

DESIGN DE ANIMAÇÃO COMO ATO DECOLONIAL: *Konãgxeka, o Dilúvio Maxacali e Mãtãñãg, a encantada*

ANIMATION DESIGN AS A DECOLONIAL ACT: Konãgxeka, o Dilúvio Maxacali and Mãtãñãg, a Encantada

OLIVEIRA, Kelly Silva de; mestrandia; Universidade Anhembi-Morumbi

kellysol2011@gmail.com

VENTURELLI, Suzete; doutora; Universidade Anhembi-Morumbi e Universidade de Brasília

suzeteventurelli@gmail.com

Resumo

Há uma mudança em curso na produção artística brasileira, a qual a pesquisadora Alessandra Simões Paiva denomina 'virada decolonial'. Às artes, segundo Paiva, o termo 'decolonial' confere a participação em uma mudança estrutural. Entre as produções audiovisuais artística surgem documentários, registros de cenas do cotidiano e animações sobre os povos originários. Nesse conjunto, o design de animação se destaca por permitir uma maior liberdade visual para percorrer um imaginário que transcende o comum, o que é necessário ao se abordar outras perspectivas para além da hegemônica. Este artigo propõe a discussão sobre a produção de animações nas quais o pensamento decolonial está presente não apenas na história a ser transmitida, mas no próprio processo de elaboração da obra. Para isso, serão apresentados dois estudos de caso de animações produzidas pela Pajé Filmes, coletivo audiovisual formado por indígenas e não-indígenas, cujo modo de produção se apresenta como um ato decolonial.

Palavras Chave: Design de animação, Decolonialidade nas artes, produções audiovisuais indígenas, Pajé Filmes.

Abstract

There is an ongoing shift in Brazilian artistic production, which researcher Alessandra Simões Paiva terms as the 'decolonial turn'. According to Paiva, the term 'decolonial' confers participation in a structural change to the arts. Among artistic audiovisual productions emerge documentaries, records of everyday scenes, and animations about indigenous peoples. Within this array, animation design stands out for allowing greater visual freedom to traverse an imaginary that transcends the common, which is necessary when addressing perspectives beyond the hegemonic. This article proposes a discussion on animations where decolonial thought is present not only in the history being conveyed but also in the very process of elaborating the work. To this end, two case studies of animations produced by Pajé Filmes, an audiovisual collective formed by indigenous and non-indigenous individuals, whose mode of production presents itself as a decolonial act, will be presented.

Keywords: Animation design, Decoloniality in the arts, indigenous audiovisual productions, Pajé Filmes.

1 A pauta decolonial no design de animação

Desde meados do século passado, uma série de eventos suscitaram os questionamentos sobre os rumos da sociedade. Nos últimos anos, a exclusão de uma grande parcela da população da roda do desenvolvimento, as migrações em massa, a pandemia com suas consequências e os constantes alertas sobre a crise climática têm ressaltado a necessidade de uma revisão crítica dos princípios sobre os quais a sociedade hegemônica foi construída. O imperialismo e a colonização estão sendo questionados pelos povos invadidos pelas potências dominantes, abrindo caminho para o surgimento do discurso decolonial na América Latina.

No livro *Ideias para adiar o fim do mundo*, o líder indígena Ailton Krenak (2019) começa questionando o conceito de "humanidade" e suas implicações: a ideia de que existe uma maneira correta, civilizada, de habitar a Terra, que a "humanidade esclarecida" deve impor à "humanidade obscurecida". Esse pensamento eurocêntrico serviu como justificativa para o imperialismo e influenciou muitas das práticas ao longo da história como, por exemplo, o uso de violência. Ao mesmo tempo nos desconectou do organismo vivo do qual fazemos parte, levando-nos a nos considerar como entidades separadas: de um lado a Terra e do outro a humanidade.

Esse modo de pensar, que nos trouxe ao colapso ambiental que vivemos, confirma a interpretação da colonização, não como um algo do passado, mas como um evento permanente. O discurso decolonial, que critica o modelo colonial, afirma que se trata de uma dominação social, política, cultural, econômica, simbólica e epistêmica da qual se alimenta o capitalismo moderno. Segundo a pesquisadora Alessandra Simões Paiva (2022), o decolonialismo não busca apenas desfazer o colonialismo, mas compreender e combater a colonização ainda presente, baseada em categorias como raça, etnia e gênero.

Este pensamento é respaldado pela socióloga indígena maori neozelandesa Linda Smith ([1999], 2018), para quem o imperialismo e o colonialismo estão intrinsecamente ligados. Segundo Smith ([1999], 2018), a palavra "imperialismo" foi substituída por "globalização", e o prefixo "pós" foi adicionado ao termo "colonial", sugerindo implicitamente que o colonialismo teria cessado, que o assunto estaria encerrado. No entanto, a colonização pode até não ser mais visível nas estruturas de dominação física, mas segue consolidada nas estruturas epistemológicas. No Ocidente, a imposição da escrita como um sinal de civilização superior, relegou os povos com tradição oral à posição de incapazes de pensar de forma crítica e objetiva (SMITH, [1999], 2018). Seus conhecimentos foram desvalorizados como meras superstições, e seus mitos foram considerados crendices.

A socióloga maori também argumenta que sob o conceito de "Ocidente" reside um conjunto complexo de narrativas, ideias, eventos históricos e relações sociais. Este conceito é utilizado como um modelo de comparação e critério de avaliação para categorizar outras sociedades (SMITH, [1999], 2018). Os critérios ocidentais foram adotados pelo próprio Ocidente como representativos da humanidade, universais e neutros. Por outro lado, a transformação das culturas indígenas em subculturas, conforme observado por Paiva (2022), foi uma estratégia para compelir os colonizados a assimilar a cultura dos colonizadores. Obrigar a aprender tudo que fosse útil para perpetuar a dominação, desde tecnologia até religião, resultou em uma "colonização das perspectivas cognitivas" para os povos originários (PAIVA, 2022, p. 38).

