



UnB - Universidade de Brasília

FAC - Faculdade de Comunicação

Departamento de Audiovisual e Publicidade

Mitos Animados

Encontros Simbólicos do
Oriente com o Ocidente

Fernando Hiro Shimojo

Brasília-DF, novembro de 2014

UnB - Universidade de Brasília

Fernando Hiro Shimojo

Mitos Animados - Encontros Simbólicos do Oriente com o Ocidente

Trabalho de Conclusão de curso
apresentado à Universidade de
Brasília como requisito parcial para a
obtenção do título de bacharel em
Publicidade e Propaganda.

Professora orientadora:
Selma Regina Nunes de Oliveira

Brasília-DF, novembro de 2014

Fernando Hiro Shimojo

Mitos Animados - Encontros Simbólicos do Oriente com o Ocidente

Banca Examinadora

Professora Dra. Selma Regina Nunes de Oliveira

Orientadora

Professora Me. Erika Bauer de Oliveira

Examinadora

Professor Me. Raimundo Clemente Lima Neto

Examinador

Professor Dr. Gustavo de Castro e Silva

Suplente

Brasília-DF, novembro de 2014

RESUMO

A semelhança em histórias de diferentes culturas e diferentes épocas é um dos mistérios que mais intrigam a humanidade. Este trabalho busca uma compreensão sobre a universalidade dessas histórias, mais particularmente, dos mitos. Para tal reflexão, o produto proposto é uma animação, na qual foram misturados um mito japonês e uma fábula brasileira. O intuito dessa experimentação é tentar perceber, através dos simbolismos construídos, como os imaginários dessas narrativas se relacionam. E a partir disso, buscar entender no mundo da animação como produções de uma cultura ou de um tempo são aceitos em culturas ou épocas distantes.

Palavras-Chave: Comunicação, Animação, Mito, Imaginário, Oriente, Ocidente, Galha-Azul, Yatagarasu.

ABSTRACT

The similarity in stories from different cultures and different times is one of the most intriguing mysteries of humanity. The presente work seeks an understanding of the universality of these stories, more particularly, of myths. For such reflection, the product made is an animation in which a japanese myth were mixed with a brazilian fable. The purpose of this experiment is to understand, through the symbolism, how these fictional narratives relate to each other. Based on that, comprehend in the world of animation how productions of certain culture or a time are accepted in distant cultures or epochs.

Keywords: Communication, Animation, Myth, Imaginary, East, West, Azure-Jay, Yatagarasu.

Sumário

Capítulo 1: Introdução ao trabalho	6
1.1 Introdução	6
1.2 Problema de pesquisa.....	6
1.3 Justificativa.....	7
1.4 Objetivos	8
1.4.1 Objetivo geral.....	8
1.4.2 Objetivos específicos	8
Capítulo 2: Yatagarazu	9
2.1. As histórias.....	9
2.1.1 Mito de Yatagarasu.....	9
2.1.2 Fábula da Gralha-azul	10
2.2 Metodologia.....	11
2.2.1 Métodos da pesquisa e do trabalho	12
Capítulo 3: Desenvolvimento Teórico	17
3.1 Imaginário	17
3.2 Símbolo	20
3.3 Mito	22
3.4 Arquétipo.....	23
Capítulo 4: Simbolismos	30
Capítulo 5: Conclusões	42
Referências e Anexos	45

Capítulo 1: Introdução ao trabalho

1.1 Introdução

Para chegar ao problema de pesquisa desse trabalho foi preciso percorrer um caminho cheio de angústias ligadas, basicamente, à forma que nos relacionamos com a animação, como forma de expressão. Um dos primeiros questionamentos acerca disso foi entender como esse tipo de comunicação pode se basear em mitos na sua elaboração. E de outro ponto de vista, de que forma o mito contribui na sua construção narrativa?

Antes de responder essas questões, o entendimento sobre o mito como uma narrativa que pode assumir diversas “caras” foi necessário. Caminhando ao seu lado também se revelaram questionamentos e reflexões acerca de noções sobre imaginário, inconsciente, arquétipos e símbolos. Estes, portanto, compreendem a fundamentação teórica deste trabalho.

Paralelamente ao estudo dessas teorias, o problema de pesquisa foi se mostrando mais consistente, buscando relações entre essas faces do mito, as suas compreensões, identificações e aceitações num determinado contexto. Com foco nesses conceitos e na questão central do trabalho, foi realizada uma animação com duração de pouco mais de três minutos, envolvendo duas histórias fortemente conectadas ao imaginário, um mito e uma fábula. A relação entre os seus elementos e as diversas leituras, das mais óbvias até as não tão óbvias, constitui o capítulo intitulado *Simbolismos*.

1.2 Problema de Pesquisa

O meu problema de pesquisa é uma reflexão sobre as diversas faces que um mito pode ter, buscando entender como produções de uma determinada cultura ou de um determinado tempo podem fazer sucesso em culturas ou épocas diferentes.

1.3 Justificativa

O mercado de trabalho que envolve animação, seja no cinema, em publicidade, no jornalismo, em vídeos institucionais, na internet, nas artes em geral, vive um momento de muita expressão, com grande interesse dos espectadores e, portanto, daqueles que o produzem. O encantamento dessa arte deve-se muito à técnica, aprimorada constantemente pela tecnologia, e principalmente à forma de contar histórias envolventes e catárticas. A construção das narrativas nos filmes de animação está fortemente ligada ao imaginário e por sua vez, ao mito. Através de seus símbolos e simbolismos, é possível criar, recriar, ler e reler representações dos mais variados elementos pertencentes ao universo fantasioso da animação. Explorá-los, ajuda a compreender cada vez mais o sucesso dessas formas de comunicação.

A arte da animação como a conhecemos hoje teve seu início muito próximo ao do Cinema. Alguns autores marcam essa origem séculos antes com o *zootrópio*, *zoopraxinoscópio*, o teatro das sombras e até com as figuras rupestres que sugeriam ações e movimentos através das sequências de imagens desenhadas nas paredes paleolíticas. Escolhi o nascimento do Cinema como ponto de partida, porque as técnicas, os conceitos e as teorias deste são os que mais se aproximam do produto. Portanto, para a produção da animação, levarei em conta três etapas principais: a pré-produção, a produção e a pós produção, indo desde a concepção do roteiro e do *storyboard* até a finalização imagética e sonora do filme.

