.**

### Curiosidade:

· A produção foi temporariamente paralisada após a recusa da DreamWorks. Com o estúdio cuidando da produção de Wallace & Gromit o tempo estava escasso, mas depois tudo deu certo.



## Shrek Terceiro

(*Shrek The Third*, EUA) 2007

**Direção:** Chris Miller, Raman Hui

**Elenco:** Alina Phelan, Amy Poehler, Amy Sedaris, Andrew Birch, Antonio Banderas, Aron Warner, Cameron Diaz, Eddie Murphy, Eric Idle, Guillaume Aretos, Ian McShane, Jasper Johannes Andrews, John Cleese, John Krasinski, Jordan Alexander Hauser, Julie Andrews, Justin Timberlake, Larry King, Latifa Ouaou, Maya Rudolph e Mike Myers

Levou este nome para não ser confundido com o curta do ogro verde em 3-D. Após a morte da mãe, o Príncipe Encantado tenta ganhar a vida como ator de teatro, no que vem a falhar vergo-

nhosamente. Devastado, ele promete vingança. Entrementes, devido à um mal súbito do Rei Harold que está sendo devidamente tratado por sua rainha Lilian, Shrek e Fiona tomam as funções de rei e rainha. Só que aos poucos Shrek percebe que a realeza é um verdadeiro tédio e dá uma baita saudade do seu velho e querido pântano. O mais grave é que o rei tem seu estado de saúde piorado, beirando à morte. Momentos antes de falecer o rei faz uma importante revelação que mudará completamente a vida de todos, na Terra do Tão, Tão Distante... **93 min. Livre.**

### Curiosidade:

· A cena em que a mãe Dragão e seus filhos voam sobre o teatro em que o Príncipe Encantado está atuando, possui a maior multidão num filme de animação: 1373 personagens distintos.



## Bee Movie: A História de Uma Abelha

(Bee Movie, EUA) 2007

**Direção:** Simon Smith, Steve Hickner

**Elenco:** Alan Arkin, Barry Levinson, Chris Rock, Eddie Izzard, Jerry Seinfeld, John Goodman, Kathy Bates, Larry King, Larry Miller, Matthew Broderick, Megan Mullally, Oprah Winfrey, Renée Zellweger e RipTorn

Barry B. Benson é uma abelha que acaba de se formar na faculdade e está inconsolável pelo fato de ter apenas uma utilidade na vida profissional: a fabricação do mel. Muito insatisfeito, Barry escapa de sua colmeia no Central Park, em Nova Iorque, quando trava conhecimento com uma mulher chamada Vanessa, a florista da ci-

dade. Esse "relacionamento" dá a Barry, uma visão bastante próxima do mundo dos humanos e ele não tardará a descobrir que as pessoas AMAM consumir o mel que as abelhas batalham tanto para fabricar. De posse de tal informação, Barry conscientiza-se de sua verdadeira vocação: a de ADVOGADO e ele decide mover um processo contra a raça humana por roubar o mel obtido de maneira tão... Tão... Trabalhosa. O problema maior é que seres humanos e abelhas começam a sofrer atritos e dirigir sérias acusações uns aos outros. Barry, o causador de tamanho tumulto terá de esforçar-se para resolver problemas bastante, ahn, digamos, incomuns. **95 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Diversos integrantes da equipe de criação visitaram apiários para observar como era o processo de produção do mel. Além disto, um especialista explicava as peculiaridades das abelhas.

## Kung-Fu Panda

(Idem, EUA) 2008

**Direção:** John Stevenson, Mark Osborne

**Elenco:** Angelina Jolie, Dan Fogler, David Cross, Dustin Hoffman, Emily Robison, Ian McShane, Jack Black, Jackie Chan, James Hong, Jeremy Shipp, John Stevenson, JR Reed, Kent Osborne, Kyle Gass, Laura Kightlinger, Lucy Liu, Mark Osborne, Melissa Cobb, Michael Clarke Duncan, Randall Duk Kim, Riley Osborne, Seth Rogen, Stephanie Harvey, Stephen Kearin, Tanya Haden e Wayne Knight

Vidrado nas artes marciais, mais particularmente na que dá título ao filme, o Kung-Fu, o panda Po não sabe lutar ainda, todavia seu fascínio pelo esporte/luta é tanto que ele possui vários obje-

tos relacionados ao assunto. Como se isso não bastasse, também criou (ou tentou criar) seu próprio estilo, por sinal bastante desajeitado. Ainda mais para um urso panda grande e gorducho. Seu grande sonho na vida é conhecer os cinco mestres do Palácio de Jade, treinados pelo melhor mestre de toda a China, o popularíssimo Mestre Shifu. O quinteto intitula-se Os Cinco Furiosos, e é composto pelos grandes e experientes mestres: Macaco, Louva-A-Deus, Víbora, Garça e Tigresa. Apesar de querer vê-los de perto, Po não tem sequer tempo para visitá-los, pois passa o dia a ajudar seu "pai", um ganso que tem um restaurante próximo ao palácio. **90 min. Livre.**

### Curiosidade:

· O estilo de luta dos Cinco Furiosos, os mestres Macaco, Tigresa, Garça, Louva-deus e Víbora, é composto por técnicas de artes marciais baseadas nos próprios animais mesmo.



## Madagascar 2: A Grande Escapada

(*Madagascar, Escape 2 Africa*, EUA) 2008

**Direção:** Eric Darnell, Tom McGrath

**Elenco:** Andy Richter, Zachary Gordon, Ben Stiller, Cedric the Entertainer, Chris Rock, David Schwimmer, Elisa Gabrielli, Jada Pinkett Smith, Sacha Baron Cohen e Tommy "Tiny" Lister

A galera do zoo está de volta. Zuba, um leão líder está ensinando seu filho Alekey a lutar, todavia, o filhote não segue as instruções do pai, preferindo dançar, a lutar. Zuba na tentativa de educar corretamente o filho enfrenta seu rival, Makunga. Tudo dá errado e um grupo de caça-

dores captura o leãozinho. Zuba, testemunha tudo e ainda tenta alcançá-los, com toda sua força e velocidade, entretanto, não consegue. Preso numa caixa que sacoleja dentro de um jipe, o jovem leão, cai pelo caminho dentro de um rio, vindo a desembocar em Nova Iorque. Sendo conduzido ao zoológico. A dança do pequeno Alekey agrada MUITO o público e o tempo passa... Agora ele é.. Alex! Um leão dançarino queridíssimo pelos fãs. Entra em cena a velha turma do zoológico... **89 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Willow Smith, filha de Jada Pinkett Smith, dubla a personagem Glória jovem. O filho de Ben Stiller, Quinn Dempsey Stiller, dubla o jovem Alex.