No Brasil, as artes brasileiras estão passando por uma intensa revolução à qual Paiva (2022) identifica como uma 'virada decolonial'. Isso implica a participação das artes em uma mudança que vai além do posicionamento moral ou individual, mas trata-se de uma transformação estrutural. Isso vem ocorrendo à medida que instituições culturais trazem à tona a discussão sobre

a Decolonialidade e que muitos artistas e coletivos, especialmente negros e indígenas, estão assumindo essa causa e ganhando destaque nessas instituições: Rosana Paulino, Paulo Nazaré, Jota Mombaça, Jaider Esbell (1979-2021), Daiara Tukano, Denilson Baniwa, Naine Terena, Takumã Kuikuro, Coletivo MAHKU, entre outros. Ícone desse processo é a realização do 60ª Bienal de Veneza, Intitulada *Foreigners everywhere*, cujo curador brasileiro Adriano Pedrosa reuniu 332 artistas, a maioria de países periféricos e que nunca tinham participado de exposições internacionais, trazendo à tona a existência de múltiplas narrativas para além daquela hegemônica (LOPES, 2024).

Especialmente entre os povos originários, destacam-se iniciativas de grupos que utilizam técnicas audiovisuais para afirmar sua autodeterminação e autonomia, para divulgar sua cultura, reivindicar seu direito à existência e resistência, e alertar para a necessidade de redesenhar nosso modo de existência na Terra. Esses coletivos principalmente registram cenas do cotidiano para tornar sua cultura conhecida. A artista e pesquisador indígena Naine Terena (2023) afirma que a tecnologia social das narrativas orais das culturas indígenas, que estimula o ouvinte a visualizar as histórias, encontra paralelos nas tecnologias de comunicação. Essas tecnologias oferecem equipamentos e técnicas que permitem aos espectadores não indígenas acessar esse universo que, às vezes, é incompreendido devido ao distanciamento territorial e educacional.

Para o acesso a esse universo, o design de animação se oferece como ferramenta que desperta os sentidos para certa liberdade inventiva que rompe com a lógica do que nos é habitual, permitindo a percepção da possibilidade de inúmeras narrativas e cosmovisões. Para que isso aconteça, no entanto, é preciso ir além de ‘contar histórias dos indígenas’, o que muitas vezes acaba por reverberar as impressões registradas pelos primeiros viajantes que chegaram as colônias e que foram reforçadas pelas práticas coloniais. É preciso deixar que eles mesmos contem suas histórias, a partir de suas perspectivas de mundo. Trata-se aqui de uma questão de autonomia e autodeterminação dos povos originários. É um modo ultrapassar os relatos anteriores construídos a partir das concepções culturais europeias e tomados como fonte confiável de conhecimento sobre os povos originários.

As animações realizadas a partir dessa perspectiva possuem o potencial de unir a tecnologia social das narrativas orais com as tecnologias digitais a fim de despertar as poéticas para um redesign criativo da nossa existência coletiva sobre a Terra. Por isso, analiso a seguir duas animações cuja pauta decolonial está presente tanto na sua estrutura narrativa quanto no seu processo de produção.

2 Processos decoloniais: estudos de caso

Ao se analisar uma obra de animação, a historiadora e teórica da animação estadunidense Maurren Furniss (2014) sugere aos pesquisadores considerarem questões como: quem fez a obra, qual o público alvo, seu ano e contexto cultural, que forças surgiram entre o público e o criador, como a obra afeta o comportamento do espectador, como o pesquisador está qualificado para falar em nome do grupo que cuja animação ele examina e quais padrões estão sendo empregados na análise. Por motivos decorrentes do tempo ou do objeto da pesquisa, nem todas as respostas serão obtidas. No entanto, é oportuno considerar essas questões tanto quanto possível.

Em relação ao lugar do pesquisador, considerando minha posição de não indígena, não pretendo assumir a voz do grupo, mas sim salientar questões que tenho observado ao acompanhar suas discussões ao longo dos anos e, especialmente a partir da troca de experiências

com os Guarani Mbya. É importante salientar que esta interação não é conduzida a partir de uma perspectiva antropológica, mas sim do ponto de vista de uma artista visual e designer interessada em questões sociais e ambientais. Os estudos de casos a seguir visam identificar os elementos decoloniais presentes no processo de produção das obras e aspectos poéticos das culturas indígenas que oferecem novas maneiras de compreender e habitar o mundo.

As obras em análise são *Konãgxeka, o Dilúvio Maxacali* (2016) e por *Mãtãñãg, a encantada* (2019), primeiras animações produzidas pela Pajé Filmes, coletivo audiovisual criado no contexto de um curso de formação de professores indígenas, em Minas Gerais (cf. BICALHO, MAXACALI, 2011). Entre curtas, médias e longas-metragens incluem-se no trabalho da Pajé Filmes documentários e animações. *Konãgxeka, o Dilúvio Maxacali* e *Mãtãñãg, a encantada* fazem parte de uma trilogia que será completada por *Kaxxop pahok, as crianças cegas*, que está em fase de produção (PAJÉ FILMES, 2024).

