

***Rio: The Movie* - um novo estilo de animação¹**

Carla Lima Massolla Aragão da Cruz²
Universidade Anhembi Morumbi

Resumo

Potencializadas pelo contínuo avanço tecnológico, às produções cinematográficas alcançaram maior amplitude na magia do mundo fantástico, que face às especificidades do humor, a construção da ambiência, e à atmosfera em que se desenvolvem, progressivamente conquistam um espaço cada vez maior entre espectadores jovens e adultos. Passando a refletir temáticas, que espelham verossimilhança com determinados contextos sócio-políticos e culturais, e que, somados a demonstração de presença dos personagens, incorporam o perfil de alguns ícones, atualizam o desenvolvimento de novas maneiras de comunicação e respondem às necessidades e exigências da contemporaneidade. Neste trabalho pretendemos identificar o impacto da comunicação em “*Rio:The Movie*”, como também evidenciar a produção de um novo estilo de animação.

Palavras-chave

Animação digital; Humor-crítico; Contemporaneidade; Rio de Janeiro; Ironia.

Introdução

O início da industrialização da animação não foi muito tranquilo, pois além de não receber grande incentivo da imprensa, em comparação ao cinema de ação ao vivo, teve como grande desafio que contar com artistas pioneiros, que detinham sólidos conhecimentos em desenho e pintura, entretanto precisavam disponibilizar de maneira rápida e barata uma produção, que além de possuir uma beleza estética, pudesse agregar a expressividade artística da narrativa e as características necessárias a um negócio lucrativo (LUCENA JR, 2002, p.61).

Líder na produção de animações, desde o início do século XX, os Estados Unidos, ingressou no século XXI com predominância no mercado consumidor europeu e na distribuição de títulos em todo o Ocidente, estabelecendo assim uma hegemonia na produção audiovisual.

A conquista da maior fatia das animações cinematográficas pelos americanos ocorreu nas décadas de 70/80, pois como pioneiros na descoberta e distribuição em larga escala de computadores pessoais e *softwares* de computação gráfica³, foram favorecidos com as produções de títulos que traziam os espectadores ao fantástico mundo da magia.

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação Audiovisual - Cinema, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda em Comunicação pela Universidade Anhembi Morumbi, docente na Universidade Paulista – SP e integrante do GEL – Grupo de estudo linguístico de São Paulo.

³ GADELHA, J. *A evolução dos computadores*. [...] Em 1974, a Intel projeta o microprocessador [...] tecnologia que permite a criação do computador pessoal, ou microcomputador. O primeiro computador pessoal é o Apple I, inventado em 1976 pelos americanos Steve Jobs (1955) e Stephan Wozniak. Em 1981, a IBM lança o seu PC (Personal Computer), que se torna um sucesso comercial. O sistema operacional usado é

[...] os contos clássicos foram ganhando outra visualidade, a partir de criações e releituras de narrativas previamente divulgadas, podendo ser enriquecidos nos aspectos lúdico, onírico e fantasioso, transportando o espectador a mundos mágicos e encantados. A inspiração de diretores e animadores amplia continuamente, a lista das produções cinematográficas de animação, mobilizando o imaginário do público que as contata. (FOSSATTI, 2010, p. 11).

Já, na década de 90, a animação tomou novas dimensões, ao introduzir a digitalização no mundo da animação tradicional, a Pixar, influenciada pela presença de Steve Jobs, começou a mesclar tecnologia com a criação artística, alcançando uma nova perspectiva, a animação digital, que a tornou um dos estúdios mais lucrativos da história e referência na animação. Depois de vários curtas de animação digital, em dezembro de 1995, a Pixar lança “*Toy Story*”, o primeiro longa-metragem com a combinação de computação digital e *slow motion*⁴. E, finalmente em abril de 1996, Clóvis Vieira, pela NDR Filmes, lançou o primeiro longa metragem 100% em computação digital.