## Monstros vs Alienígenas

(*Monsters vs Aliens*, EUA) 2009

**Direção:** Conrad Vernon, Rob Letterman

**Elenco:** Hugh Laurie, Kiefer Sutherland, Paul Rudd, Rainn Wilson, Reese Witherspoon, Seth Rogen, Stephen Colbert e Will Arnett

Susan Murphy é uma mulher que está prestes a se casar. Pouco antes da efetivação da cerimônia, é atingida por um meteorito. A radiação aumenta consideravelmente seu tamanho e ela termina por ser capturada pelo exército. Susan toma conhecimento de que o governo abriga diversos monstros num laboratório de

segurança máxima. A delícia da produção são as homenagens àqueles filmes-B da década de 1950: O Monstro da Lagoa Negra, a Bolha Assassina, A Mosca (ou, no caso, uma barata). O Godzilla... Susan acaba por ser batizada como mais um monstro aprisionado. Um alienígena de nome Gallaxhar, está caçando o tal meteorito que caiu na Terra e tudo fará para pegá-lo. Os tais monstros então, são convocados para enfrentar os aliens. **94 min. Livre.**

### Curiosidade:

· O código Nimoy, citado pelos funcionários do radar, é uma referência ao ator Leonard Nimoy, intérprete do personagem Spock na série clássica *Jornada nas Estrelas* e a primeira música tocada no órgão pelo presidente Hathaway é uma citação a *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* (1977).  
· O sinal com a mão feito pelo presidente Hathaway ao tentar conversar com o robô alienígena é a famosa saudação vulcana da série *Star Trek/Jornada nas Estrelas*.



## Como treinar seu dragão

(*How to train Your Dragon*, EUA) 2010

**Direção:** Chris Sanders, Dean DeBlois

**Elenco:** Jay Baruchel, Gerard Butler, Craig Ferguson, America Ferrera, Jonah Hill, Christopher Mintz-Plasse, T.J. Miller e Kristen Wiig

Numa vila Viking, dragões costumam roubar o gado com uma certa frequência. Soluço é o desajeitado filho de Stoico, O Imenso, o chefe da aldeia, e trabalha como aprendiz de ferreiro. Por ser considerado pequeno e fraco para enfrentar os dragões, ele cria traquitanas (nem sempre) engenhosas para batalhas, com o auxílio luxuoso de Bocão, um ferreiro de maior

experiência. Aparentemente criativas, as tais invenções frequentemente causam verdadeiros desastres. Pois pelo mais puro acidente, numa noite, durante uma investida dos dragões, Soluço com um canhão de boleadeiras, abate um Fúria da Noite, espécime extremamente raro e perigoso. Mais tarde ele o encontra na floresta, enrolado nas boleadeiras, decidido a matá-lo, Soluço bem que tenta, porém percebe que não tem coragem de matar dragões e opta por... Libertá-lo. A amizade entre os dois vai gerar muitos problemas e perigos.

**98 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Os animadores tiveram que frequentar uma “escola de voo” durante a produção. Um programa legítimo no qual eles estudaram a física do voo e dos movimentos de diferentes criaturas para dar realismo ao trabalho. Após a formatura, cada um deles recebeu um diploma.

## Shrek para Sempre

(*Shrek, The Final Chapter*, EUA) 2010

**Direção:** Mike Mitchell

**Elenco:** Antonio Banderas, Aron Warner, Ashley Boettcher, Billie Hayes, Brian Hopkins, Cameron Diaz, Chris Miller, Christopher Knights, Cody Cameron, Conrad Vernon, Craig Robinson, Danielle Soibelman, Eddie Murphy, James Ryan, Jane Lynch, Jasper Johannes Andrews, Jeremy Hollingworth, John Cleese, Jon Hamm, Julie Andrews, Kathy Griffin, Kristen Schaal, Lake Bell, Larry King, Mary Kay Place, Meredith Vieira, Mike Mitchell, Miles Christopher Bakshi e Nina Zoe Bakshi

Antes do resgate da princesa Fiona, realizado heroicamente por Shrek e Burro, o Rei Harold e a Rainha Lillian, na melhor das intenções, para reti-

rar a maldição da filha, rumam para um acampamento de bruxas com o ardiloso Rumpelstiltskin, que ambiciona tornar-se o monarca do Reino de Tão, Tão Distante, justamente em troca dessa “ajuda”. Contudo antes que quaisquer documentos sejam assinados, o casal de nobres é informado que Fiona havia sido salva da tal Torre do Dragão. O contrato acaba devidamente rasgado pelo rei, o que acarreta a ira de Rumpelstiltskin contra Shrek. Um dia o terrível vilão consegue finalmente bolar um plano aparentemente infalível: viajar no tempo e evitar que o Ogro torne-se o cara legal que se tornou. E para isso ele cria toda uma situação em que poderá pedir algo em troca de mais um de seus... Contratos. **93 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Depois do casal Shrek e Fiona sofrerem todo tipo de preconceito, a série termina com todos finalmente aceitando o amor deles dois. Pelo menos isso!





## Megamente

(*Megamind*, EUA) 2010

**Direção:** Tom McGrath

**Elenco:** Brad Pitt, Jonah Hill, Tina Fey e Will Ferrell  
Megamente é um extraterrestre azul e cabeçudo que desfruta de uma reputação como um genial supervilão. Ao longo dos anos ele tenta conquistar Metro City de todas as maneiras, mas suas tentativas são vãs e sempre desaguam em fracassos monumentais, pela ação de seu arqui-inimigo, o super-herói e também extraterrestre, Metro Man, um desses típicos super se-

res de cartum. E de tanto tentar, de tanto buscar as possibilidades, por mais que seus planos fossem atrapalhados ou não, o vilão Megamente... Ahn, elimina o herói!!! O que deixa a cidade em apuros e as pessoas mui aflitas, principalmente a jornalista Rosane Rocha, sempre crente no poderio do Metro Man. Brilhante incursão no gênero super heroístico, invertendo completamente os papéis e mostrando que, vilões e mocinhos, mocinhos e vilões, nem sempre são o que parecem... **95 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Referências a *Superman*: O modo como os pais de Megamente colocam-no numa cápsula para a Terra pouco antes de seu planeta ser destruído; Seu interesse romântico é jornalista; o alter-ego de Megamente, Bernard, usa óculos; No Metro Man Museum, há uma estátua do Metro Man salvando um avião. Uma referência aos quadrinhos de John Byrne...