A escolha dessas animações para análise se deve ao fato de serem realizadas de modo experimental/independente, isto é, sem a participação de produtoras consolidadas na indústria do cinema, por serem produzidas por indígenas, tratem de um povo específico. Por trazerem elementos próprios da cultura dos povos indígenas por meio de uma história que revela parte de sua cosmovisão, essas animações despertam o potencial imaginativo.

As obras serão tomadas em seu conjunto, sem particularizar nuances de elementos específicos, como personagens e cenários. Serão analisados o conteúdo da narrativa, o estilo da representação visual e a estrutura da história, não necessariamente separados para evitar repetições, uma vez que é o entrelaçamento de todos esses aspectos que compõem a obra em seu conjunto. Do estilo da representação visual, visto o caráter experimental da animação em questão, serão considerados nessa análise os elementos destacados pelo pesquisador em animação britânico Paul Wells (1998) em relação às animações experimentais: a materialidade (cores, formas e texturas), a dinâmica da sua musicalidade (pausas, sons e silêncios), a presença do artista (no caso, da comunidade indígena). Segundo Wells (1998), nos filmes experimentais, o som tem um papel peculiar uma vez que, muitas vezes, eles evitam o diálogo e os efeitos sonoros clichês do desenho animado.

2.1 Konãgxeka, o dilúvio Maxacali

Animação pioneira da Pajé Filmes, *Konãgxeka, o Dilúvio Maxacali* tem direção e roteiro de Charles Bicalho – professor pesquisador na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) – e de Isael Maxakali – indígena do povo Tikmũ’ũn, como se autodenomina o povo Maxakali, situado no município de Ladainha/MG. Isael foi vencedor do Prêmio Pipa online 2020. Ele afirma que faz filmes para que as pessoas de todos os lugares saibam que o povo Tikmũ’ũn existe (PRÊMIO PIPA, 2023). *Konãgxeka, o Dilúvio Maxacali* conta com nove premiações entre as de melhor filme, melhor trilha sonora, menções honrosas e indicações (PAJÉ FILMES, 2022b). O Quadro 1 a seguir resume a ficha técnica da obra.

Quadro 1 - Ficha Técnica de *Konãgxeka, o dilúvio Maxakali*

KONÃGXEKA, O DILÚVIO MAXACALI - FICHA TÉCNICA

Animação, 2016, Minas Gerais, 12'50", 16:9, cor

Direção e Roteiro: Charles Bicalho, Isael Maxakali

Assistentes de direção: Elizângela Maxakali, Sueli Maxakali

Produção: Charles Bicalho, Cláudia Alves, Marcos Henrique Coelho

Direção de animação: Jackson Abacatu

Direção de Arte: Charles Bicalho, Jackson Abacatu

Montagem: Charles Bicalho, Isael Maxakali, Jackson Abacatu, Marcos Henrique Coelho

Som direto: Charles Bicalho, Marcos Henrique Coelho

Edição de som: Frederico Mucci, Jackson Abacatu

Elenco: Cassiano Maxakali, Isael Maxakali, Sueli Maxakali, Elizângela Maxakali

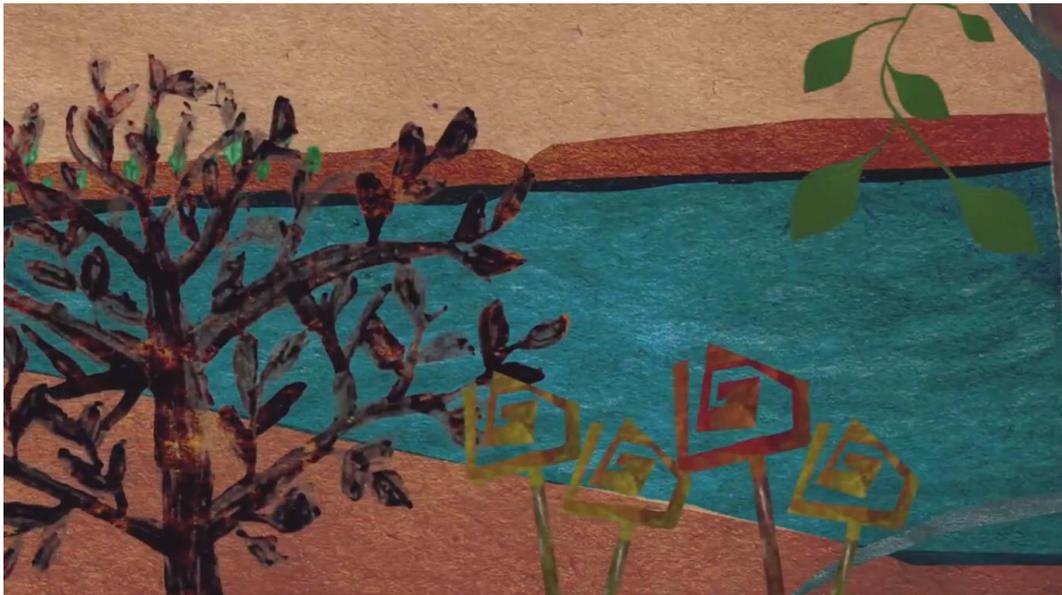
Realização: Pajé Filmes

Fonte: página da animação no YouTube

Konãg significa 'água' e xeka, 'grande'. Assim, Konãgxeka quer dizer 'água grande', que designa o dilúvio, mas é também usado para se referir ao mar ou ao oceano (BICALHO, 2018). Portanto, a animação se refere à versão Maxakali do mito do dilúvio e o reinício da espécie humana. A obra tem início com um casal que cria uma lontra que os ajuda a obter pescas abundantes, mostrando-lhes onde estão os peixes. Em troca, o casal sempre lhe dá três dos maiores peixes que pescam. Um dia, um parente pede emprestada a lontra para pescar, mas não cumpre o acordo, dando-lhe três peixes pequenos. A lontra vai embora e em seguida a vem a konãgxeka, a água grande, que cobre toda a terra. Um indígena, porém, ao perceber os primeiros sinais da água grande, se esconde dentro do tronco de uma árvore. Quando a água baixa, os espíritos *yãmîy* o retiram do tronco, o alimentam e o instruem para casar com uma fêmea de animal. O homem copula com fêmeas de espécies diferentes, matando os filhos que nascem daí até que nasce um humano, que ele assume como seu.