As portas para outras animações digitais estavam abertas e outros estúdios ingressaram nessa nova proposta, dentre os quais: Warner Bros, DreamWorks e Universal Pictures. Simultaneamente, as animações fabulares cederam lugar às narrativas que apostam na produção do humor, e, junto com as escolhas linguísticas, gestos, expressões, linguagem não verbal e circunstâncias inesperadas, acrescentam na atmosfera das animações, particularidades que espelham ícones do contexto sócio-político e cultural, explorando uma multiplicidade de vozes, inclusive de contradições.

Uma formação discursiva não é, pois, o texto ideal, contínuo e sem aspereza, que corre sob a multiplicidade das contradições e as resolve na unidade calma de um pensamento coerente; não é, tampouco, a superfície em que se vem refletir, sob mil aspectos diferentes, uma contradição que estaria sempre em segundo plano, mas dominante. É antes um espaço de dissensões múltiplas; um conjunto de oposições diferentes, cujos níveis e papéis devem ser descritos. (FOUCAULT, 2008, p.175)

Além do encanto e humor oferecido para o público infantil, os adultos foram conquistados pelas animações, que rompem com a tradição e dialogam com os discursos atuais, como no

o MS-DOS, desenvolvido pela empresa de softwares Microsoft. Na época, Bill Gates, o dono da Microsoft, convence a IBM e as demais companhias a adotarem o sistema operacional de sua empresa. Isso permite que um mesmo programa funcionasse em micros de diversos fabricantes. [...] O único micro a fazer frente aos PCs é o Macintosh, lançado em 1984, que revoluciona o mercado ao promover o uso de ícones e do mouse. No ano seguinte, a Microsoft lança a interface gráfica Windows, adaptando para os PCs o uso de ícones e do mouse. Disponível em <http://www2.ic.uff.br/~aconci/evolucao.html>. Acesso em 19 de junho de 2015.

⁴ A Pixar criou os moldes para as cabeças dos personagens principais de *Toy Story* em argila para depois digitalizá-los.

caso de “*Rio: The Movie*”, que agrega reflexões sobre as injustiças sociais, o consumismo e o desequilíbrio ecológico.

Este trabalho é um recorte de um projeto maior de doutorado, que tem por objetivo analisar como as animações americanas, que atualmente detêm as 100 maiores bilheterias mundiais na animação, desenvolvem a construção de sentidos, sob a perspectiva do humor-crítico, na presença⁵ dos personagens e na ambiência da contemporaneidade. Para esse fim, selecionamos a animação “*Rio: The Movie*” (no Brasil conhecido como “Rio: o filme” ou “Rio”), 2011, uma produção de animação digital em 3D, que eleva as animações a lugares de destaque na cinematografia, pois com o aperfeiçoamento e harmonização de técnicas, gestos, cores e trilha sonora, torna possível novos caminhos à animação cinematográfica.

1. A ambiência em “*Rio: The Movie*”

Uma produção da *20th Century Fox* e da *Blue Sky Studios*, “*Rio: The Movie*”, 2011, é um filme 3D animado por computador brasileiro-norte-americano, dos gêneros musical e comédia. Dirigido por Carlos Saldanha, a animação é ambientada no município de Rio de Janeiro, Brasil.

A narrativa começa numa floresta do estado do Rio de Janeiro, Brasil, sob o som e passos de samba. Pássaros de várias espécies (em grande parte em extinção) cantam e voam felizes, enquanto um filhote de Ararinha-azul⁶, também agitado, acaba caindo do topo do

⁵ O percurso teórico de Gumbrecht estabelece uma tensão entre “presença” e “sentido” a partir de uma incômoda constatação: o ingresso na modernidade custou aos seres humanos nada menos do que a perda do mundo. Tomado por uma confiança nas potencialidades da razão, o sujeito moderno cartesiano não se limitou a ir ao mundo em busca de objetos afeitos ao conhecimento: julgou pertinente transformar o mundo e suas coisas em objeto. Nessa nova relação, o sujeito moderno fica cada vez mais reduzido à condição de produtor de sentido e apartado dos objetos a serem por ele interpretados. Ao marcar o contraste entre presença e sentido, a obra explora como uma “cultura de presença” se diferencia e tensiona uma “cultura de sentido”. É contra esse império do sentido que a Produção de presença se insurge. (GUMBRECHT, 2010).