Explorar as ligações entre animação e imaginário parece ser bem razoável, considerando que em ambas permeiam o universo do fantástico. A elaboração do produto consiste em fazer tais relações, levando em conta o argumento inicial de que uma interpretação estilizada da realidade possibilita aos olhos e aos ouvidos uma “concretização” de um universo imaginativo e fantasioso. Em outras palavras, a animação, através de suas técnicas e formas de expressão, propicia soluções narrativas visuais e sonoras singulares. Sendo assim, entende-se que a animação como produto pode ser uma um exercício interessante para a compreensão da questão central deste trabalho.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo geral

- Compreender a universalidade dos mitos em animações.

1.4.2 Objetivos específicos

- Por meio dos mitos, entender como produções de animação de uma cultura ou de um período fazem sucesso em culturas ou épocas diferentes.
- Produzir uma animação, misturando um mito e uma fábula, observando as relações simbólicas presentes em suas histórias.
- Explorar os simbolismos construídos e utilizados na mistura dos contos, a fim de compreender os seus imaginários e as suas relações

Capítulo 2: Yatagarazul

O neologismo *Yatagarazul* vem das palavras *Yatagarasu* e *azul*, resume a proposta do trabalho. *Yatagarasu* é o nome do corvo de três patas da mitologia japonesa. Já o vocábulo *azul* se refere a fábula da Gralha-azul, típica da região sul do Brasil, principalmente do estado do Paraná, do qual ela é ave-símbolo.

O produto consiste numa animação de três minutos, na qual as duas histórias apresentadas são misturadas em termos estéticos e simbólicos. A ideia é experimentar isso no processo criativo e as novas possibilidades de leituras, verificando a universalização do mito. Em outras palavras, perceber que mesmo contando de um jeito diferente, as raízes dos mitos permanecem. Essa experimentação foi uma oportunidade de colocar em prática o teórico abordado no início do trabalho e, também, uma nova forma de interpretação e entendimento do problema de pesquisa.

2.1 As histórias

2.1.1 Mito de Yatagarasu

O mito de *Yatagarasu* tem seus relatos nos escritos mais antigos do Japão, O *Kojiki* e o *Nihongi*, sendo o primeiro o mais antigo e também conhecido por “Registro de Assuntos Antigos”, na tradução de Chamberlain. Este contém as mitologias, enquanto o outro é uma compilação das crônicas do Japão. Um fato curioso é que não é mencionado nessas escrituras a quantidade de patas do pássaro lendário, apesar de várias simbologias derivadas deste mito serem representadas por um corvo de três patas, na própria cultura japonesa.

Segundo Kawagoe, podemos encontrar respostas na mitologia chinesa, que por sua vez, tem uma forte influência nas origens japonesas. “A origem do *Yatagarasu* é amplamente atribuída ao mito chinês dos dez corvos empoleirados em uma amoreira” (KAWAGOE, 2011). O mito é sobre a origem do sol, representado pelo corvo de três patas, filho da deusa do sol *Xi He* com o imperador *Jun*. Nas versões dos livros japoneses antigos também há a relação com o sol. Segundo o *Kojiki*, a deusa do sol *Amaterasu Omikami*, percebendo

os problemas do Imperador Jimmu e seus guerreiros no mundo terrano, envia o corvo gigante para norteá-los. A ave guia os homens, fazendo-os conquistarem seus objetivos. Na tradução do Nihongi, segundo Aston, a história é similar, com uma diferença na aparição da deusa, que ocorre num sonho.

Então, numa noite, *Amaterasu Omikami*, aparece no sonho do Imperador, dizendo: “Vou te enviar o *YataGarasu*, deixa-lo guiar-te pela terra.” Então, no dia seguinte, de fato, surgiu *Yatagarasu*, voando da grande expansão do céu. O Imperador disse: “A vinda deste pássaro significa a realização do meu sonho esperançoso. Que grandioso! Que esplêndido! Nossa ancestral, *Amaterasu Omikami*, deseja nos ajudar na fundação do nosso império. (ASTON, 1896, p. 115; tradução minha)

Em termos da simbologia, na mitologia japonesa, o aparecimento de *Yatagarasu* é interpretado como uma “prova da vontade do Céu ou intervenção divina nos assuntos humanos”. (KAWAGOE, 2011; tradução minha).

2.1.2 Fábula da Gralha-azul

A lenda que serve de base para este estudo está no livro *A sombra dos pinheiros* (1925), de Eurico Branco Ribeiro, uma das primeiras publicações e, possivelmente, uma das raízes do conto popular. E foi justamente uma versão desse conto que motivou meu interesse e a busca da lenda. A versão resume bem o conto e por isso a cito na sua integridade.

Uma certa gralha negra, dormia num galho de pinheiro e foi acordada pelo som dos golpes de um machado. Assustada, voou para as nuvens, para não presenciar a cena do extermínio do pinheiro. Lá no céu, ouviu uma voz pedindo para que ela retornasse para os pinheirais, pois assim ela seria vestida de azul celeste e passaria a plantar pinheiros. A gralha aceitou então a missão e foi totalmente coberta por penas azuis, exceto ao redor da cabeça, onde permaneceu o preto dos corvídeos. Retornou então aos pinheirais e passou a espalhar a semente da araucária, conforme o desejo divino.

(Fonte: SóHistória. Lendas & Mitos. Disponível em:

Acesso em: setembro, 2014)



Essa esplendorosa ave, tanto nas cores como no espírito, atraiu nossos olhares mais íntimos, seduzindo a nossa alma às diversas interpretações que temos dela, seja poesia, conto, música, dança, arte, entre outras representações afetivas. Até mesmo uma lei foi criada em sua homenagem.

É declarada ave-símbolo do Paraná o passeriforme denominado Gralha-azul, *Cyanocorax caeruleus*, cuja festa será comemorada anualmente durante a semana do meio ambiente, quando a Secretaria da Educação promoverá campanha elucidativa sobre a relevância daquela espécie avícola no desenvolvimento florestal do Estado, bem como no seu equilíbrio ecológico”. (Lei Estadual Nº. 7957 de 12 de novembro de 1984, no Artigo 1º)

Há relatos sobre um comportamento nobre da gralha, que reafirmam a sua contribuição ao reflorestamento das araucárias, outro símbolo do Paraná. Não cabe a este estudo uma discussão sobre as atividades biológicas da ave e da árvore, mas uma rápida noção de sua existência enriquece neste estudo a força simbólica da lenda. Portanto, longe de ser uma explicação, temos uma fala da galha, na lenda do historiador e folclorista Luís da Câmara Cascudo.