A obra se abre com um canto em língua maxakali. Em seguida, surge uma forma azul – um espelho d'água – seguida de árvores sobre as quais se sobrepõe o título da obra em letras pintadas que remetem aos grafismos indígenas. Gradualmente, o espectador é introduzido ao cenário onde a narrativa se desenrolará, com elementos em diferentes planos conferindo profundidade de campo às cenas (Figura 1). Os animais aparecem seguidos pelo casal humano que encontra a lontra, o foco da primeira parte da história. Os diálogos continuam em língua Maxakali com legendas em português, uma decisão que em si mesma é decolonial.

Figura 1 - Frame do início da animação (0'35")



Fonte: captura de tela feita pela autora

Os elementos gráficos da animação resultam de uma oficina de ilustração inicialmente concebida para membros indígenas da equipe de produção, mas posteriormente incluiu outros membros da aldeia. Essa oficina, coordenada pelo diretor de animação, envolveu os participantes no desenho de personagens e elementos do cenário em folhas de papel A4. O material resultante foi digitalizado, recortado, retocado e manipulado usando softwares de tratamento e edição de imagem e animação (BICALHO, 2018). Assim, os desenhos retêm a qualidade manual mesmo em cenas aéreas e panorâmicas, que evidenciam o efeito de profundidade é alcançado pela sobreposição de planos. As texturas nas árvores, céu e água transitam entre o desenho a lápis e os efeitos digitais. A arte produzida pela comunidade na oficina pode ser vista no final, junto com os créditos da produção (Figura 2), junto com os grafismos criados para a animação.

Figura 2 - Frame da animação (5'44") e frame dos créditos com desenho original (12'03")



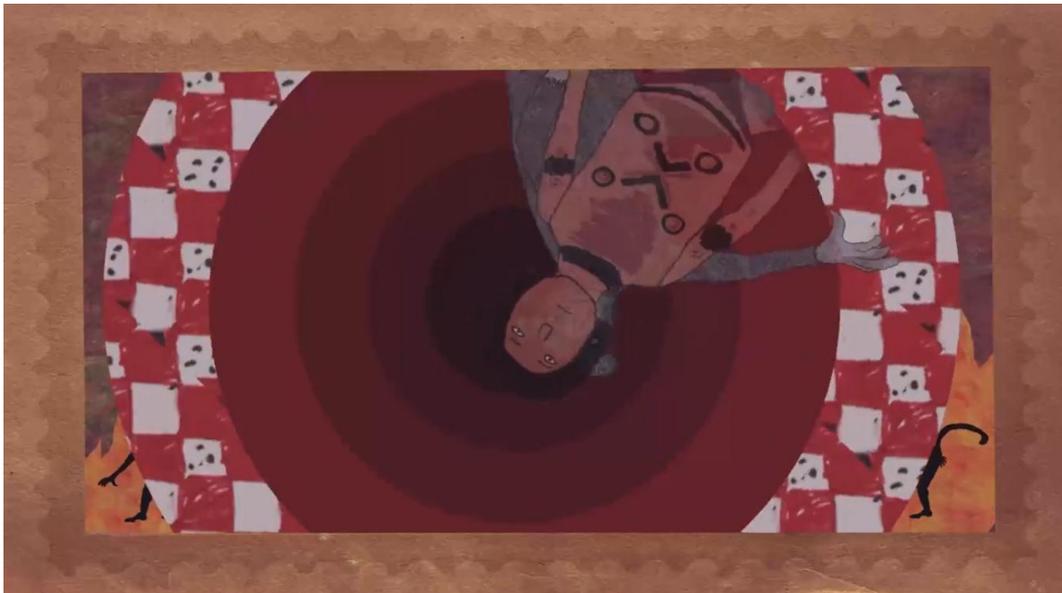
Fonte: capturas de tela feita pela autora

A narrativa segue uma estrutura claramente dividida em três partes distintas: primeiro, uma contextualização que esclarece as razões por trás do dilúvio; em seguida, o próprio dilúvio é retratado; por fim, acompanhamos a jornada do sobrevivente em sua busca por perpetuar sua espécie. Cada uma dessas fases é marcada por uma paleta de cores específica: tons terrosos e claros no início, transição para tons azuis durante o dilúvio e, finalmente, tons mais escuros que representam a floresta pós-evento. Embora não haja um contraste pronunciado entre as cores, a

consistência estilística mantém a coesão visual ao longo da história.