⁶ A Arara Azul é o maior na família das Araras. Elas podem crescer até uns enormes 100 centímetros de comprimento com uma envergadura de quase 120 centímetros. [...] Nativa ao centro-oeste, centro e sudoeste do Brasil, Bolívia e Paraguai, a Arara Azul vive principalmente em áreas fracamente arborizadas nos campos sazonalmente inundados, típicos no Pantanal. [...] Elas começam a reproduzir cerca dos sete anos de idade e, geralmente, uma vez por ano. A fêmea deposita um ou dois ovos, que chocam após aproximadamente 29 dias. Os filhotes são independentes em cerca de seis meses de idade. Uma das características marcantes da Arara Azul é apesar de seu tamanho grande e poderoso bico, elas são extremamente gentis. Conhecidas como “gentle giants”, as araras azuis não costumam morder ou tornarem-se agressivas. Fonte: <http://www.araraslodge.com.br/index.php>. Acesso em 01 de julho de 2015.

seu ninho, por que ainda não sabe voar. A alegria é interrompida pela sensação de pânico, quando a ararinha e várias outras aves são engaioladas e transportadas para a cidade de *Moose Lake*, em *Minnesota*, Estados Unidos.

O veículo de transporte derrapa na rua coberta pela neve e deixa a gaiola da ararinha azul cair. Linda, uma garota da cidade, encontra e resgata ararinha e se compromete em cuidar do pássaro abandonado.



Figura 1 - Encontro de Linda com a ararinha azul (*Rio: The Movie*, 2011).

Ao longo de quinze anos de convivência, Linda e a arara, que recebeu o nome de Blu, crescem e se tornam grandes amigos. Embora tenha uma gaiola, Blu tem a liberdade de locomoção, no entanto, suas práticas demonstram seu processo de domesticação, que é assistido com muita indignação pelos animais da rua.



Figura 2 - Blu aparece tomando chocolate com bolachas e escovando o bico ao lado de Linda (*Rio: The Movie*, 2011).

A tranquilidade de Blu e Linda é quebrada pela chegada de Túlio, um ornitólogo⁷ brasileiro, que veio com a intenção de levar Blu para o Rio de Janeiro, alegando que Blu é o último

⁷ Ornitólogo é o profissional versado em ornitologia, que é o ramo da biologia que se dedica ao estudo das aves a partir de sua distribuição na superfície do globo, das condições, peculiaridades, de seu meio, costume, modo de vida, de sua organização e dos caracteres que as distinguem umas das outras, para classificá-las em espécies, gêneros e famílias. Fonte: <http://dicionariportugues.org/pt/ornitologo>. Acesso em 01 de julho de 2015.

macho da espécie e que precisa acasalar com a fêmea que está no Brasil para preservação da arara azul. A princípio, Linda rejeita a proposta e alega que a arara nem sabe voar, mas Túlio intervém, e recorrendo as competências naturais da ave para o voo, se propõe a mediar o primeiro voo da arara.



Figura 3 – Linda e Blu recebendo o convite de Túlio e um recorte da tentativa do primeiro voo da arara (Rio: The Movie, 2011).

A tentativa de Túlio, para resgatar as competências naturais da arara em relação ao voo, nos remete a história de Leonardo Boff, “A Águia e a Galinha” (BOFF, 2010), na qual um naturalista também tenta sem sucesso mediar o voo de um pássaro, que também caiu de seu ninho, foi cuidado carinhosamente por um camponês, mas no caso era uma águia e foi domesticado com as galinhas.

O apelo pelo voo, nesse momento, supera as necessidades de preservação da espécie, pois recorre às possibilidades que as aves perdem ao não exercerem as características de liberdade que possuem. Tal qual, a história de Boff, a primeira tentativa de voo, mediada pelo naturalista, não resulta em sucesso.