## Kung Fu Panda 2

(*Kung Fu Panda: The Kaboom of Doom*, EUA) 2011

**Direção:** Jennifer Yuh

**Elenco:** Alexandra Gold Jourden, Angelina Jolie, April Hong, Conrad Vernon, Dan O'Connor, Danny McBride, David Cross, Dennis Haysbert, Dustin Hoffman, Fred Tatasciore, Gary Oldman, Jack Black, Jackie Chan, James Hong, Jason Bertsch, Jean-Claude Van Damme, Jeremy Shipp, Lucy Liu.

Há muito, muito tempo, Lorde Shen, um nobre herdeiro da clã que governava Gongmen City na China, procurou aproveitar o poder dos fogos de artifício e convertê-los numa arma com a

qual poderia dominar o país inteiro. A profecia da cabra vidente rezava que "um guerreiro preto e branco" o levaria à derrota um dia e Shen deduz que ela se referia aos ursos pandas gigantes, tanto que os exterminou no intuito de romper com a profecia. Os pais de Shen, horrorizados com tamanha atrocidade, o expulsaram da cidade, enquanto este jurava vingança. Muitos anos se passam e Po está curtindo viver como Dragão Guerreiro, protegendo o Vale da Paz ao lado de seus amigos e hoje colegas de Kung Fu, os Cinco Furiosos. Ainda, Mestre Shifu alerta de que ele ainda necessita buscar sua paz interior. **90 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Quase no fim do filme, o Mestre Crocodilo salta para o barco e cai numa posição um tanto ampla. Este é um movimento característico do ator Jean-Claude Van Damme, responsável pela dublagem do personagem.





## Gato de Botas

(*Puss in Boots*, EUA) 2011

**Direção:** Chris Miller

**Elenco:** Amy Sedaris, Antonio Banderas, Billy Bob Thornton, Bob Joles, Chris Miller, Conrad Vernon, Constance Marie, Guillermo del Toro, Jessica Schulte, LatifaOuaou, Mike Mitchell, Nina Barry, Rich Dietl, Robert Persichetti Jr., Ryan Crego, Salma Hayek, Tom McGrath, Tom Wheeler e Zach Galifianakis

“Prequela” de *Shrek*. O Gato do título é um foragido da justiça por assaltar um banco. Seu cúmplice, o ovo Humpty Alexandre Dumpty encontra-se preso. Em eterna fuga, até que um dia resolve voltar para se redimir. Num bar, de bei-

ra de estrada, dois possíveis marginais contam a ele que o casal de bandidos Jack e Jill obtiveram os famosos feijões mágicos da história de João e O Pé de Feijão. O Gato parte no rastro do casal para roubar os tais feijões, no caminho, ele encontra outro gato, na verdade uma gatinha, com os mesmos objetivos: Kitty Pata-Mansa. Ela trabalha para seu ex-amigo Humpty Dumpty. Gato narra para Kitty, o motivo da inimizade com o velho ovo e ela decide ouvir o que este tem a dizer. O plano do Gato é plantar uns feijões, subir no Pé e ao chegar às nuvens, no castelo do gigante, roubar alguns ovos de ouro e quitar a dívida com sua velha cidade. **90 min. Livre.**

### Curiosidade:

· O Gato também ganhou uma série de televisão na Netflix, centrada só nele, *As Aventuras do Gato de Botas*. Seu design, criado por Tom Hester, foi baseado em gatos reais.

## Madagascar 3: Os Procurados

(*Madagascar 3: Europe Most Wanted*, EUA) 2012

**Direção:** Eric Darnell

**Elenco:** Ben Stiller, Chris Rock, David Schwimmer, Jada Pinkett Smith, Sacha Baron Cohen, Cedric the Entertainer, Andy Richter, Tom McGrath, Frances McDormand, Jessica Chastain, Bryan Cranston e Martin Short

Depois de um longo período na África, Alex, Marty, Gloria e Melman, decidem voltar para Nova Iorque, pois sentem saudades do conforto do zoológico. Mas antes vão até Monte Carlo, onde os pinguins e os chimpanzés es-

tão se divertindo. Plano que não dá muito certo, pois acabam perseguidos pela terrível capitã, Chantel Dubois, de olho justamente no leão Alex. Na fuga, o grupo acaba encontrando três animais de circo: Vitaly, um tigre russo nada amistoso, Gia, uma jaguar italiana super bondosa e Stefano, um leão-marinho também italiano, meio atrapalhado, porém alegre e divertido. O trio decide ajudá-los. No caminho se dizem capazes de fazer um belo espetáculo circense, porém Vitaly não confia no quarteto. Numa quase volta ao mundo, a aventura os aguarda. **93 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Foi dito que é bobo o suficiente para crianças pequenas, mas ostenta surpreendente inteligência para envolver os pais no meio do caminho.





## A Origem dos Guardiões

(*Rise of The Guardians*, EUA) 2012

**Direção:** Peter Ramsey

**Elenco:** Chris Pine, Hugh Jackman, Jude Law, Isla Fisher e Alec Baldwin

Adaptação de uma série de livros, estrelada por famosas personagens de fábulas como Jack Frost, Papai Noel, o Coelho da Páscoa, a Fada do Dente, Bicho Papão e Sandman. Quem nunca colocou dentes embaixo do travesseiro ou mesmo caçou ovos pelo jardim? Eu, nunca. Mas Papai Noel, eu conheço. Nossa infância é

marcada por vários símbolos para que crescamos com encanto e que sejam suavizados desde cedo os naturais tremores da vida. E estes tipos abordados aqui, acabam esquecidos, ou, quando muito, relegados às amareladas páginas de um velho livro de contos de fada. Mas... E se eles existissem? E se estivessem agora mesmo reunidos e zelando pela segurança da inocência de todas as crianças do mundo? Todavia, não nos esqueçamos dele... O Bicho Papão! **97 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Nos EUA, cada feriado tem seu guardião. Você sabia? Todos os feriados, como: Ano Novo (O Bebê New Year), Halloween (A Grande Abóbora), Dia dos Namorados (Cupido) e por aí vai. Ainda tem o Krampus, como espécie de antítese do Papai Noel no Natal e guardiões praticamente pra tudo: pra Coragem, para o Tempo, para a Verdade e até para o Riso.