Bicalho (2018) descreve que a estética visual da obra foi inspirada na arte e no cuidado gráfico dos povos indígenas. O codiretor sugere a presença de uma concepção estética indígena caracterizada por simetria, geometria, equilíbrio e organização espacial. Este princípio é evidente desde o início até o desfecho da animação. Os padrões gráficos foram utilizados para distinguir cada personagem da narrativa. Além disso, eles destacam as cenas de união entre humanos e animais, delineando um espaço peculiar que sugere a iminência de um evento ritualístico. Tanto a união quanto o sacrifício dos animais são retratados de forma simbólica e ritualística. O tema é abordado com delicadeza: o ato sexual não é nem omitido nem explicitamente mostrado, mas simbolizado por um círculo em movimento (Figura 3), alternando entre o homem e a fêmea até que suas imagens se fundam, resultando no surgimento de um filho. De maneira similar, no sacrifício dos recém-nascidos, vemos o homem com um instrumento nas mãos, seguido pela imagem do animal do qual jorra sangue, porém, esse líquido não é vermelho, mas sim branco, contrastando com a silhueta negra, como se a cena estivesse em negativo.

Figura 3 - Frame de cena de acasalamento (7'39")



Fonte: captura de tela feita pela autora

Um detalhe revela o perspectivismo indígena que permeia toda a narrativa: nas duas cenas de pesca, o enquadramento sugere o ponto de vista do peixe, conferindo-lhe subjetividade e uma espécie de 'pessoalidade' ao animal. Embora sirva como uma técnica de mudança de câmera para dinamizar a história, isso evidencia um traço compartilhado em diversas cosmovisões indígenas: o respeito pela perspectiva de todos os seres criados, conceito que o antropólogo Eduardo Viveiros de Castro (2015) denomina como "perspectivismo ameríndio". Segundo essa visão, cada ser possui sua própria consciência e interpreta o mundo à sua maneira.

A mesma subjetividade é atribuída à lontra que opta por permanecer com o casal, estabelecendo uma relação baseada na ética e na reciprocidade, a qual é quebrada quando um dos lados não corresponde às expectativas. A lontra então decide partir e não responde aos chamados do outro homem. Isso demonstra a existência de uma ética que orienta as interações com todas as formas de vida. A relação entre o casal e a lontra é caracterizada por cumplicidade e companheirismo. Essa mesma dinâmica é evidenciada na confiança depositada no parente a quem

a lontra é emprestada. No entanto, este parente não corresponde, resultando na ruína de toda a comunidade. Após o dilúvio, as plantas e os animais ressurgem, enquanto a humanidade requer um esforço adicional para se recuperar. Ao longo da narrativa, há uma compreensão abrangente das relações sociais, destacando certa horizontalidade entre seres humanos, animais e espíritos. Este é um aspecto fundamental nas cosmovisões indígenas: todas as interações são consideradas como relações sociais.

O sobrevivente do dilúvio é um portador da sabedoria ancestral: ele é capaz de discernir o som do trovão e possui conhecimento técnico para prever a chegada da tempestade; conhece os lugares e os métodos de abrigo, sabendo quais árvores podem resistir. Os espíritos yãmîy, personificados nas abelhas, vêm em seu auxílio, libertando-o da árvore, fornecendo-lhe alimento e orientando-o sobre o que fazer.

Na narrativa, os sons se entrelaçam, alternando entre cantos maxacalis, diálogos e sons da natureza. Os cantos acompanham os eventos da história: desde a abertura até o dilúvio, a chegada dos yãmîy, os momentos de acasalamento e o desfecho. Para as vozes dos personagens, Bicalho (2018) menciona o cuidado em modificá-las para preservar o anonimato, uma vez que nos rituais maxacalis a identidade dos participantes deve ser mantida em sigilo. Os diálogos são geralmente acompanhados por sons ambiente. Os ruídos naturais – como água, pássaros, passos, grilos e animais noturnos, entre outros – permeiam a narrativa, criando uma coesão sonora. A alternância entre os tipos de sons dita o ritmo dos eventos, estruturando a história com uma musicalidade que segue o compasso da natureza.

Konãgxeka, o Dilúvio Maxacali se destaca pela naturalidade com que aborda um tema comum a diversas culturas. Bicalho (2018) observa que o mito do dilúvio está presente em povos nativos dos Estados Unidos, México e Chile, nos quais o dilúvio é associado ao comportamento humano, ao sacrifício e ao nascimento – elementos também presentes no relato Maxacali. A animação explora as relações sociais entre seres humanos e não-humanos, incluindo, nesse segundo grupo, animais, árvores e espíritos. A floresta serve como um espaço de convívio e sociabilidade, onde a ritualidade permeia a vida e orienta as ações das pessoas. A narrativa em língua Maxacali reafirma a força da ancestralidade desse povo e de sua tradição. Todos esses elementos constituem a forma de existência dos povos nativos, e a animação os resgata de maneira eficaz e autêntica.

2.2 Mãtãñãg, a encantada

Mãtãñãg, a encantada é a segunda obra de animação da Pajé Filmes. Dirigido por Shawara Maxacali – indígena desenhista, diretora e membro da Pajé Filmes – e Charles Bicalho, a obra conta, com vinte títulos, entre indicações, menções honrosas e premiações de melhor filme e melhor trilha sonora (PAJÉ FILMES, 2022a). Tal como *Konãgxeka: o dilúvio Maxacali* (2016), *Mãtãñãg, a encantada* é narrado em língua maxacali com legenda, sendo os desenhos feitos por indígenas da Aldeia Verde, em Ladainha/MG em oficina ali realizada. Essa prática reafirma o valor do direito dos povos originários à autorrepresentação. O Quadro 2 a seguir representa sua ficha técnica.