A animação apresenta também, características de verossimilhança com o contexto sócio-político de exploração social e ambiental brasileira das últimas décadas, que contribuiu para “eclosão global” de movimentos em busca de princípios adequados à construção de uma agenda para o século XXI, que defendia uma sociedade global justa, sustentável e pacífica, conforme os valores éticos defendidos na elaboração da Carta da Terra,⁸ e que serviram de

⁸ **Carta da Terra.** “Estamos diante de um momento crítico na história da Terra, numa época em que a humanidade deve escolher o seu futuro. À medida que o mundo se torna cada vez mais interdependente e frágil, o futuro enfrenta, ao mesmo tempo, grandes perigos e grandes promessas. Para seguir adiante, devemos reconhecer que no meio de uma magnífica diversidade de culturas e formas de vida, somos uma família humana e uma comunidade terrestre com um destino comum. Devemos somar forças para gerar uma sociedade sustentável global baseada no respeito pela natureza, nos direitos humanos universais, na justiça econômica e numa cultura da paz. Para chegar a este propósito, é imperativo que, nós, os povos da Terra, declaremos nossa responsabilidade uns para com os outros, com a grande comunidade da vida, e com as

base para o Rio92, uma conferência das Nações Unidas, realizada no centro de convenções do Rio Centro, que contou com a participação de cento e oito representantes de países do mundo e culminou na elaboração da Agenda 21⁹, que é uma proposta de medidas para se conseguir diminuir a degradação ambiental e garantir a existência das futuras gerações no planeta.

A ambiência, desenvolvida em “*Rio: The Movie*”, também resgatou aspectos da exploração de menores na presença do personagem Fernando, garoto que rouba as araras, a pedido do responsável pelo tráfico de animais exóticos.

Fernando, no momento da captura das araras, assume a condição de vilão, mas na sequência de cenas o caráter maléfico do personagem vai se esvaziando quando fica evidenciado que ele segue ordens dos traficantes, e, finalmente, se dilui quando na sequência, assume a posição de vítima da exploração social, remunerado abaixo do acordado e, mesmo contando aos traficantes que não têm onde ficar, é deixado sozinho na comunidade.

Na Figura 4 podemos observar, pelos recortes de duas cenas, que na primeira o personagem Fernando está próximo aos traficantes, enquanto na segunda, encontra-se sozinho, como mais uma pequena partícula do cenário de injustiça social, na qual, pela visão panorâmica, separa uma comunidade, que parece ser a Favela da Rocinha¹⁰, da região

futuras gerações” [...] Disponível no site: <http://www.mma.gov.br/responsabilidade-socioambiental/agenda-21/carta-da-terra>. Acesso em 05 de julho de 2015.

⁹ Agenda 21. Um programa de ação que viabiliza o novo padrão de desenvolvimento ambientalmente racional. Ele concilia métodos de proteção ambiental, justiça social e eficiência econômica. Este documento está estruturado em quatro seções subdivididas num total de 40 capítulos temáticos, que tratam dos temas: Dimensões Econômicas e Sociais e Conservação e questão dos recursos para o desenvolvimento, bem como a revisão dos instrumentos necessários para a execução das ações propostas; e, a aceitação do formato e conteúdo da Agenda. Disponível no site: <http://planetasustentavel.abril.com.br/noticia/desenvolvimento/conferencia-onu-meio-ambiente-rio-92-691856.shtml>.

¹⁰ A Favela da Rocinha é a maior do Brasil (70 mil habitantes, segundo o Censo de 2010). “Voltando os olhos para o período pós-1984, percebemos o que Lago (2001, p. 1534) denominou “elitização do mercado imobiliário carioca”, pois com a crise do Sistema Financeiro de Habitação (SFH) e praticamente o fim do financiamento para construção de habitações populares, a produção das grandes empresas passou a se concentrar mais especificamente na Barra da Tijuca. Contudo, não devemos esquecer que, na década de 1990, bairros como Botafogo, Lagoa, Jardim Botânico e Leblon começaram a vivenciar um processo de renovação do seu estoque imobiliário pelas grandes incorporadoras, seja para a construção de apartamentos de luxo, seja para edifícios de escritórios. Esse período compreende justamente a fase em que o crescimento econômico no Brasil foi praticamente nulo, não conseguindo incorporar a população economicamente ativa que chegava ao mercado de trabalho, além de apresentar um forte crescimento do desemprego. A estratégia de sobrevivência dessa parte da população voltou-se à informalidade e as favelas próximas aos locais de trabalho tornaram-se sua opção de habitação”. Disponível no site: <http://www.ub.edu/geocrit/b3w-828.htm>. Acesso em 06 de julho de 2015.