Ali está a cova que eu fazia e, além, o pinhão já sem cabeça, que eu devia nela depositar com a extremidade mais fina para cima. Tiro-lhe a cabeça porque ela apodrece ao contato da terra e assim apodrece o fruto todo, e planto-o de bico para cima a fim de favorecer o broto. Vai. Não sejas mais assassino. Esforça-te, antes, por compartilhar comigo nesta suave labuta”. (CASCUDO, 2006, p. 72)

2.2 Metodologia

Para este trabalho, primeiramente foi feita uma pesquisa de cunho teórico e qualitativo, buscando uma compreensão de assuntos e questões particulares e não uma resposta para todas elas “com a formulação de leis generalizantes, como fazem as ciências naturais”. A isso, reforço com o conceito *verstehen*, “que visa à compreensão interpretativa das experiências dos

indivíduos dentro do contexto em que foram vivenciadas.” (DILTHEY, apud GOLDENBERG, 1997, p.19).

Em um segundo momento, também foram realizadas pesquisas visuais, musicais e audiovisuais, as quais ao mesmo tempo que buscava referências, desenvolvia melhor a absorção do material teórico em questão. Afinal, estas possuem níveis de entendimento que beiram a nossa consciência intelectual, como já foi discutido no segundo capítulo. Dizendo de outra forma, uma imagem pode enriquecer mais de mil palavras, assim como as percepções sonoras e outras.

Apropriando-se do conceito proposto por Dilthey, Weber, diz que o “principal interesse da ciência social é o comportamento significativo dos indivíduos engajados na ação social”, e “os cientistas sociais que pesquisam os significados das ações sociais de outros indivíduos e deles próprios, são sujeito e objeto de suas pesquisas.” (WEBER, apud Ibidem). E dessa forma o sou, considerando os mitos e os simbolismos como relações dos indivíduos consigo mesmos e com aqueles e aquilo que os cercam.

2.2.1 Métodos da Pesquisa e do Trabalho

No delineamento dessas pesquisas, a técnica predominante foi a pesquisa bibliográfica, “desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. (GIL, 2008, p. 50). E através da relação entre os simbolismos observados nas histórias de diferentes épocas e culturas, foi utilizado o método comparativo, que segundo o mesmo autor, “procede pela investigação de indivíduos, classes, fenômenos ou fatos, com vistas a ressaltar as diferenças e similaridades entre eles.” (ibidem, p. 16).

Da concepção da animação até a sua pós-produção, foi utilizado um fluxograma criado numa necessidade anterior a fim de entender e separar as etapas do processo. Para facilitar o entendimento dos métodos do trabalho, traçarei uma linha imaginária, seguindo os procedimentos desse fluxograma, que não são necessariamente lineares, explicando em cada etapa como foram feitas

as pesquisas, como foram escolhidos o conto e o mito, suas estéticas, as trilhas sonoras e quais foram os critérios para tais escolhas.

A primeira etapa é a criação do roteiro. E antes de sua decupagem, o enredo. Fiz uma busca inicial de vários contos, lendas, folclores e mitos brasileiros e japoneses. O filtro foi simples: histórias com um tom otimista. O conto da Gralha-azul foi encontrado com facilidade. E rapidamente veio o mito de *Yatagarasu*, mas este tomou um tempo até processá-lo e entendê-lo como uma narrativa. Foi necessária uma investigação em fontes antigas e traduções destas, como explicado no início do capítulo, até chegar numa primeira compreensão do mito em condições de iniciar a recriação da trama.

A próxima etapa consiste na pesquisa de referências imagéticas e sonoras para as definições estéticas do produto. A proposta inicial era adaptar a história brasileira à estética japonesa e vice-versa. Surgiu, então, a necessidade de encontrar estéticas marcantes culturalmente, com diferenças bem definidas. Durante esta e a terceira etapa, que consiste na decupagem do roteiro, a criação do *storyboard* e do *animatic*, as referências vem e vão, numa dinâmica importante para as decisões finais dessas primeiras definições.

O *animatic* é uma maneira de pré-visualizar as animações, de filmes ou produtos audiovisuais em geral. É uma etapa extremamente importante, pois aqui é onde conseguimos sentir o ritmo, o sentimento das sequências e do todo. E justamente nesse momento poderão e serão feitas a maior parte das mudanças. Portanto, para a sua finalização é interessante ter montado, além dos quadros do *storyboard*, um esqueleto inicial da trilha-sonora. Nessa fase, foram escutadas dezenas de melodias.

O *taikô*, percussão dos tambores orientais, é derivado da cultura chinesa. Porém, sua expressão na cultura japonesa é bastante forte e singular. Como ex-praticante da arte, a bagagem de repertório ajudou bastante e, no fim, a música *Yumi ga Hama* do tradicional grupo japonês *Kodo* veio a calhar no ritmo das cenas. Na busca e na seleção das músicas japonesas, as conversas com meu pai foram curiosas, reveladoras e de caráter essencial para chegar na música *Nanatsu-no-ko*. Ao ouvir meu pai, nascido do outro lado de suas origens, reconhecer a melodia e cantar boa parte da letra dessa cantiga infantil do folclore

japonês depois várias décadas, percebi o quão importante ela era para este trabalho.

Gralha-azul é o nome do animal da fábula, da própria fábula e também da segunda trilha sonora que predomina na animação. Música composta por Inami Custódio Pinto, um importante folclorista do Sul do Brasil. A letra é a lenda em si, o que desperta outras curiosidades sobre a composição no seu todo: os arranjos, os instrumentos, sua história. Foram encontradas muitas versões da canção, pertencentes a região do Paraná. O foco da procura era a caracterização sulista.