Quadro 2 - Ficha Técnica de *Mãtãñãg, a encantada*

MÃTÃÑÃG, A ENCANTADA - FICHA TÉCNICA

Animação, 2019, Minas Gerais, 14', 16:9, cor

Direção: Shawara Maxakali e Charles Bicalho

Pesquisa e roteiro: Pajé Totó Maxakali e Charles Bicalho

Consultoria cultural: Isael Maxakali e Sueli Maxakali

Produção: Charles Bicalho, Cláudia Alves, Marcos Henrique Coelho

Direção de animação: Jackson Abacatu

Ilustração: Alexandre Maxakali, Ariston Maxakali, Cassiano Maxakali, Eliana Maxakali, Erismar Maxakali, Evaldo Maxakali, Gerente Maxakali, Mamei Maxakali, Marcinho Maxakali, Marco Maxakali, Paulinho Maxakali, Shawara Maxakali

Coordenação de oficina de ilustração: Jackson Abacatu

Storyboard: Jackson Abacatu

Montagem: Charles Bicalho, Jackson Abacatu, Marcos Henrique Coelho

Design de produção: Charles Bicalho, Jackson Abacatu, Comunidade Maxakali de Aldeia Verde

Canto: Alexandre Maxakali, Ariston Maxakali, Cassiano Maxakali, Gerente Maxakali, Isael Maxakali, Pajé Mamei Maxakali, Shawara Maxakali.

Vozes de diálogo: Alexandre Maxakali (pajé), Ariston Maxakali (esposo de Mãtãñãg), Eliane Maxakali (amiga de Mãtãñãg), Shawara Maxakali (Mãtãñãg)

Tradução de maxakali para português: Charles Bicalho, Isael Maxakali, Sueli Maxakali

Tradução de português para espanhol e inglês: Charles Bicalho

Som direto: Guilherme Bahia

Design sonoro: Guilherme Bahia

Produção de animação: Etama Produções

Animação adicional: Arlen Siqueira e Thiago Franco

Finalização de imagem: Jackson Abacatu

Finalização de áudio: Guilherme Bahia

Coordenação de pós-produção: Charles Bicalho

Arte gráfica: Charles Bicalho, Jackson Abacatu

Agradecimento: Comunidade Maxakali de Aldeia Verde e Emerson Jordão (Focusrite no Brasil)

Realização: Pajé Filmes

Fonte: página da animação no YouTube

A obra relata a história da indígena Mãtãñãg, cujo marido é morto por picada de cobra. Após período de luto, ela encontra o espírito do marido e com ele atravessa para o mundo dos espíritos, enfrentando as dificuldades que se lhe impõem pelo fato de ser ainda uma vivente. Depois de um tempo convivendo com eles e com as *yãmîyhex* – espíritos –, ela retorna para sua aldeia, tendo lhe sido recomendado de não contar nada do que vira. No entanto, ao retornar, conta sua experiência e tudo o que vivera lá. O espírito de seu marido, emaranhando em seus cabelos durante o ritual, se transforma em cobra e a pica, fazendo-a virar também espírito.

A animação se abre como uma grande noite, iluminada pela lua cheia, situando a aldeia com a profundidade de campo marcada pelos planos sucessivos. Nessa noite, ocorre a morte do marido de Mãtãñãg, o transporte do homem até a aldeia e a declaração solene e solitária do pajé informando a morte do homem. A escuridão e a solidão caracterizam o luto de Mãtãñãg (Figura 4). Apenas após essa cena, se apresenta o título da obra. A narrativa possui descrições da narradora-personagem no início e no final da história. Essas narrações em primeira pessoa têm a função de explicar ao espectador alheio à cultura Maxakali o que está implícito na cena. Os

eventos que acontecem nesse intervalo são marcados por diálogos diretos. Tal como em *Koñagxeka, o dilúvio Maxakali*, toda a animação é em língua Maxacali, com legenda para os diálogos e sem legenda para os cantos.

Figura 4 - Frame (1'29") inicial. Mātãñãg sozinha diante do corpo do marido



Fonte: captura de tela feita pela autora

Após a abertura, história é estruturada em quatro momentos: o ritual de luto, que faz a transição da abertura para as cenas seguintes; o caminho para o mundo dos espíritos; a chegada e permanência no outro mundo; e o retorno ao mundo dos vivos com suas consequências.

O ritual em torno dos mortos também é abordado quando Mātãñãg decide não enterrar, mas comer a carne do marido junto como o beiju. Comer ritualmente os restos mortais é uma prática presente entre alguns povos indígenas. Por ser uma prática à qual grande parte dos espectadores é alheia, aqui a narradora-personagem explica o que está fazendo.

O código gráfico da animação já se apresenta ao espectador nas primeiras cenas: os vivos são representados com seus corpos pintados em cor sólida, enquanto dos que estão em contato com os espíritos – os homens na floresta à noite, o pajé e, posteriormente, os próprios espíritos – são vistos apenas os contornos (Figura 4). As listras verticais perfeitamente geométricas que constituem as paredes da casa servem de plano de fundo para algumas cenas e contrastam com a imprecisão da linha feita a mão. Essas linhas ampliam a luminosidade, abrindo novas possibilidades para a narrativa.

Nos elementos gráficos de *Mātãñãg, a encantada* sobressai o traço manual dos desenhos tanto nas personagens quanto nos cenários. Os efeitos dos softwares de tratamento de imagem e animação embora presentes são mais sutis do que em *Koñagxeka, o dilúvio Maxakali*, bem como os grafismos que aparecem somente no momento que se refere às danças rituais. O traço e os diálogos foram enfatizados e ganharam força pela ausência de outros elementos com quem pudessem dividir a atenção.

A caminhada para o mundo dos espíritos mescla diferentes linguagens: as personagens e vegetação com traço manual; as texturas presentes nas vespas do enxame e no céu de todo o caminho, que assume cores diferentes em cada etapa do processo; os efeitos feitos por softwares

gráficos que são mais evidentes nas águas do rio e nas chamas do fogo que constituem obstáculos para o percurso.