litorânea de ostentação carioca. Sem qualquer doçura, embora próximos ao Pão de Açúcar, o recorte revela uma situação paradoxal, uma minoria vivendo em meio à riqueza e abundância, enquanto a expressiva maioria encontra-se amontoada na miséria absoluta, no entanto ambas, diante do Cristo Redentor.



Figura 4 - Fernando no meio dos traficantes e depois sozinho na Comunidade (*Rio: The Movie*, 2011).

2. Ethos dos personagens

Blu, o protagonista da animação passa por etapas diferentes na construção do *ethos* do seu personagem. No primeiro momento é um filhote medroso e inseguro, que necessita de cuidados. Depois de conviver quinze anos com Linda, Blu passa por um processo de personificação e sente-se seguro ao reproduzir as mesmas atividades físicas de Linda, conforme podemos observar na Figura – 4. Todavia, também demonstra ter absorvido o comportamento de isolamento, busca solitária do conhecimento, timidez e distanciamento social que Linda demonstra.

Ao se deparar com as aves não domesticadas, surgem para Blu, conflitos entre suas análises racionais e as atitudes instintivas dos demais, com destaque para o comportamento da arara azul fêmea, Jade, que assume a postura de “mentora”, sem, no entanto, poupá-lo de inúmeras críticas, concernentes aos valores e práticas de Blu.

Em muitos momentos, a relação entre Blu e Jade se assemelha ao comportamento dos personagens azuis de Pandora, Jake e a nativa humanoide, Neytiri, do filme “*Avatar*”¹¹. Como característica marcante na interação dos casais, o incentivo ao uso dos instintos é enfatizado pela percepção da essência do outro e pela valorização da natureza. Em “*Avatar*”, a trilha sonora principal é “*I see you*” de Leona Lewis, enquanto em *Rio* é “*Say you, say me*” de Lionel Richie.



Figura 5 - Neytiri e Jake (*Avatar*, 2009) e Blu e Jade (*Rio: The Movie*, 2011).

O voo tem surgido como recurso recorrente de reconhecimento da condição de aptidão entre nativos. Tal qual, a ave domesticada da história “A Águia e a Galinha” (BOFF, 2010), Jake em “*Avatar*” e Blu em “*Rio, The Movie*” e de David em “*Dinotopia*”¹², o primeiro voo ocorreu em lugares altos, sob a luz do sol, e, também, confere aos protagonistas, reconhecimento, liberdade e independência.

¹¹ “*Avatar*”, filme de ficção científica, 2009, escrito e dirigido por James Cameron. Fonte: <http://filmow.com/avatar-t8531/>. Acesso em 02 de julho de 2015. Produzido pela *Lightstorm Entertainment* e distribuído pela *20th Century Fox*, tem seu enredo localizado no ano 2154 e é baseado em um conflito em Pandora, uma das luas de Polifemo, um dos três planetas gasosos fictícios que orbitam o sistema Alpha Centauri. Em Pandora, os colonizadores humanos e os Na'vi, nativos humanoídes, entram em guerra pelos recursos do planeta e a continuação da existência da espécie nativa.⁴ O título do filme refere-se aos corpos Na'vi-humanos híbridos, criados por um grupo de cientistas através de engenharia genética, para interagir com os nativos de Pandora. Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_(filme)). Acesso em 02 de julho de 2015.