Por isso, paralelamente, outras referências foram muito bem-vindas, como as boleadeiras de Jonh Gaúcho, sapateador e coreógrafo nascido no Rio Grande do Sul. Estas, que ele usa como instrumento para produzir uma espécie de percussão musical, são antigas armas datadas do século XVII utilizadas para caçar animais nas grandes pradarias do pampa rio-grandense. Na expressão musical, isso compreende os mitos, os ritos e os folclores da região. Em um evento promovido pela Volkswagen em Angra dos Reis no ano de 2008, Gaúcho se apresenta juntamente com Renato Borghetti, acordeonista e também folclorista, muito conhecido pela sua gaita-ponto. Este instrumento é muito tocado no Nordeste e no Sul, região cuja cultura foi expandida através de Borghetti.

Devido a esse grande envolvimento com a cultura da região que surgiu o mito, um trecho de vinte segundos da música *Milonga para as Missões*, de Borghetti, foi adaptado a trilha que inicia o terceiro ato da trama, em que a resolução do conflito principal é mostrada na transformação divina da personagem. Emendada a este trecho, uma fantástica versão de *Gralha-azul*, originalmente de Inami, fez a sua revelação junto com a superação do ato. Ela foi desenvolvida pela gravadora *Gramofone*, localizada em Curitiba, no projeto *Nhengarí Inami*, concebido por Lydio Roberto, musicoterapeuta paranaense. Além de toda a conexão da música, dos instrumentos e da regionalidade com tal momento da animação, há uma frase no site da gravadora que resume a intenção de sua escolha: “Vocação para Selo Musical, produção e difusão da música paranaense no Brasil e no mundo”. (Fonte: Gramofone. Disponível em: <<http://gramofone.com.br/musical/>> Acessada em setembro de 2014).

Finalizada a trilha, com a aprovação do concept e do animatic, vem a penúltima etapa do processo. A da ilustração, da animação e da sonorização. Esta, devido a trilha montada e a quantidade de elementos a sonorizar, foi a parte menos laboriosa, mas nem por isso, foi menos prazerosa. Esse é o estágio que mais consome tempo e energias. É quando, no processo criativo, as ideias, os rascunhos tomam forma, movimento e vida através do sopro anímico. A essa altura, as estéticas só estão esperando serem experimentadas. Definidas, vamos a elas.

Como técnica visual oriental elegi o *Sumi-ê*¹, outra arte milenar e de grande expressão japonesa, tem uma relação muito forte com a arte da caligrafia oriental. A fluidez e a precisão dos movimentos foram consideradas no sentimento da primeira parte do enredo. A busca pela técnica foi um caminho de inúmeros testes, até encontrar essa maneira, que se adequou ao cronograma.

Para a estética brasileira, foi escolhido o *Naif*². Devido a abrangência, o *Naif* inspirado para a produção deste trabalho tem influências culturais brasileiras. Apesar de não determinar uma região específica nas buscas das referências dessa estética, podemos observar nas pesquisas autores das regiões sul, sudestes e nordeste, com artistas naturalizados dos estados do Paraná, do Rio de Janeiro, de São Paulo, da Bahia, com influências de regiões próximas e, claro, do Naif europeu, onde tem forte presença. Pela definição, as características de ingenuidade, originalidade, espontaneidade conversam muito bem com as personagens da animação e com as representações sugestivas e poéticas do mito. Essa arte é muito difundida no Brasil. Nas palavras de Andrade:

A importância da arte naif em nosso país, de ricas tradições populares, está na maneira pela qual os pintores procuram captar uma linguagem brasileira do olhar a realidade ao seu redor. Conseqüentemente, armazenam na memória coletiva do povo uma documentação visual de

¹ *Sumi* significa *tinta preta* e *E* significa *caminho* ou *pintura*.

² O termo arte naif aparece no vocabulário artístico, em geral, como sinônimo de arte ingênua, original e/ou instintiva, produzida por autodidatas que não têm formação culta no campo das artes. (Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural)



nossos usos e costumes, comportamentos urbanos e regionais, sem intelectualismo, com a visão simples e sem rebuscamento de quem vê as coisas puras da vida. Suas raízes, enfim”, escreveu o crítico de arte Geraldo Edson de Andrade.

(Fonte: Ardies. Disponível em:
Acesso em: setembro, 2014)

Voltando às primeiras etapas, na criação do roteiro mais especificamente, foi proposta uma terceira estética, em 3D, que contrastasse com as outras duas. Pode ser considerada uma espécie de estética de transição, de passagem ou de quebra. Porém, a ideia era retratar também esse segundo ato, iniciado logo após a fuga da ave causada pela destruição de seu lar. O contraste dela reside basicamente na oposição entre o traço estilizado e o realista. As estéticas do Sumi-ê e do Naif trabalham elementos bidimensionais, chapados nas formas e nos tons, sem muito comprometimento com as noções de perspectiva, profundidade, iluminação, contrapondo-se a terceira. Outra reflexão para a inserção desta foi sobre os momentos de passagem da personagem. A gralha acaba de subir acima das nuvens e nessa ascensão literal e simbólica, ela transcende uma fase. E numa última transcendência, retorna ao lar transformada na gralha-azul ou no corvo mitológico Yatagarasu. Portanto, mais uma reflexão sobre essa estética. Esta, devido a sua técnica, é considerada uma tentativa de realismo ou de aproximação com a realidade. No caso, porém, ela representando o contato com o divino, além da compreensão da realidade.

Concluindo este capítulo, a última etapa consiste na finalização de todos os processos, em que as animações das cenas, dos planos e das sequências serão *renderizadas*, editadas e montadas numa *timeline*, juntamente com a trilha e os efeitos sonoros, ajustando e fazendo os tratamentos finais nas cores, no tempo, no volume, no ritmo. Concluído o filme, foram feitas abordagens simbólicas sobre o trabalho em geral, analisados no quarto capítulo. Antes de prosseguir, alguns conceitos importantes sobre os mitos, o imaginário, os símbolos e os arquétipos serão discutidos a seguir.

Capítulo 3: Desenvolvimento Teórico

3.1: Imaginário

Vivemos a todo o momento um mundo de representações. São infindáveis ideias, conceitos, imagens, símbolos nessa dinâmica de construção, desconstrução e reconstrução do universo mental criado pelo homem. Essas representações são resultantes de um processo perceptivo, em que o imaginário percebe, compreende e traduz a realidade exterior. Segundo Laplantine, essa realidade consiste na existência das coisas, da natureza, do homem em si mesmos, sem a interpretação carregada de significados. Já a realidade traduzida para o mundo das ideias seria o que ele chama de real. E é neste real que o imaginário se apoia, modificando-o, para criar novas relações.