## Os Croods

(*The Croods*, EUA) 2003

**Direção:** Chris Sanders, Kirk De Micco

**Elenco:** Nicolas Cage, Emma Stone, Ryan Reynolds, Catherine Keener, Clark Duke e Cloris Leachman

Na era pré-histórica, habitando na maior parte do tempo nos cafundós de uma caverna, vivem Grug, Ugga, a vovó, o moleque Thunk, a pequena e muito braba Sandy e a jovem Eep. São os Croods, família cujo pai morre de medo do mundo lá fora e com isso, impede a todos de sair à noite, pois, segundo ele, a escuridão

mata. Impiedosamente. Só que "o fim do mundo" está próximo e a curiosa Eep sai da caverna à noite e acaba travando conhecimento com outro jovem, o nômade Guy, e ele vai apresentar para toda família um admirável mundo novo e várias ideias modernas, para o pânico do patriarca paranoico. Paralelo a isso, eles vão se adaptando às mudanças e aprendendo que evolução não se dá sem surpresas. Agora vão enfrentar os maiores desafios e ver surgir no horizonte, uma nova era. **98 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Inicialmente seria feito em stop motion, com personagens de massinha animados plano a plano. Mas quando as empresas Aardman e Dreamworks se separaram, esta última ganhou os direitos da produção e chamou o diretor Chris Sanders (de *Lilo & Stitch*) para reescrever a história, o que resultou na animação em CGI.



## Turbo

(Idem, EUA) 2013

**Direção:** David Soren

**Elenco:** Ben Schwartz, Bill Hader, Ken Jeong, Kurtwood Smith, Luis Guzmán, Maya Rudolph, Michael Peña, Michelle Rodriguez, Paul Giamatti, Richard Jenkins, Ryan Reynolds, Samuel L. Jackson, Snoop Dogg e Spencer Pratt

Theo é um caracol desses que habitam o jardim e passa o dia com os outros caracois, colhendo tomates e evitando as aves predadoras. Apesar da vida sossegada, este jovem sonha com a mais alta velocidade, seguindo seu ídolo, o corredor campeão Guy Champéon. Esta obsessão

por tornar-se veloz faz com que ele seja trollado pela maioria de seus colegas. Um dia, ele cai dentro do motor de um grande carro de corrida e adquire uma espécie de superpoder, tornando-se extremamente veloz. Rebatizado de Turbo, o caracol hospeda-se com Tito, um vendedor de comida mexicana, célebre por planos mirabolantes, na maioria das vezes fadados ao fracasso. Surpreso com a velocidade do novo amigo, Tito decide levá-lo para Indianópolis, onde poderá desafiar seu maior ídolo e muitos outros corredores. **96 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Um dos lemas de Turbo é: "He's Fast. They're Furious" (Ele é veloz, eles são furiosos), uma curtição com o lema do primeiro filme da franquia *Velozes e Furiosos*.

## As Aventuras de Peabody e Sherman

(*Mr. Peabody & Sherman*, EUA) 2014

**Direção:** Rob Minkoff

**Elenco:** Adam Alexi-Malle, Allison Janney, Ariel Winter, Dennis Haysbert, Lake Bell, Leila Birch, Leslie Mann, Max Charles, Mel Brooks, Melvin Breedlove, Patrick Warburton e Stanley Tucci

Sr. Peabody é o cão mais inteligente do mundo e vive com seu filho adotado Sherman. Sherman e seu "pai" passam por altas aventuras numa máquina do tempo. Peabody ensina ao menino tudo o que pode, porém prefere que este leve uma vida normal e o matricula numa

escola. Sherman já começa vítima de Bullying pela colega de classe Penny Peterson e isso faz com que ele a morda criando uma baita confusão com a diretora. Afinal, como o pai do menino poderia ir à escola, sem mostrar que na verdade era, ahn, "apenas" um cão? Nesse meio tempo, Sherman e Penny se perdem na máquina do tempo e enquanto os pais de Penny comparecem a um jantar a convite do pai canino do garoto e este se vê obrigado a consertar os erros das crianças tempo afora. **92 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Ciência! O que poderia ser mais fascinante para crianças pequenas do que a ciência? Durante o filme, as crianças aprendem sobre viagem no tempo, uns toques de história e avivam sua vontade em pesquisar. Nesta era complicada eis uma baita vantagem!





## Como Treinar seu Dragão 2

(*How to train Your Dragon 2*, EUA) 2014

**Direção:** Dean DeBlois

**Elenco:** Jay Baruchel, Cate Blanchett, Gerard Butler, Craig Ferguson, America Ferrera, Jonah Hill, Christopher Mintz Plasse, T.J. Miller, Kristen Wiig, Djimon Hounsou e Kit Harington.

A ação se passa se passa cinco anos após os acontecimentos do primeiro filme. Os amigos de Solução e sua namorada Astrid, estão competindo na Corrida de dragões, o novo esporte favorito de Berk. Solução, montado em seu fiel dragão e melhor amigo, Banguela, exploram novas pos-

sibilidades pela região. Estoico, pai de Solução, quer que ele assuma o comando do local, contudo o filho acha que ainda é muito cedo para preocupar-se com esse tipo de coisa. Entrementes, Tempestade, o dragão de Astrid, é capturado. Solução tenta salvá-lo e acaba conhecendo Eret, o líder de um pequeno grupo de Vikings, que lhe conta que eles capturam dragões e os levam para seu líder, Drago Sangue Bravo, que está montando um verdadeiro exército de dragões. Solução conta para seu pai o que viu, porém seu plano é mudar tudo isso. **101 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Dean DeBlois aceitou dirigir com a condição de que ele pudesse transformá-la numa trilogia. Sua intenção é expandir a mitologia como fez (e faz) *Star Wars*.

## Os Pinguins de Madagascar: O filme

(*Penguins of Madagascar*, EUA) 2014

**Direção:** Eric Darnell, Simon J. Smith

**Elenco:** Annet Mahendru, Benedict Cumberbatch, Chris Miller, Christopher Knights, John Malkovich, Ken Jeong, Peter Stormare, Tom McGrath e Werner Herzog

Os pinguins Capitão, Kowalski, Rico e Recruta ganham seu próprio filme de espionagem. Que, aliás, conta com os personagens da série homônima de TV, porém numa realidade alternativa, isto é, diferente dos acontecimentos do seria-

do. Após uma fuga do Circo Zaragoza, o quarteto de pinguins é trazido para a sede de Vento do Norte. O Vento do Norte é uma organização Ultrassecreta, uma força-tarefa de elite disfarçada entre várias espécies de vida, dedicada a ajudar animais indefesos e outras emergências do tipo. Os pinguins começam a trabalhar, liderados pelo misteriosíssimo Secreto para impedir que o terrível vilão Dr. Octavius Brine tome conta do mundo. Também lançado nos formatos Real 3D e 3D Digital. **93 min. Livre.**

### Curiosidade:

· Eles são bem distintos entre si: Capitão tem excelentes habilidades de liderança, Kowalski tem inteligência, Rico tem muita força, e Recruta tem seu coração e boa vontade. Os pinguins provam que o todo é maior que suas partes, e que enquanto algumas coisas podem ser feitas individualmente, o trabalho em equipe pode trazer um resultado ainda melhor.