¹² *Dinotopia* -Terra dos Dinossauros, 2002, direção de Marcos Brambilla. Fonte: <http://filmow.com/dinotopia-a-terra-dos-dinossauros-t8334/>. Acesso em 02 de julho de 2015. *Dinotopia* é um termo criado da combinação de **dinossauros** e **utopia**. O termo é título dos livros ilustrados *Dinotopia: A Land Apart from Time* (1992). A história de dinotopia se passa em uma ilha no Oceano Atlântico em que dinossauros e humanos vivem juntos. O lugar é encontrado quando dois irmãos e o pai deles sofrem um acidente de avião no alto mar. O pai se perde e os irmãos ficam à deriva até que encontram dinotopia. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dinotopia>. Acesso em 02 de julho de 2015. Este filme foi financiado e/ou produzido por *Coproducción USA-Alemania; Hallmark Entertainment* e RTL. Fonte: www.filmesdetv.com/dinotopia.html. Acesso em 02 de julho de 2015.



Figura 6 - Voo de Blu (*Rio:The Movie*,2010), voo de Jake com a sua Eclan (*Avatar*, 2009) e o voo de David com o dinossauro (*Dinotopia*, 2002).

Outra semelhança importante nas narrativas de “*Rio:The Movie*”, “*Avatar*” e “*Dinotopia*” é que além da ambientação dos protagonistas e a necessidade de aceitação deles, como missão, todos precisam garantir à continuidade da espécie. Blu, além de acasalar com a fêmea liberta outras aves em situação de extinção que estavam sendo negociadas, conforme Figura 7, Jake em “*Avatar*” liberta os nativos da extinção que os militares, interessados nos recursos minerais, desejavam realizar em Pandora, e David deve garantir que a pedra preciosa, que garante a sobrevivência dos moradores, seja recuperada.



Figura 7 – Recorte da cena em que os pássaros que estavam engaiolados pelos traficantes de animais são libertos do avião por Blu (*Rio:The Movie*, 2010).

3. Humor e ironia na produção de “*Rio: The Movie*”

Sob a perspectiva dialógica da linguagem, ou a polifonia, todo o sentido se revela no momento de sua expressão, já que é um produto da interação viva das forças sociais. Sendo assim, as expressões, sons, diálogos e cenários espelham a intenção da direção. E, se o objetivo é o de produzir humor, algumas vezes, podemos identificar pela evidência de um

intercâmbio entre o humor e a ironia, que apresenta contradições e constrói, sem referência de tempo, lugar e padrões definidos, a ideologia¹³ que fundamenta a animação.

Analisar o discurso é fazer com que desapareçam e reapareçam as contradições; é mostrar o jogo que nele elas desempenham; é manifestar como ele pode exprimi-las, dar-lhes corpo, ou emprestar-lhes uma fugidia aparência. (FOUCAULT, 2008, p.172).

Entre as contradições evidenciadas na animação temos a ação de Túlio, preocupado com a preservação da espécie das aves, e, que colocou um som de chamada no celular semelhante ao cacaricar de uma galinha, no entanto, se sentia plenamente confortável em levar Linda em uma churrascaria que oferecia carne assada em abundância, inclusive corações de galinha assados.



Figura 8 - Recorte da cena de Linda frente ao espeto de picanha malpassada e à bandeja de corações de galinha assados (*Rio: The Movie*, 2011).

O casal de araras azuis também destoava em suas ações, enquanto estavam presos, Jade buscava incessantemente se libertar, todavia Blu, além de sossegado, acreditava que alguém viria salvá-los, ao ponto de ficar indignado com a impaciência de Jade. Desta forma, fica evidente que, mesmo Blu sendo uma ave selvagem, a prisão lhe conferia segurança, ele se sentia guardado e também confiante de que seriam libertos, ou seja, os instintos de Blu estavam adormecidos e confirmavam a insegurança e dependência que se espera em animais domesticados. Segundo Fossatti, “*o sentido pode ser alterado conforme o posicionamento ou referência das formações ideológicas daqueles que lhes dão visibilidade e que lhes interpretam*”, definido por Pêcheux como “*formação ideológica concretizada a partir de elementos conjunturais, determina o que pode e deve ser dito*” (FOSSATTI, 2011, p.17).