Para construir o processo do imaginário é preciso mobilizar as imagens primeiras, como dos homens, cidades, animais e flores conhecidas, libertar-se delas e modificá-las. Como processo criador, o imaginário re-constrói ou transforma o real. Não se trata, contudo, da modificação da realidade, que consiste no fato físico em si mesmo, como a trajetória natural dos astros, mas trata-se do real que constitui a representação, ou seja, a tradução mental dessa realidade exterior. O imaginário, ao libertar-se do real que são as imagens primeiras, pode inventar, fingir, improvisar, estabelecer correlações entre os objetos de maneira improvável e sintetizar ou fundir essas imagens. (LAPLANTINE e TRINDADE, 1997, p. 8)

A negação do real seria o que o autor começa a definir no conceito de ilusão, caracterizado “essencialmente pela imprecisão, ambiguidade, confusão de discursos, perda da lógica interna do imaginário”, ocorrendo “quando o objeto do desejo é indefinido ou quando é negado qualquer objeto preciso que faça parte do domínio do real ou do imaginário contextualizado” (Ibidem, p. 10). Não cabe a este estudo a discussão sobre tal conceito, mas vale o pensamento de

que, no imaginário, mesmo com a modificação do real, restarão elementos coerentes com a percepção desse universo, ou seja, esse novo real é razoável na imaginação.

Partindo desse raciocínio, Laplantine difere ilusão de fantástico e maravilhoso. Nestes, a inserção de elementos aparentemente contraditórios a realidade percebida pode ser justificada com uma suspensão de julgamentos, no primeiro caso; ou com uma aceitação de um novo universo, no segundo caso, onde regem novas regras. O fantástico supõe “uma oscilação e uma hesitação sem fim entre o real e o sobrenatural, entre o que diz respeito a fenômenos naturais, logo físicos, que podem ou poderão “um dia ser explicados”, e hipóteses metafísicas.” (TODOROV, apud LAPLANTINE e TRINDADE, 1997)

Jacqueline Held limita a ideia de fantástico como sendo aquilo “que é apenas imaginável; o que não é visível aos olhos de todos, que não existe para todos, mas que é criado pela imaginação, pela fantasia de um espírito.” (HELD, 1980, p. 24).

A narração fantástica reúne, materializa e traduz todo um mundo de desejos: compartilhar da vida animal, libertar-se da gravidade, tornar-se invisível, mudar seu tamanho e – resumindo tudo isso – transformar à sua vontade o universo: o conto fantástico como realização dos grandes sonhos humanos, sonhos frequentemente retomados pela ciência. (Ibidem, p. 25)

Seja o fantástico, o maravilhoso ou quaisquer outras representações no imaginário, estas são formas de expressar as necessidades e os sentimentos mais intrínsecos do inconsciente humano, em busca da compreensão e do entendimento de si e do que está a sua volta. É, portanto, “a busca incessante, a aprendizagem da vida, que nos faz reunir as necessidades primordiais da humanidade.” (Ibidem, p. 21). É a fantasia de um que reúne a fantasia de todos.

Essa relação do indivíduo consigo mesmo e com o coletivo se insere no que Backzo chama de imaginário social. Uma projeção do inconsciente humano que explica e rege as regras, as normas, os valores e os mitos de um grupo, de uma comunidade, de uma cultura, de um conjunto. Para o autor, esse universo

é “composto por um conjunto de relações imagéticas que atuam como memória afetivo-social de uma cultura, um substrato ideológico mantido pela comunidade”. Em outras palavras, seria um imaginário onde os indivíduos pertencentes a um mesmo grupo depositam suas memórias, vivências e leituras da sua realidade. Portanto, um mundo de representações importante para compreensão da coletividade, das percepções que cada um tem em relação a si mesmo e de uns em relação aos outros. Backzo ainda explica o termo como “uma das forças reguladoras da vida coletiva”. Dessa forma, além de garantir a identificação dos integrantes com seus grupos e com as estruturas criadas no imaginário, as referências simbólicas:

definem também de forma mais ou menos precisa os meios inteligíveis das suas relações com ela, com as divisões internas e as instituições sociais, etc. [cf. Gauchet 1977]. O imaginário social é, pois, uma peça efetiva e eficaz do dispositivo de controlo da vida colectiva e, em especial, do exercício da autoridade e do poder. Ao mesmo tempo, ele torna-se o lugar e o objecto dos conflitos sociais. (BACKZO, 1985, p. 309)

Para o meu problema de pesquisa, considero fundamental a noção de imaginário como um universo de possibilidades simbólicas. Tão importante quanto entender essa força reguladora, as identidades, os papéis das posições sociais, as normas e os valores do coletivo, é entender também que cada universo simbólico tem a sua “realidade primeira”, como colocam alguns autores, ou o “real primeiro”, nas palavras de Held, considerando o termo real como uma realidade já traduzida, segundo Laplantine. Ainda citando Held, “cada um de nós retira do real seu próprio universo. [...] De certa maneira, produzo meu próprio real. Por isso mesmo, meu real é fantástico, assim como meu fantástico é real.” (HELD, 1980, p. 24). Concluindo o raciocínio sobre universo de possibilidades, considero plausível uma compreensão sobre as relações entre diferentes imaginários, em que uma esfera pode atravessar outra, interseção esta que será abordada mais para frente.

3.2: Símbolo

Como já foi abordado no capítulo anterior, os símbolos estão compreendidos na esfera do imaginário. São atribuídos à realidade percebida, a fim de construir um real interpretativo. O imaginário, para exprimir-se e existir, utiliza o simbólico, ou seja, uma linguagem que se apropria de símbolos para se expressar. Portanto, “o simbólico pressupõe a capacidade imaginária”. (LAPLANTINE e TRINDADE, 1997, p. 7). Ou seja, os símbolos têm função interpretativa, podendo representar qualquer tipo de ideia das mais variadas formas. Segundo o autor, eles constituem-se de “aspectos formais (significantes) e de conteúdos polissemânticos (significados)”. (Ibidem, p. 28). Essa característica é fundamental para a compreensão da relação entre os símbolos e o imaginário.

