



Design e animação no audiovisual indígena¹

Charles Antônio de Paula Bicalho²
Universidade do Estado de Minas Gerais

Resumo: Com base na experiência de produção audiovisual indígena da produtora Pajé Filmes, fundada em Belo Horizonte em 2008, abordam-se o design de produção e a animação voltadas ao filme de temática indígena. Após realizar mais de uma dezena de documentários, em 2016, a Pajé Filmes realizou sua primeira animação *Konãgxeka*; o *Dilúvio Maxakali*, codirigido por Isael Maxakali, sob os auspícios do edital Filme em Minas 2014-2015. Neste ano, *Mâtãnãg*, a *Encantada*, outro projeto de animação, a ser codirigido por Shawara Maxakali, foi aprovado no edital Rumos Itaú Cultural. Assim como em *Konãgxeka*, em *Mâtãnãg* também a produtora se propõe trabalhar com as noções de design de produção ou direção de arte e etnodesign no intuito de buscar certa coerência no processo de tradução dos elementos da cultura tradicional indígena para os meios tecnológicos atuais de matriz digital. Ambos os conceitos tornam-se norteadores para a transposição dos elementos da expressão artística originalmente indígena para a linguagem fílmica.

Palavras-chave: Design. Animação. Audiovisual. Indígena.

Resumo expandido

Com foco em filmes da produtora Pajé Filmes, criada em 2008 em Belo Horizonte, no intuito de fomentar o audiovisual realizado por representantes indígenas do estado de Minas Gerais, aborda-se aqui a noção de design de produção e técnicas de animação aplicadas à produção de filmes de temática indígena. Depois de mais de uma dezena de documentários no portfolio, a Pajé Filmes estreou na animação com o filme *Konãgxeka*; o *Dilúvio Maxakali* (2016), codirigido por Isael Maxakali, patrocinado pelo extinto edital Filme em Minas. Atualmente a produtora produz *Mâtãnãg*, a *Encantada*, codirigido por Shawara Maxakali, aprovado no edital Rumos Itaú Cultural 2017-2018.

Em *Arte em cena – a direção de arte no cinema brasileiro* (2014), Vera Hamburger afirma:

¹ Trabalho apresentado à VII Semana do Cinema e Audiovisual da UEG. Goiânia, UEG- Campus Laranjeiras, 2018.

² Doutorado em Estudos Literários pela UFMG; Especialização em pós-produção para cinema, TV e novas mídias no Centro Universitário UNA-BH; Pós-doutorado em mídia na Universidade do Novo México, EUA, com bolsa da Capes 2012/13. Professor/pesquisador na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) de 2014 a 2017. Atualmente, professor/pesquisador na UEMG – Unidade Cláudio. E-mail: charlesbicalho@gmail.com



VII SAU - SEMANA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DA UEG

Luz, câmera, ação:
Os bastidores do fazer cinematográfico

v.5 n.1(2018): Anais da VII SAU UEG

Artista multidisciplinar, o diretor de arte lida com matérias plásticas e arquitetônicas elaborando uma linguagem específica de cada projeto. Delineia relações visuais entre a figura posta em cena, os objetos e o espaço na composição de quadros bidimensionais, em movimento e dotados de voz própria, intrinsecamente ligados à dramaturgia. O diretor de arte é um pesquisador dos elementos que compõem a expressividade visual, atento a cada detalhe da construção da imagem, tanto no que diz respeito a sua dinâmica interna quanto à visualização de sua edição em sequência (p. 52).

Já Lux Vidal, em seu clássico livro *Grafismo indígena – estudos de antropologia estética* (1992), afirma que

o homem ocidental tende a julgar as artes dos povos indígenas como se pertencessem à ordem de um Éden perdido. Dessa forma, deixa de captar, usufruir e incluir no contexto das artes contemporâneas, em pé de igualdade, manifestações estéticas de grande beleza e profundo significado humano (p. 13).

Fundamentado nas duas concepções acima mencionadas, o trabalho da Pajé Filmes tem como propósito potencializar a força artística da cultura tradicional indígena, se utilizando dos meios modernos de comunicação, como forma de gerar visibilidade para uma expressão de minoria no ambiente cultural. As produções da Pajé Filmes primam pela coerência no processo de tradução dos elementos da cultura tradicional para os meios tecnológicos atuais de matriz digital. Como se afirma em Bicalho (2016b), “elementos tradicionais relacionados à mitologia e ao ritual religioso tradicional dos Maxakali são determinantes da estética fílmica” (p. 719). O que nos leva ao conceito de etnodesign, que, segundo Almeida (2018), é relativo à “arte, a cultura material e as simbologias encontradas nos artefatos das etnias que já habitaram, ou que participaram do processo de colonização de um país” (p. 4). Tal perspectiva é aplicada à concepção daquilo que se denomina design de produção ou direção de arte, especialmente quando se trata de filmes de animação indígena: “Quisemos dar ao filme uma identidade Maxakali e percebemos que só alcançaríamos tal intuito agindo com naturalidade quanto ao traço original de seus desenhos” (BICALHO, 2016a, p. 5).

Sendo assim, nesse tipo de produção, vislumbra-se um canal para a expressão da alteridade indígena. De fato, para Bonsiepe, em *Design, Cultura e Sociedade* (2011) “a alteridade pressupõe a disposição de respeitar outras culturas projetuais com seus valores inerentes, e não vê-las com o olhar de exploradores em busca da próxima moda de curta



VII SAU - SEMANA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DA UEG

Luz, câmera, ação:
Os bastidores do fazer cinematográfico

v.5 n.1(2018): Anais da VII SAU UEG

duração. Essa virtude pressupõe a disposição de resistir a qualquer visão messiânica etnocentrista” (p. 38).

Referências bibliográficas

ALMEIDA, Anderson Diego da Silva. **Etnodesign**: um conceito transdisciplinar. Disponível em <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2010/administracion-concursos/archivos_conf_2013/1642_66037_3538con.pdf> Acessado em 24 de agosto de 2018.

BICALHO, Charles. Konãgheka: o design de produção de um filme de animação indígena em Minas Gerais. In: **Anais do III Seminário de Pesquisa em Artes, Cultura e Linguagens**. Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, 2016a. p. 299-310.

_____. O ritual do cinema e o cinema do ritual: relato de uma experiência de realização de filmes indígenas no Brasil. In: **Anais do Avanca Cinema – International Conference 2016**. Avanca, Portugal: Edições Cine-Clube de Avanca, 2016b. p. 713-721.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena**: a direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: Senac; Sesc, 2014.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da animação**. São Paulo: SENA-SP, 2002.

VIDAL, Lux. (org.) **Grafismo indígena** – estudos de antropologia estética. São Paulo: Studio Nobel; Fapesp; Edusp, 1992.

WILLIAMS, Richard. **The animator’s survival kit**. Disponível em <http://www.floobynooby.com/pdfs/The_Animators_Survival_Kit.pdf> Acessado em 24 de agosto de 2018.