¹³ BRANDÃO (apud FOSSATTI, 2011, p.17) afirma que os discursos são orientados pela formação ideológica, caracterizada como um elemento capaz de intervir sob forma de uma força em confronto com outras, na configuração ideológica; nesse processo, as palavras, as proposições e as expressões recebem o sentido em referência às formações ideológicas nas quais se inscrevem.



Figura 9 - Recorte da cena de Blu tranquilo na gaiola enquanto Jade tenta entortar a grade para fugir (*Rio: The Movie*, 2011).

O personagem que explora com maior força a combinação de humor e ironia é o sádico Nigel¹⁴, uma ave identificada como *cockcatoo*, ou cacatua no Brasil, espécie dócil, mas que na narrativa se apresenta asqueroso e mal-humorado, um vilão de estilo clássico, que oprime e se alegra com a repulsão dos outros. O curioso é que o aspecto físico de Nigel estabelece uma combinação da cacatua branca¹⁵ com a águia de cabeça branca, que como sabemos, é está em inúmeros envelopes americanos, que desde 1860 ilustram diferentes motivos, sendo que no centro está a águia de cabeça branca, símbolo dos Estados Unidos da América.

É possível observar na Figura 10 as características dos olhos da cacatua branca, que são muito diferentes das imagens de Nigel. Por outro lado, podemos perceber nas imagens da águia branca¹⁶ bastante semelhança.

¹⁴ Nigel, um sádico *cockatoo* (no Brasil cacatua) com crista teor de enxofre, que é o principal antagonista no *Rio* e *Rio 2*. Nigel é um nome comum para os meninos nascidos na Inglaterra e País de Gales a partir dos anos 1950 aos anos 1970. Nigel nunca foi tão comum em outros países, mas estava entre os 1.000 nomes mais comuns para meninos nascidos nos Estados Unidos de 1971 a 2010. Número teve seu pico em 1994, quando foram registrados 447 (sendo o nome dos 478 meninos mais comuns que ano). A popularidade pico a 0,02% dos nomes de meninos em 1994 se compara a um pico de popularidade na Inglaterra e no País de Gales de cerca de 1,2% em 1963, 60 vezes maior. Em Inglês australiano é um termo coloquial para um desajustado social. Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Nigel>. Acesso em 03 de julho de 2015.

¹⁵ A Cacatua Branca, também conhecida como Cacatua Umbrella ou Cacatua Alba possui o nome científico de *Cacatua alba*, tendo como origem a Indonésia. Ela chega a ter 60 centímetros de comprimento, a partir do bico até a ponta penas do rabo. Em média, elas podem viver até 80 anos ou mais em cativeiro, quando bem cuidada. Elas são gentis e dóceis por natureza, tornando-as adequadas para serem aves de companhia. Elas muito raramente são agressivas e rapidamente formam laços fortes com seus cuidadores. Fonte: <http://casadospassaros.net/2015/03/cacatua-branca-guia-completo-de-criacao-com-fotos/>.

¹⁶ Com origem na América do Norte, a águia da cabeça branca é uma ave símbolo dos estados Unidos da América, mas isto não evitou que ela tenha sido caçada e até mesmo envenenada tendo sido quase extinta, figurando atualmente entre as Fotos de Animais em Extinção, ou sobre grave risco de serem extintos. O



Figura 10 – Comparação entre a imagem 1 - Nigel (<http://www.zimage.co/nigel-rio.html>), imagem 2 – Águia branca (<http://aguiasresilientes.blogspot.com.br/>) e imagem 3 - Cacatua Branca (<http://www.123rf.com/similar-images/3652467>).