## Cada Um na Sua Casa

(Home, EUA) 2015

**Direção:** Tim Johnson

**Elenco:** April Lawrence, April Winchell, Brian Stepanek, Jennifer Lopez, Jim Parsons, Lisa Stewart, Matt Jones, Rihanna, Stephen Kearin e Steve Martin

Um adorável ser de outro planeta e uma adolescente formam uma improvável amizade e acabam embarcando numa viagem que mudará suas vidas. A insuspeita raça dos Boovs, de onde é oriundo o extraterrestre citado no come-

ço, é conhecida por serem bons de fuga, pois passam grande parte do tempo fugindo da terrível raça Gorgon. Numa destas fugas, eles vêm parar na Terra, em busca de refúgio. Raptando pessoas e construindo uma espécie de “nova realidade” para a raça humana. No meio da aventura, surge “Oh!”, um extraterrestre excluído, que encontra-se com Tip, uma humana também solitária que perdeu-se da mãe durante a tal invasão desses gorgons. **93 min. Livre.**

### Curiosidade:

- Os protagonistas Jim Parsons e Rihanna conquistaram a fama antes, por outros meios. Enquanto ele fez sucesso na TV, como o Sheldon do seriado *The Big Bang Theory*, ela é uma bela estrela da música pop.
- A personagem Gratuity ‘Tip’ Tucci, dublada por Rihanna, é a primeira protagonista negra num filme da DreamWorks.

## Kung Fu Panda 3

(Idem, EUA) 2016

**Direção:** Alessandro Carloni, Jennifer Yuh

**Elenco:** Angelina Jolie, Bryan Cranston, David Cross, Dustin Hoffman, Jack Black, Jackie Chan, James Hong, Kate Hudson, Lucy Liu, Rebel Wilson, Seth Rogen e Stephen Kearin

Durante uma luta do mestre Oogway contra o iaque malvado Kai, O Coletor, este vence a batalha. Enquanto isso, no vale da paz, mestre Shifu treina seus guerreiros e declara que Po será o mestre dos cinco furiosos. No restaurante do pai adotivo do panda, o Sr. Ping, Po-

fica impressionado com outro panda que aparece na vila. Logo, Po descobrirá que é o seu pai biológico perdido há muito tempo e reaparecido. A dupla então, se reúne para viajar na direção de uma vila secreta dos ursos pandas, para conhecer dezenas de pandas divertidos. Quando o poderoso Kai começa a derrotar todos os mestres de kung fu em busca de tomar o seu Chi, é hora de Pô treinar seus amigos pandas a aprender a dominarem o Chi, e tornarem-se todos verdadeiros Dragões Guerreiros. **94 min. Livre.**

### Curiosidade:

- Quatro dos filhos de Angelina Jolie e Brad Pitt participam como vozes extras numa cena em que Po fala com o resto dos pandas sobre um plano de guerra. São eles: Shiloh Jolie-Pitt, Pax Jolie-Pitt, Knox Jolie-Pitt e Zahara Jolie Pitt.
- A espera até *Kung Fu Panda 3* foi a mais longa para uma sequência animada do estúdio DreamWorks (2011 a 2016).





## Trolls

(Idem, EUA) 2016

**Direção:** Mike Mitchell, Walt Dohrn

**Elenco:** Aino Jawo, Anna Kendrick, Caroline Hjelt, GloZell Green, Gwen Stefani, James Corden, Justin Timberlake, Kunal Nayyar, Meg DeAngelis, Ron Funches e Russell Brand

O filme conta a história do título, criaturas super-mega-power felizes, que viviam, felizes evidentemente, numa "Árvore Troll", onde cantavam e dançavam. Até que um dia, a árvore troll foi localizada por um bergen e os bergens são criaturas super-mega-power infelizes,

pois não sabiam cantar e nem dançar. Depois de engolir um troll, o bergen sentiu a tal felicidade pela primeira vez em sua vida. Maravilhado por aquela sensação nova, ele conclamou seu povo e os bergens construíram toda uma cidade em torno da árvore troll, devidamente gradeada e vigiada. De onde seria completamente impossível, uma fuga ou tentativa de. Nesse meio tempo, é decretado, um "feriado", o "trollstício", o único dia do ano em que cada bergen pode engolir um troll e sentir essa tal felicidade. **92 min. Livre.**

### Curiosidade:

- Primeiro musical da DreamWorks desde o sucesso *O Príncipe do Egito*.
- Quarto filme da DreamWorks a ter uma protagonista feminina. Antes, tivemos *Monstros Vs Alienígenas*, *A Fuga das Galinhas* e *Cada Um na Sua Casa*.

## O Poderoso Chefinho

(*The Boss Baby*, EUA) 2017

**Direção:** Hendel Butoy, Tom McGrath

**Elenco:** Alec Baldwin, Eric Bell Jr., Jimmy Kimmel, Lisa Kudrow, Miles Christopher Bakshi, Steve Buscemi, Tobey Maguire e ViviAnn Yee

Baseado no livro de mesmo nome, escrito e ilustrado por Marla Frazee. Tim é um menino de sete anos de idade, que estrebucha de ciúmes de seu irmão mais novo, um bebê falante que curiosamente traja terno e gravata. Ao partir numa missão solitária para recuperar o

carinho de seus pais, Tim descobre uma trama intrincada, planejada secretamente pelo presidente da empresa PuppyCo e que todo esse plano gira em torno de seu irmãozinho, o que ameaça desestabilizar o equilíbrio de amor no mundo. É hora de esquecer as diferenças entre irmãos e unir-se numa causa maior para "salvar" seus pais, restaurar a ordem no mundo e provar que o amor é realmente uma força infinita. Virou série de TV e prevê continuções. **97 min. Livre.**

### Curiosidade:

- Steve Buscemi substituiu Kevin Spacey na dublagem do personagem Francis. Já Tobey Maguire virou o narrador, substituindo Patton Oswalt.
- Quando o Poderoso Chefinho diz: "Cookies are for closers" (Os biscoitos são para os mais chegados), ele faz uma referência à famosa frase de Alec Baldwin em *O Sucesso a Qualquer Preço*: "Coffee is for closers!" (O café é para os mais chegados).