A polaridade do comportamento do espírito e da mulher é ressaltada no caminho para o mundo dos espíritos. Diante dos obstáculos – frutos jogados contra ela, enxame, fogo e morcegos – Mātãñg tem o ímpeto de atacar o que se lhe opõe no caminho. O espírito repete, como um refrão, a mesma instrução: “Não mexe com eles, que são dos *yãmîy*.” O espírito do marido está todo o tempo dizendo o que ela deve fazer e como se comportar, mesmo não tendo ela obedecido à orientação inicial para não o seguir.

A chegada ao mundo dos espíritos é marcada pela mudança do aspecto gráfico de todos os elementos, inclusive da protagonista: tudo e todos são agora apenas contornos (Figura 5). O aspecto da ancestralidade também se faz presente quando, ao chegar no mundo dos espíritos, a primeira coisa que o marido de Mātãñg lhe mostra é a casa do espírito do seu pai, onde ela ficará abrigada e pode proteger-se dos espíritos dos animais grandes. A inadequação da protagonista ao mundo dos espíritos é mostrada tanto na sua chegada, quando ao ouvir os cantos rituais, a chama nas suas axilas – característica das *yãmîyhex* – começa a surgir, mas desaparece, quanto na sua pesca que não é tão bem sucedida quanto a das demais mulheres.

Figura 5 - Frame (6'17") passagem entre os mundos dos vivos e dos espíritos



Fonte: capturas de tela feita pela autora

A Mātãñg decide, então, retornar e lhe é recomendado guardar segredo sobre o que viu. No entanto, ao retornar e participar de um ritual, ela se recorda do que vivenciou no mundo dos espíritos e conta para todos. O espírito de seu marido flagra sua desobediência e, transformando-se em cobra, a faz sair do mundo dos vivos. Esse é outro momento que a narrativa cede à desinformação de seus espectadores e entra em ação a narradora-personagem, explicando que nos rituais os espíritos se entranham nos cabelos das pessoas e também esclarece que a cobra que lhe picou era o espírito de seu marido.

A musicalidade da narrativa é concisa em relação aos cantos maxacalis. Eles aparecem apenas no momento em que Mātãñg encontra o espírito do marido, na chegada ao mundo dos espíritos e na cena do ritual que faz a transição entre o mundo dos espíritos e o mundo dos vivos.

Na abertura e travessia para o mundo dos espíritos, sons de animais noturnos, passos e sons de suspense conduzem a narrativa. A transição mais forte entre cenas é marcada por um instante de silêncio auditivo e visual, com o recurso *fading to black*, constituindo um momento sem sons e sem imagem.

A metamorfose, recorrente nos mitos indígenas, também atravessa a narrativa. Desde o título da animação cuja fonte se transforma em outro tipo, já na abertura; as pegadas do espírito do marido de Mātānãg, que assumem formas de três animais diferentes até se tomarem a forma de pés humanos antes de desaparecerem; a protagonista se transforma em pássaro durante a travessia para o mundo dos espíritos, retornando em seguida ao estado anterior; o marido que ao final se transforma em cobra e pica a mulher, levando-a a transformar-se também ela em espírito.

Tal como em *Koñagxeka, o dilúvio Maxakali*, aparece a perspectiva do animal na narrativa. Em *Mātānãg, a encantada* é dada ênfase ao ponto de vista da cobra na hora da picada: as cores tornam-se mais vivas e o ângulo da câmera é de baixo para cima (Figura 6). A obra não perde a oportunidade de conferir subjetividade aos outros seres, além dos humanos.

Figura 6 - Frame (0'54") - perspectiva da cobra



Fonte: capturas de tela feita pela autora

Em *Mātānãg, a encantada* a relação com o mundo dos espíritos é o ponto forte de toda a narrativa e se contrapõe à relação estanque que a sociedade hegemônica tem com o mundo dos mortos. Nas cosmovisões indígenas, em geral, os espíritos guiam o caminho dos vivos e orientam as escolhas daqueles que se dispõem a ouvi-los. Durante toda a travessia, Mātānãg deve respeitar e não se opor às investidas contra ela, mas passar sem prejudicar ninguém. Essa é também uma ética presente nos povos originários no modo de se relacionar com a terra e os demais seres: seguir o caminho sem fazer mal aos outros. Esses são pontos a serem reconsiderados se pensarmos no redesign da nossa existência sobre a Terra.

Embora ambos os filmes tenham sido produzidos pelo mesmo coletivo e tenham contado com o mesmo processo de produção – a realização de oficinas de desenho com os indígenas – observa-se certa diferença na escolha da representação visual da obra. Em *Koñagxeka, o dilúvio*

Maxakali, os planos dos cenários lhe conferem profundidade de campo, as figuras possuem contornos definidos e as formas geométricas são recorrentes nos elementos da natureza, nos grafismos e no espaço que emoldura as cenas de acasalamento. Da mesma maneira, os efeitos de computação gráfica perpassam toda a obra. Em *Mãtãñãg, a encantada* por sua vez, parece ter havido a decisão de deixar transparecer com mais ênfase o traço feito mão, conferindo maior subjetividade à narrativa. Há diferença entre os desenhos com e sem preenchimento, que simbolizam os mundos material e espiritual, respectivamente. Observa-se na segunda animação da Pajé Filmes menor interferência da imagem digital em favor do desenho manual. Os efeitos computacionais são utilizados de modo mais sutil, sendo substituídos por efeitos como a mudança de cor dos traços em uma mesma cena, a transição entre os corpos preenchidos e apenas contornos, a planaridade do campo.