Nigel teve direito a um solo, no qual explica que um dia foi bom, mas ao ser trocado por um canário tornou-se mau e deseja espalhar essa maldade. A ave também declara-se superior e ao bater as penas traseiras na bola que representa o globo terrestre nos lembra a atuação de Charles Chaplin, 1940, no filme "O grande ditador", no qual brinca com a representação do globo terrestre com as nádegas, como também o personagem Victor na animação "Despicable Me", 2010, ao sentar-se no teclado, demonstrando sua superioridade no controle da situação pelos seus equipamentos de informática.



Figura 11 - Nigel (*Rio: The Movie*, 2011) , Chaplin (*O ditador*, 1940) e Victor (*Despicable Me*, 2010).

Por esse enfoque, as formas de construção, manifestação e recepção do humor, configurado ou não pela ironia, podem auxiliar o desvendamento de momentos ou aspectos de uma dada cultura, de uma dada sociedade. O deslindamento de valores sociais, culturais, morais ou de qualquer outra espécie parece fazer parte da natureza significativa do humor. Assim sendo, uma manifestação humorística tanto pode revelar a agressão a instituições vigentes, quando aspectos encobertos por discursos

tamanho e o porte de uma águia da cabeça branca são impressionantes, sua envergadura de asa pode variar de 1,8 a 2,25 metros de comprimento, sendo que seu corpo tem em média 80 cm. O pio de uma Águia se assemelha a um cacarejo sendo também muito áspero e chiado. A definição de sua plumagem se dá na fase adulta que deve demorar cerca de 5 anos, quando então o seu pescoço, cabeça e cauda se tornam muito brancas.

oficiais, cristalizados ou tidos como sérios. Mas pode também confirmar, transmitir ou instaurar preconceitos (BRAIT, 2009, P.15).

Considerações Finais

Certamente a animação “*Rio: The Movie*” agrega, nos gestos, trilha sonora e na ambiência que apresenta, uma beleza musical e estética de grande impacto, mas, muito mais que isso é também a evidência de que o gênero musical de humor pode produzir um jogo dinâmico entre os espectadores e a animação, pois como defende Agamben (2006, p.6), “*o centro do cinema não é a imagem, ele pertence à ordem da ética e da política, não é simplesmente estético*”,

Junto com o poder de descontração, também identificamos a persuasão, apresentadas nos diferentes personagens e cenas, que representam diversas classes e âmbitos sociais. Podemos dizer ainda, que a linguagem, por meio da argumentação dos movimentos e perfis dos personagens, apresenta e questiona as escolhas sociais e culturais, defendidas e atacadas simultaneamente.

Finalmente, a intenção deste trabalho não é a de esgotar o assunto, mas de ilustrar, por meio da análise de “*Rio: The Movie*”, como as animações americanas desenvolvem, em um ambiente transmidiático, a presença dos personagens e a ambiência da contemporaneidade, construindo assim, um novo estilo no gênero de animação digital, que contempla traços culturais, políticos e sociais, todavia regados pelo humor crítico e/ou irônico, de situações que acrescentam uma multiplicidade de vozes e contradições na atmosfera, mediante a verossimilhança com particularidades de ícones do contexto sócio-político e cultural.

Referências

AGAMBEN, G. *O que é o contemporâneo e outros ensaios*. Chapecó (SC): Argos, 2009.

BOFF, L. *A águia e a galinha, a metáfora da condição humana*. 51 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

BRAIT, Beth. *Ironia em perspectiva polifônica*. 2 ed. Editora Unicamp. Campinas: SP.2008.

FOSSATTI, C.L. *Cinema de Animação: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

_____. *Categorias de narratividade no cinema de animação: atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin*. 2010.p.11. Disponível no site http://tede.pucrs.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3040. Acesso em 18 de junho de 2015.

FOUCAULT, M. *A arqueologia do saber*. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. 7ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

GADELHA, J. *A evolução dos computadores*. Disponível no site: <http://www2.ic.uff.br/~aconci/evolucao.html>. Acesso em 19 de junho de 2015.

GUMBRECHT, H. U. *Produção de presença*. Rio de Janeiro: Contraponto/ PUC. 2010.

LUCENA JR, A. *A arte da animação: técnica e estética através da história*. 3 ed. São Paulo: Senac, 2011, p.61.