Segundo Laplantine, o caráter afetivo contido no Imaginário o faz diferir do conceito de imaginação, encontrado no processo científico. Esta utiliza-se de signos diretamente ligados aos seus significantes, remetendo a direções únicas com significados limitados dentro do seu universo formal. O Imaginário, por sua vez, trabalha com uma diversificação de significados simbólicos, dependendo do contexto que se insere. Numa curta definição, Backzo diz que “o símbolo parece ser o intermediário entre o sinal e o signo: concreto como o primeiro; inscrito numa constelação de relações como o segundo.” (BACKZO, 1985, p. 311)

Consoante com as noções de símbolo apresentadas, Peirce também faz uma distinção de termos. Ele define ícone como um signo determinado pelo seu objeto, em virtude de sua natureza interna e o difere de símbolo:

O símbolo é convencional, enquanto a imagem, não o é, devido à sua identidade com o objeto. Nessa perspectiva, o autor define símbolo como um signo que é determinado pelo seu objeto dinâmico somente no contexto em que ele é interpretado. (PEIRCE, apud LAPLANTINE e TRINDADE, 1997.)

Os símbolos têm intenção e são produzidos nas interações entre os homens num dado contexto, baseado em algum discurso. Ao mesmo tempo,

esse discurso não reduz seus significados àquele que lhe é atribuído. A essência do símbolo permanece, mesmo que não seja interpretado no seu todo. Segundo Durand, “a matéria primeira, ou seja a imagem, está contida no inconsciente do qual emana o sentido” (DURAND, apud LAPLANTINE e TRINDADE, 1997). Dessa forma, no símbolo há uma unificação do consciente com o inconsciente, daquilo que está sendo interpretado com o que não está.

Laplantine afirma que para os autores de tradição neoplatônica o símbolo, devido ao seu caráter sincrético, “fala por si mesmo e conduz os homens à reminiscência de um sentido primordial que é constitutivo da imagem simbólica.” (LAPLANTINE e TRINDADE, 1997, p. 6). Apesar de o símbolo conduzir a essas lembranças do passado, o homem não necessariamente percebe esse retorno. Segundo Ricoeur, citado por Laplantine (Ibidem, p. 4), existem nos símbolos “os mesmos sentidos que os homens irão redescobrir”. Sendo o Imaginário um depositário de significados, o autor conclui que “toda e qualquer imagem, ao mesmo tempo produto e produtora do imaginário, passa a ter o caráter de sagrado, devido à sua universalidade e à sua emergência do inconsciente”. (Ibid.)

Para finalizar as exposições de tais conceituações, nas palavras de Jung, “o símbolo é a melhor expressão possível para um conteúdo inconsciente apenas pressentido, mas ainda desconhecido”. (JUNG, 1976, p.18). Ele é a unidade que constitui a base da linguagem que faz o intermediário da compreensão humana com o incompreensível.

3.3: Mito

O mito é uma fala. É uma narrativa, é um discurso, é uma mensagem. Essa é uma das afirmativas mais amplas que nos deparamos ao iniciar a busca pela sua compreensão. E já nesse começo somos alertados por vários autores que a sua definição não seria fácil, apesar da frequência que o termo é utilizado. Uma noção comum sobre ele está no fato deste surgir de uma imaginação mitopoética, em que Randazzo explica que os mitos “surgem da experiência humana intuitiva do mundo”. (RANDAZZO, 1996, p. 55). De forma parecida, Rocha diz que o mito é uma “forma de as sociedades espelharem suas contradições, exprimirem seus paradoxos, dúvidas e inquietações [...] uma possibilidade de se refletir sobre a existência, o cosmos, as situações de "estar no mundo" ou as relações sociais. (ROCHA, 1996, p. 4).

Ainda que o mito fale sobre as origens da humanidade e das necessidades mais primitivas, buscar a sua origem não parece ser um caminho razoável, afinal “a origem de uma coisa não garante a explicação do seu estado atual”, (Ibid.). Como foi dito antes, o mito é uma fala. Porém, não é uma fala simples. Não devemos limitá-lo as estruturas da nossa compreensão linguística. Portanto, localizar suas origens parece uma tarefa improvável. Assim como o conteúdo que vaga pelo imaginário, o mito está, efetivamente, ligado à possibilidade de ser interpretado. Tal como os símbolos, ele é uma forma de expressão do inconsciente. E mais, é através dos símbolos que o mito se comunica. É uma “manifestação em imagens simbólicas, metafóricas das nossas energias internas”. (*O poder do Mito*, 1988, cap. 2)

O mito carrega consigo uma “mensagem cifrada, que não está dita diretamente” (ROCHA, 1996, p. 4). O autor diz ainda que o mito esconde alguma coisa. Pode não ser o seu intuito, mas de fato, ele nunca se mostra por inteiro. Seu discurso é em níveis e a sua leitura vai variar de acordo com as necessidades para a sua compreensão. O mito “será, em larga medida, aquilo que a interpretação quiser que ele seja”, apresentando “sua face como refletida no espelho de cada interpretação”. (Ibidem, p. 20). Complementando a isso, Campbell diz que uma boa leitura de mito se dá de forma conotativa. Dessa

forma é possível alcançar ou aproximar-se do nível de referência em que está o mito, onde as “metáforas se referem a coisas absolutamente transcendentais”. (O poder do Mito, 1988, cap. 2). Um contraponto a isso e, também, uma percepção comum que se tem do mito, é a sua associação com eventos que nunca ocorreram, com algo inventado. Longe de perceber o mito como uma mentira, mas a tentativa de julgar a sua veracidade, não parece novamente um caminho razoável. Não existem mitos ou interpretações mais verdadeiros do que outros. Todos são verdadeiros em sentidos diferentes. Citando Rocha para concluir esse raciocínio:

A eficácia do mito e não a verdade é que deve ser o critério para pensá-lo. O mito pode ser efetivo e, portanto, verdadeiro como estímulo forte para conduzir tanto o pensamento quanto o comportamento do ser humano ao lidar com realidades existenciais importantes. (ROCHA, 1996, p. 5).