Se em *Koñagxeka, o dilúvio Maxakali* destacam-se as texturas e os grafismos, em *Mãtãñãg, a encantada* o ritmo e a subjetividade que expressam a diferença entre os mundos da matéria e dos espíritos adquirem maior força. Enquanto a história da primeira animação narra uma interferência do mundo espiritual no mundo dos vivos, a segunda relata a interferência dos vivos no mundo dos espíritos. Ambas, porém, trazem temas essenciais das cosmovisões indígenas: a metamorfose, o perspectivismo, a interrelação entre os mundos dos vivos e dos espíritos, o valor do canto como elemento ritual. Elas destacam também a imprescindibilidade do comportamento ético do ser humano para com os outros seres, incluindo entre eles os espíritos, e as suas consequências.

3 Considerações finais

As animações analisadas foram escolhidas por serem não apenas uma proposta decolonial, mas um ato decolonizante em si mesmas. Elas abordam histórias de um povo específico – Maxakali – fugindo da generalização, de tratar os povos originários como se fossem um grupo homogêneo. O seu processo de produção, que inclui na direção e na representação visual por meio das oficinas de desenho, reflete a importância de garantir a esses povos o direito à autorrepresentação. A relação com o entorno – florestas, animais, espíritos – integra-se à vida da comunidade participando de seu cotidiano e da sua sorte. Tudo isso revela a possibilidade de contar outras histórias que não são aquelas que compõem a “História” oficial e de haver outros modos de conceber e elaborar as narrativas, isto é, há lugar para outras epistemologias que não a ocidental.

Assumir a pauta decolonial supõe a disposição para olhar a partir de outras perspectivas para além da hegemônica. Pelas obras analisadas, percebe-se que o design de animação tem muito a contribuir com esse campo. Sem a necessidade de grandes discursos, é possível tratar de forma sensível e efetiva assuntos densos e essenciais: ética, valores, crenças, cosmovisões e epistemologias. No entanto, é preciso sensibilidade e atenção para não cair nos lugares-comuns quando se trata de assuntos tão estereotipados, como é o caso dos povos originários. É preciso fazer o redesign da nossa existência sobre a Terra. Como todo design, esse é um projeto coletivo, no qual é essencial despertar o potencial criativo em nós, buscando uma transformação decolonial das narrativas. O design de animação permite conciliar as tecnologias presentes na tradição de cada povo, o seu modo de conceber a visualidade, a oralidade e a comunicação podem coexistir, sem detrimento de uma sobre a outra. Admitir e colocar isso em prática é um ato decolonial que contribui na formação das consciências e de novas formas epistêmicas. É um ato político, necessário e urgente.

4 Referências

BICALHO, C.; MAXAKALI, I. Pajé Filmes: a presença de um design indígena mineiro na mídia. **Anais do 1º Colóquio Nacional de Design**. Belo Horizonte: UEMG. 2011. p. 256-270.

FURNISS, M. **Art in Motion: animation aesthetics**. Barnet, Reino Unido: John Libbey, 2014.

KRENAK, A. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das letras, 2019.

LOPES, Fabiana Ferreira. Bienal dos estrangeiros, imigrantes, refugiados, indígenas, diaspóricos, queers e outsiders. **Le Monde Diplomatique Brasil**. fev. 2024. Disponível em <<https://diplomatique.org.br/60-bienal-de-veneza/>>. Acesso 25 maio 2024
PAIVA, A. S. A virada decolonial na arte brasileira [livro eletrônico]. Bauru: Mireveja, 2022. ISBN 978-65-86638-32-5 (e-book).

SMITH, L. T. **Descolonizando metodologias: pesquisa e povos indígenas**. Tradução de Roberto G. Barbosa. Curitiba: Ed. UFPR, 2018.

TERENA, N. A domesticação das imagens: narrativas indígenas e apropriação tecnológica. In: KUIKURO, T.; FREITAS, G. **Xingu: contatos**. São Paulo: IMS, 2023. p. 198-207.

WELLS, P. **Understanding Animation**. Londres e Nova Iorque: Routledge, 1998.

Filmografia

KONÃGXEKA: O DILÚVIO MAXACALI. Direção: Charles Bicalho, Isael Maxakali. Pajé Filmes, 2016. 12'50", cor. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=_XKNdLtJZGs>. Acesso 25 maio 2024.

MÃTÃNÃG, A ENCANTADA. Direção: Shawara Maxakali e Charles Bicalho. Pajé Filmes, 2019. 14', cor. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=2vokByalYWw>>. Acesso 25 maio 2024.

Websites

PAJÉ FILMES. Premiações de Konãgxeka. [14jul2022b]. Disponível em: <<https://paje-filmes.blogspot.com/2022/07/premiacoes-de-konagxeka.html>>. Acesso 25 maio 2024

PAJÉ FILMES. Premiações de Mâtãnãg. [23jun2022a]. Disponível em: <<https://paje-filmes.blogspot.com/2022/06/lista-de-premiacoes-de-nosso-filme-de.html>>. Acesso 25 maio 2024

PAJÉ FILMES. Projeto Kakxop Pahok: as crianças cegas selecionado no Rumos Itaú Cultural 2023-24. [7maio2024]. Disponível em: <<https://paje-filmes.blogspot.com/2024/05/projeto-kakxop-pahok-as-criancas-cegas.html>>. Acesso 25 maio 2024

PRÊMIO PIPA. Isael Maxakali. [última atualização em abril/2023]. Disponível em: <<https://www.premiopipa.com/isael-maxakali/>>. Acesso 25 maio 2024