## As Aventuras do Capitão Cueca: O Filme

(*Captain Underpants: The First Epic Movie*, EUA) 2017

**Direção:** David Soren

**Elenco:** Brian Posehn, Chris Miller, Coco Soren, David Soren, Dee Dee Rescher, Ed Helms, James Ryan, Jordan Peele, Kevin Hart, Kristen Schaal, Lesley Nicol, Leslie David Baker, Lynnane Zager, Mel Rodriguez, Nick Kroll, Sugar Lyn Beard, Susan Fitzer, Thomas Middleditch e Tiffany Lauren Bennicke

Duas crianças hipnotizam um malvado diretor de colégio e transformam-no no bondoso super-herói... Jorge e Haroldo são inseparáveis,

amigos desde sempre, tanto no colégio quanto numa casa na árvore que eles sustentam e onde se dedicam a escrever hilários quadinhos do Capitão Cueca, um super-herói de autoria própria. Ambos sacaneiam professores e outros alunos, com pegadinhas e outras travessuras. O rabugento diretor Krupp ameaça separá-los de turma e é quando Jorge usa seu fabuloso anel hipnótico contra o diretor, o que faz com que ele obedeça piamente a todas as suas ordens. Adivinhem quem será na vida real o poderoso Capitão Cueca? **90 min. Livre.**

### Curiosidade:

- A cena em que as crianças marcham tristemente na escola embaixo de chuva é uma referência à cena em que os trabalhadores vão debaixo de chuva para o trabalho, em *Joe Contra o Vulcão* (1984), este filme, por sua vez, faz referência à cena dos operários indo à fábrica no clássico *Metrópolis* (1927).
- A escola dos meninos chama-se Jerome Horwitz Elementary. Nome de um renomado cientista estadunidense (1919 - 2012), mas é também o nome de batismo de Curly Howard, de *Os Três Patetas*. Qual seria o certo?







## Breve bibliografia\*

BECK, Jerry (org.). *Animation Art: From pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI*. Nova Iorque: Harper Collins, 2004.

COSTA, Jordi. *Películas Claves del Cine de Animación*. Barcelona:Ediciones Robinbook, 2010

DENIS, Sébastian. *O Cinema de Animação*. Lisboa : Edições Texto e Grafia, 2007

HONEYCUTT, Kirk. "Kung Fu Panda" a martial arts masterpiece. Reuters, 16 de maio de 2008. Disponível em <<https://www.reuters.com/article/us-film-kungfu/kung-fu-panda-a-martial-arts-masterpiece-idUSN1631324020080516>>. Acesso em fevereiro de 2019.

KIMMEL, Daniel M. *Lessons from the New Hollywood*. Chicago: Ivan R. Dee, 207.

LORD, Perter; SIBLEY, Brian. *Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation*. London: Thames & Hudson, 2015

OBE, John, SITO, Tom, WHITAKER, Harold - *Timing em Animação*. Rio de Janeiro: Editora Elsevier, 2012.

PEREIRA, Paulo Gustavo. *Animaq - almanaque dos desenhos animados*. São Paulo: Matrix, 2010

PURVES, Barry - *Stop-motion*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

TRACY, Joe. *Animating Shrek*. Digital Media FX, 2001. Disponível em <<http://www.digitalmediafx.com/Shrek/shrekfeature04.html>>. Acesso em fevereiro de 2019.

ROTTEN Tomatoes. *ANTZ (1998)*. Disponível em <<https://www.rottentomato-es.com/m/antz>>. Acesso em fevereiro de 2019.

----- *How to Train Your Dragon (2010)*. Disponível em <[https://www.rottentomatoes.com/m/how\\_to\\_train\\_your\\_dragon](https://www.rottentomatoes.com/m/how_to_train_your_dragon)>. Acesso em fevereiro de 2019.

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber Inc.2001

WIEDEMANN, Julius - *AnimationNow* - Rio de Janeiro: Taschen, 2004.

ZAHED, Ramin. *The Art of DreamWorks Animation*. Nova Iorque: Abrams, 2014.

\*Sugerida por Alexandre Juruena, Sávio Leite e Virgílio Vasconcelos.



## Sobre os autores

**Ana Rodrigues** é jornalista, locutora, crítica de cinema do Jornal do Brasil e presidente da Associação de Críticos de Cinema do Rio de Janeiro - ACCRJ. Além disso, assina o blog *Cinema com Ana Rodrigues*.

**Antero Leivas** é jornalista, escritor, editor, revisor, locutor e redator. Autor dos livros *Guia de Super-Heróis Esquecidos*, *The Beatles - A Maior Banda de Todos os Tempos*, *O Essencial do Cinema de Ficção Científica* e *Nietzsche, O Pensamento Eterno*, entre outros. Colaborador da BLG Entretenimento desde seu começo seja na revisão ou confecção de textos.

**Cecilia Barroso** é jornalista e crítica de cinema. Criadora e editora do site *Cenas de Cinema*, faz também parte do conselho editorial da revista *Lume Scope*. Participou da série de livros 100 filmes essenciais, sobre os documentários e animações brasileiros, produzida pelo Canal Brasil em parceria com a Abraccine – Associação Brasileira de Críticos de Cinema. Integrou a comissão de seleção do 7º Curta Brasília e assinou a curadoria internacional do *I Filmaê – Festival de Cinema Móvel*. É integrante da Abraccine e das Elviras – Coletivo de Mulheres Críticas de Cinema

**Diego Benevides** é mestrando em Comunicação na linha de Fotografia e Audiovisual pela Universidade Federal do Ceará (UFC), Diego Benevides é graduado pela Universidade de Fortaleza (Unifor) em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo. Desde 2006 atua como crítico de cinema na mídia impressa e digital. É fundador e presidente da Associação Cearense de Críticos de Cinema (Aceccine) e membro da Associação Brasileira de Críticos de Cinema (Abraccine).