Resgatando a questão da pluralidade de significados simbólicos que percorrem o imaginário; o mito, alimentado por quaisquer simbolismos, se deixa eternamente interpretar e a cada vez que isso acontece, surge um novo mito, uma nova leitura. Entretanto, sua essência, aquilo que o fez se expressar, permanece. É o que Rocha julga ser uma das características mais sedutoras do mito, o fato dessas leituras e releituras se agregarem a ele “como novas formas de o mito expor suas mensagens” e, portanto, “as interpretações não esgotam o mito”. (ROCHA, 1996, p. 21)

Ainda falando sobre as interpretações, mas agora sobre o termo mito, Rocha faz uma breve citação da ideia que ficou conhecida pelo nome de animismo, em que “todos os elementos da natureza poderiam ser personificados. Toda a natureza era susceptível de adquirir [...] um sentido de animação e personificação”. (TYLOR, apud ROCHA, 1996, p. 14). Para o exercício que proponho neste trabalho, levarei em conta uma reflexão sobre o conceito apresentado. Ao mesmo tempo que a criação mítica se presta aos desejos do entendimento dos fenômenos naturais, existe também a interpretação ativa em que o homem se projeta nos elementos que o cercam. É a “experiência humana de representar seu próprio espírito, de supor sua alma”,

o que “permitiria pensar nesta mesma possibilidade para o resto do universo”. (Ibid.). Possivelmente, aqui nos encontramos com a leitura conotativa que Campbell se refere ao que já foi citado anteriormente. Quando o homem personifica o seu objeto de observação, este ganha vida no mundo das representações; podendo, dessa maneira, alcançar o misterioso, aquilo que transcende os nossos pensamentos. Afinal, como disse Campbell, “os mitos são pistas para as potencialidades espirituais da vida humana”, que ajudam o homem a se encontrar dentro de si mesmo. Para ele, o que buscamos na verdade não é um sentido para a vida, mas sim a experiência de nos sentirmos vivos, de tal forma que “nossas experiências de vida, num nível físico, tenham ressonâncias internas no mais profundo do nosso ser e da nossa realidade”. (*O poder do Mito*, 1988, cap. 2).

Refletindo um pouco mais sobre essas últimas afirmações, julgo como pertinente um resumo dos níveis e das funções que os mitos atuam, de acordo com Campbell. Num primeiro momento, o mitólogo explica que a função básica do mito é abrir o mundo para a dimensão do incompreensível, percebendo a maravilha que é universo, que é o homem e todo o mistério do que transcende a nossa compreensão.

A segunda função ele chama de Cosmológica. O intuito nesse nível é ver o mistério tal como se manifesta através de todas as coisas, de modo que o universo do imaginário se torna uma espécie de imagem sagrada, a qual atribuímos o mistério transcendental, em que os mitos “ajudam-nos a entender o universo e o lugar que ocupamos nele”. (CAMPBELL, apud RANDAZZO, 1996, p. 59).

Já num terceiro nível, o autor apresenta a função sociológica, que valida e conserva uma certa sociedade ou sua ordem social. Campbell destaca que esse é o lado do mito que passou a predominar no nosso mundo, podendo os mitos variarem de acordo com a cultura ou o grupo social, justificando suas próprias convenções.

Por último, ele encerra com a função pedagógica, alegando que o mito pode ensinar “como viver a vida humana sob quaisquer circunstâncias” (*O poder do Mito*, 1988, cap. 2). Campbell ilustra o que ele quis dizer sobre esta última função com a história de *Brahma-Vaivarta Purana*, de um texto religioso Hindu,

datado do século 10 d.C. Resumidamente, ele interpreta da história que o homem pode representar, em vida, a eternidade, na forma simbólica da verdade final e do que há de mais transcendental, Deus. O autor finaliza, dizendo ser a favor de obter o máximo possível dessa experiência enquanto estamos vivos. O aqui e o agora é o lugar e o momento para ter essas experiências, podendo assim chegar a sentir realmente o êxtase de estarmos vivos.

Antes de prosseguir ao próximo tópico e para concluir este, vou recuperar a ideia de universalidade dos mitos e dos componentes do imaginário, em que o mito de um representa o mito de vários. Essa enigmática onipresença do mito e daquilo que compõe o imaginário é uma das qualidades que mais fascinam o homem. Jung diz que os mitos são “fenômenos psíquicos que revelam a natureza da alma”. (JUNG, apud RANDAZZO, 1996, p. 63). Na compreensão de Randazzo, os mitos são “padrões arquetípicos da experiência humana que existem desde o começo dos tempos e atravessam todas as culturas [...] A aparente simplicidade disfarça sua profundidade”. (Ibid.).

3.4 Arquétipo

“A psique humana é essencialmente a mesma no mundo inteiro” (*O poder do Mito*, 1988, cap. 4). Usarei essa noção comum que trata do arquétipo como ponto de partida. Jung atribui à natureza arquetípica fenômenos que dependem da “existência de uma imagem primordial autônoma, universalmente dada de modo pré-consciente na disposição da psique humana. (JUNG, 1976, p.210)”. Dito de outra forma, os arquétipos são um conjunto daquilo que forma a nossa psique, da psique de todos. Campbell justifica que essa essência compartilhada é devida ao aspecto similar dos corpos humanos, que possuem “os mesmos órgãos, instintos, impulsos, conflitos e temores.” (*O poder do Mito*, 1988, cap. 4).

Acerca dessa universalidade, Jung também dá o nome de *tema* ou *motivo* às repetições dessas imagens e situações primordiais. Elementos estes que navegam pelo inconsciente coletivo, que por sua vez não é fruto de um processo individual, mas sim de uma herança de gerações anteriores. Para ele:

O arquétipo representa essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta (JUNG, 1976, p.17). (Grifo meu)

Explorando um pouco mais o termo, os arquétipos são a fonte das experiências do imaginário. Através de seus simbolismos, o homem interpreta mensagens do inconsciente coletivo, em que todos possuímos da experiência coletiva da humanidade. Ressaltando, porém, que o que chega a consciência humana é uma modificação daquilo que seria o arquétipo, ou seja, uma forma arquetípica, que “a consciência humana consegue apreender através de projeção - isto é, espelhadas nos fenômenos da natureza”. (JUNG, 1976, p.18)

Apresentadas algumas de suas definições, pretendo destacar e discorrer sobre três aspectos do arquétipo. São eles: os padrões recorrentes, o caminho percorrido do inconsciente para o consciente e, por último, as suas ramificações simbólicas.