**Ernesto Barros** é natural de Terezinha, no Agreste Meridional do Estado de Pernambuco, Ernesto Barros é jornalista formado pela Unicap. Durante 20 anos foi editor de vídeo e telejornalismo na Rede Globo Nordeste. Foi curador das editoras de DVD Aurora (Recife) e Platina (São Paulo). Entre 2018 e 2010, foi curador do *Cinema do Apolo* e do *Cinema do Parque*, da Prefeitura do Recife. Atualmente é crítico de cinema do Jornal do Commercio e faz a curadoria do Cinema da Fundação/Derby e Museu, da Fundação Joaquim Nabuco, no Recife.

**Fabrizio Duque** é um jornalista apaixonado pela sétima arte, fundador do site *Vertentes do Cinema*, onde há nove anos compartilha informações sobre o mundo dos filmes, cobrindo os principais festivais, como Cannes, Berlim, Rio, Toronto, Brasília, Tiradentes, São Paulo. É membro da Comissão de Ética em Pesquisa da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Colaborador da Revista *LumeScope*. Também realiza debates no Sesc Rio, cineclubes clássicos na Cinemateca do MAM e participa ativamente do cenário do cinema brasileiro.

**Flavia Guerra** é documentarista e jornalista. É editora do *TelaTela* ([www.telatela.cartacapital.com.br](http://www.telatela.cartacapital.com.br)). Colunista de cinema, já apresentou e comentou cinema no canal Arte 1, na TV Bandeirantes e a Band News TV. Integra o corpo docente do Centro Cultural B\_arco, onde ministra o curso Documentário para Cinema e TV. Tem mestrado em direção de documentários (Screen Documentary

MA) pela Goldsmiths – University of London; é curadora do *Feed Dog Brasil – Festival Internacional de Documentários de Moda*.

**Janaína Marques** é roteirista e diretora. Formada em Direção de Cinema pela Escuela del Cine y TV em San Antonio de Los Baños e pós-graduada em Gestão de Indústria Cinematográfica pela Universidad Rey Juan Carlos III, em Madri, Espanha.

**Lucas Salgado** é jornalista e crítico de cinema. Atuou como editor-chefe do site *Confraria de Cinema* (2002-2010), editor do site *AdoroCinema* (2010-2018) e como colaborador do site *CinePOP* (2018-2019). Colaborou com os livros *100 Melhores Filmes Brasileiros* (2016), *Documentários brasileiros: 100 filmes essenciais* (2017) e *Animação Brasileira: 100 Filmes Essenciais* (2018). Curador do *Festival CineMúsica de Conservatória*. Integrante da Associação Brasileira de Críticos de Cinema (Abraccine) e da Associação de Críticos de Cinema do Rio de Janeiro (ACCRJ).

**Luiz Baez** é mestrando em Comunicação e Bacharel em Cinema pela PUC-Rio. Organizou o seminário *Rostos de Bergman: vida e morte em um plano* e escreve semanalmente para a *Woo! Magazine*.

**Marcelo Miranda** é jornalista e crítico de cinema. Escreve regularmente na revista eletrônica *Cinética*. Curador e programador de vários festivais, entre eles *CineBH*, *Mostra Cinema Conquista*, *Pachamama* e *Semana*. Co-organizador do livro *Revista de Cinema: Antologia (1954-58/1961-64)*.

**Rita Ribeiro** é professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais. Líder do grupo de pesquisa Design e Representações Sociais e pesquisadora do Centro de Estudos em Design da Imagem. Bolsista da FAPEMIG.

**Rodrigo Fonseca** é carioca de Bonsucesso, crítico de cinema e roteirista, é autor do romance *Como Era Triste a Chinesa de Godard* e da biografia de Renato Aragão, *Do Ceará Para o Coração do Brasil*.

**Simone Gondim** é formada em jornalismo pela UFF, tem 20 anos de carreira e já passou por jornais impressos, assessoria de imprensa e internet. Também tem experiência com monitoramento de mídia, produção de conteúdo para publicações corporativas, gerenciamento de perfis em redes sociais e no trabalho com editoras, fazendo releases de livros e revisão e preparação de originais para publicação. É apaixonada por animação e muito fã da DreamWorks. Adoraria esbarrar por aí com os pinguins de *Madagascar* ou dar uma voltinha no Banguela.

**Virgílio Vasconcelos** é professor de Animação Digital (2D e 3D) na Universidade Federal de Minas Gerais. Tem mestrado pela EBA/UFMG onde atualmente cursa doutorado. É um defensor do software livre, animador, *rigger*, codificador e pesquisador.

## Sobre o curador

### Breno Lira Gomes

Jornalista e produtor cultural, com passagens pelo curso de cinema da Universidade Estácio de Sá, pela Pipa Produções, pelo Ponto Cine e pela Mostra Geração do Festival do Rio. Em 2012 fundou a produtora BLG Entretenimento. É curador do festival *Maranhão na Tela* desde 2007. Assinou a curadoria e coordenação geral das mostras *El Deseo - O apaixonante cinema de Pedro Almodóvar*; *Cacá Diegues - Cineasta do Brasil*; *Simplesmente Nelson*; *A luz (imagem) de Walter Carvalho*; *O maior ator do Brasil - 100 anos de Grande Othelo*; *Pérola Negra: Ruth de Souza*; *Tim Burton e suas histórias peculiares*; e *Monstros no Cinema*. Foi curador e produtor executivo do projeto *É Massa! 1ª Mostra do Cinema de Pernambuco*, e curador do *Festival Curta Cabo Frio* de 2007 a 2014. Foi produtor executivo e em 2019 assumiu a coordenação de produção da mostra *Os Melhores Filmes do Ano*, organizada pela Associação de Críticos de Cinema do Rio de Janeiro (AC-CRJ) desde 2010. Fez a produção executiva das mostras *Irmãos Coen - Duas mentes brilhantes*; *Filmes à mesa*; *Dario Argento e seu mundo de horror*; *James Dean - Eternamente jovem*; *Claudio Papienza, o encontro que nos move*; *Neville d'Almeida - Cronista da beleza e do caos*; *Cine Doc Fr - Mostra de Cinema Documentário Francês Contemporâneo*; *Carlos Reichenbach - O cinema de autor brasileiro*; *George A. Romero - A crônica social dos mortos-vivos*; *O Cinema de Murilo Salles - O Brasil em cada plano*; *Cine Uruguai*; *Luís Buñuel - Vida e obra*; *Rock Terror*; *O cinema político de Ken Loach* e do curso *Questão de Crítica*. Coordenou a produção do *Curso de Crítica Cinematográfica* com Mário Abbade e das mostras *John Waters - O papa do trash*; *Jornada nas Estrelas: Brasil - A fronteira final*; *David Lynch - O lado sombrio da alma* e a *1ª Mostra Cine Literário*. Fez a direção de produção do *18º Festival Brasileiro de Cinema Universitário*. Foi pesquisador do *Grande Prêmio do Cinema Brasileiro*, realizado anualmente pela Academia Brasileira de Cinema, no período de 2012 a 2016.

## Sobre a produtora

### **BLG Entretenimento**

A BLG Entretenimento é uma produtora voltada para a realização e promoção de mostras e festivais de cinema, além de espetáculos teatrais. Fundada em 2012, pelo jornalista Breno Lira Gomes, produziu e/ou coproduziu os seguintes projetos de mostras: *El Deseo - O apaixonante cinema de Pedro Almodóvar*, *Cacá Diegues - Cineasta do Brasil*; *Simplesmente Nelson*; *A luz (imagem) de Walter Carvalho*; *Irmãos Coen - Duas mentes brilhantes*; *Claudio Papienza, o encontro que nos move*; *John Waters - O papa do trash*; *Cine Doc Fr - Mostra de Cinema Documentário Francês Contemporâneo*; *David Lynch - O lado sombrio da alma*; *O maior ator do Brasil - 100 anos de Grande Otelo*; *Pérola Negra: Ruth de Souza*; *Tim Burton e suas histórias peculiares*; e *Monstros no Cinema*. Em 2019 assina a produção da mostra *Os Melhores Filmes do Ano*, organizada pela Associação de Críticos de Cinema do Rio de Janeiro. Fez a produção local no Rio de Janeiro das mostras *Retrospectiva Carlos Hugo Christensen* e *Jean-Luc Cinema Godard*. Fez a produção de cópias das mostras *África, Cinema* e *Cine Design*, edição Rio de Janeiro e Florianópolis, e do *10º Festival Cine Música em Conservatória*. No teatro atuou na produção dos espetáculos *Chopin & Sand - Romance sem palavras*; *O Gato de Botas - O Musical*; *Vertigem Digital* e *Aginaldo Rayol - A alma do Brasil*.

## Agradecimentos

### Agradecimentos especiais

Alexandre Andreatta

Cine Botequim

Companhia das Letras

CCBB Educativo

Dedo de Moça Gourmet

Editora Melhoramentos

Grupo Autêntica

Ibis Belo Horizonte Liberdade

Intrínseca Editora

Lília Café

MPLC

Redentor Bar

Sessão Azul

Sou Café

### Agradecimentos

Abraão Silvestre

Alexandre Juruena

Alexandre Moreno

Ana Rodrigues

Antônio Câmera

Carol Cruz

Carol Villa-lobos

Cátia Castilho

Cecília Barroso

Cíntia Oliveira

Claudio Lins de Vasconcelos

Daniel Ribeiro

Daniel Pina

Danilo Hass

Diego Benevides

Elianne Ivo

Ernesto Barros

Fausto Dias

Felipe Trota

Fernanda Fantato

Flávia Guerra

Giuliana Danza

Guilherme Fillipone

Janaína Marques

Jennifer McLaughlin

Jobson Marques

José Augusto de Almeida Neto

Larissa Chiba

Lívia Maria Villela de Mello Motta

Lucas Salgado

Lucio Mauro Filho

Lucio Vieira

Lugério Vilela

Luiz Baez

Marcelo Miranda

Marcio Lima

Maria Clara Boing

Max Santos

Pablo Lafuente

Rita Ribeiro

Rodrigo Fonseca

Ronaldo Mello

Rosilene de Oliveira

Samuel Ferreira

Sandra Lúcia Soares de Sousa

Sávio Leite

Sergio Mota

Simone Gondim

Suzana Campos Souza

Tatiana Abrantes

Virgílio Vasconcelos

#### **Patrocínio**

Banco do Brasil

#### **Realização**

Centro Cultural Banco do Brasil

#### **Idealização, Curadoria & Coordenação Geral**

Breno Lira Gomes

#### **Produção Executiva**

Daniela Barbosa

#### **Assistente de Produção**

Lohan Barros da Costa

#### **Produção Local • Belo Horizonte**

Yasmini Costa

#### **Monitoria • Rio de Janeiro**

Loan Barros da Costa e Lohan Barros da Costa

#### **Monitoria • Belo Horizonte**

Bárbara Chiari

#### **Projeção de filmes • Belo Horizonte**

André Yanckous

#### **EQUIPE CATÁLOGO**

##### **Organização**

Breno Lira Gomes

##### **Coordenação Editorial**

Baltazar Produção & Conteúdo

##### **Pesquisa de conteúdo & Revisão de Textos**

Antero Leivas

##### **Programação Visual**

Folha Verde Design

##### **Vinheta**

Buendia Filmes - Fernanda Teixeira

##### **Assessoria de imprensa • Rio de Janeiro**

Khora Comunicação e Produção -

Mariana Bezerra

##### **Assessoria de imprensa • Belo Horizonte**

Agenda Comunicação

##### **Editores de redes sociais**

MIA Estudio Criativo

##### **Produção vídeo release**

Jornada Vídeos -

Bruno Imenes e Yasmin Botelho

#### **Registro Videográfico • Rio de Janeiro**

Urion Castilho

#### **Registro Videográfico • Belo Horizonte**

Filipe Chaves

#### **ATIVIDADES PARALELAS**

##### **Sessões com recursos de acessibilidade**

Ver com Palavras

##### **Master class Fábrica de Sonhos**

Alexandre Juruena - Rio de Janeiro

Sávio Leite - Belo Horizonte

##### **Debates • Rio de Janeiro**

Ana Rodrigues

Breno Lira Gomes

Marão

Mário Jorge

Miriam Ficher

Rodrigo Fonseca

##### **Debates • Belo Horizonte**

Breno Lira Gomes

Marcelo Miranda

Miriam Ficher

Rita Ribeiro

Virgílio Vasconcelos

##### **Transporte de material e filmes**

Fênix Cargo

##### **Impressão catálogo**

Gráfica Qualytá

##### **Coordenação Administrativa**

Singularte Produções - Mariana Sobreira

##### **Contador Responsável**

ABMCONT - Serviços de Contabilidade -

Alexandre Bastos de Mesquita

*As sinopses e curiosidades contidas nesse catálogo foram escritas por Antero Leivas.*

**Crédito imagens** © 2019 DreamWorks Animation LLC. Todos os direitos reservados.