Para reforçar a ideia da existência das repetições de determinadas formas na psique no tempo e no espaço, buscarei como exemplo uma passagem que

Jung analisa o *motivo* da dupla descendência ou do “segundo renascimento”, nas palavras do autor. Ele comenta uma discussão de Freud, acerca do quadro *A Virgem e o Menino com Santa Ana*, de Leonardo Da Vinci. Sem adentrar na discussão, Jung questiona a explicação de Freud sobre a origem do quadro a partir do fato de da Vinci ter tido duas mães. O psiquiatra chama atenção que nesse episódio, “se entretence a um motivo aparentemente pessoal um motivo impessoal bem conhecido em outros campos”, no caso o arquétipo em questão. Para ele, esta é uma ideia-base de todos os mistérios do renascimento, inclusive do Cristianismo. “O próprio Cristo nasceu duas vezes: através de seu batismo no Jordão ele renasceu pela água e pelo espírito.” (JUNG, 1976, p.55).

Somando mais exemplos, Jung menciona o mito grego de Hércules, que alcança a imortalidade ao ser adotado por Hera, e o compara com o ritual egípcio do Faraó, entendendo este como um ser humano e divino. “Nas paredes da câmara de nascimento dos templos egípcios vê-se representada a segunda concepção e nascimento divinos do Faraó - ele "nasceu duas vezes”. (Ibid.)

Em resumo, Jung diz que esse *tema* é muito recorrente. Seja nos primórdios da medicina como um meio mágico de cura, seja na experiência mística de várias religiões ou na fantasia infantil de ter sido adotado.

Seguindo ao próximo aspecto, apresentarei noções que diferenciam e, ao mesmo tempo, ajudam a definir a ideia de consciente e o inconsciente. Para isso, retomo rapidamente o capítulo sobre símbolo, no qual Laplantine afirma que o Imaginário possui um caráter afetivo, em que o homem busca sentidos e compreensões, cujas explicações remetem a estruturas do inconsciente. (LAPLANTINE e TRINDADE, 1997, p. 28). Nas palavras de Jung:

Os conteúdos do inconsciente pessoal são principalmente os *complexos de tonalidade emocional*, que constituem a intimidade pessoal da vida anímica. Os conteúdos do inconsciente coletivo, por outro lado, são chamados *arquétipos*. (JUNG, 1976, p.16)

Portanto, o conceito de "archetypus" só se aplica às representações coletivas, pois são componentes autênticos do nosso mundo interior que ainda não foi visitado por alguém com intenção de interpretá-lo. Em síntese, os arquétipos são o que são, independente do que é elaborado pela nossa mente.

Enquanto o inconsciente pessoal é composto por experiências pessoais contextualizadas, que começam e terminam no individual, o inconsciente coletivo reúne infinitas experiências que, no fundo, não pertencem a ninguém, mas sim a humanidade. Entendo essa diferença entre o inconsciente pessoal e o coletivo como ponto chave para compreender da universalização do arquétipo. Importante para sua compreensão e não necessariamente a sua definição, já que está além da nossa capacidade intelectual, em termos linguísticos.

Finalmente, a última característica sobre o arquétipo que me proponho a dissertar é de extrema importância para o produto realizado neste trabalho. Dando continuidade as diferenças entre as esferas pessoal e coletiva, também podemos distinguir o arquétipo de suas variações simbólicas.

De acordo com Jung, “a humanidade sempre teve em abundância imagens poderosas que a protegiam magicamente contra as coisas abissais da alma, assustadoramente vivas”. Tais imagens tinham um valor de proteção e de cura em relação aos “perigos do inconsciente”.

Até parece que essas imagens simplesmente surgiam e eram aceitas sem questionamento, sem reflexão, tal como as pessoas enfeitam as árvores de Natal e escondem ovos de Páscoa, sem saberem o que tais costumes significam. (JUNG, 1976, p. 23)

Jung explica que as imagens arquetípicas são tão profundas, simbolicamente, que não conseguiríamos chegar ao seu sentido real ou original, questionado apenas até onde a nossa compreensão alcança. “Por isso os deuses morrem, porque de repente descobrimos que eles nada significam, que foram feitos pela mão do homem, de madeira ou pedra, puras inutilidades”. (Ibid.)

Entretanto, para o psiquiatra, essa é apenas uma leitura míope do homem, que ao recorrer a “razão”, se distancia da esfera do imaginário. Da mesma maneira que Randazzo se expressa:

O mundo moderno foi desmitologizado e desencantado pela ciência e pela tecnologia. Já não temos ouvidos para a canção mágica do universo. Já não nos sentimos ligados à natureza, às montanhas, aos rios, às árvores. (RANDAZZO, 1996, p. 60)

Voltando a discussão, conseguimos então diferenciar o arquétipo de seus desmembramentos, em que imagens, sensações, símbolos arquetípicos são manifestações do arquétipo. Contudo, é a manifestação de uma parte e jamais de seu todo, na sua essência mais pura, que como vimos, transcende as nossas simbologias. Comparo a isso o que Jung chama de arquétipos de transformação.

Estes não são personalidades, mas sim situações típicas, lugares, meios, caminhos, etc, simbolizando cada qual um tipo de transformação [...] símbolos verdadeiros e genuínos [...] na medida em que eles são ambíguos, cheios de pressentimentos e, em última análise, inesgotáveis. (JUNG, 1976, p.47)

Capítulo 4: Simbolismos

A proposta deste capítulo é explorar os mais variados significados de dez símbolos que foram separados para este trabalho. Para um trabalho completo, como aponta Jung:

[...] é necessário conhecer o significado funcional de um símbolo individual. Depois descobriremos se o símbolo mitológico dado como paralelo pertence à mesma circunstância e se tem o mesmo significado funcional. Estabelecer tais fatos não é apenas uma questão de pesquisa laboriosa, mas também um objeto ingrato de demonstração. (JUNG, 1976, p.60)

Entretanto, um estudo aprofundado não viável neste trabalho. Por isso o intuito é iniciar uma exploração mais superficial sobre os simbolismos, em cima de outros trabalhos, estes sim laboriosos e profundos. Portanto, duas fontes são importantes para material apresentado aqui; os dicionários de símbolos, um do francês filósofo e teólogo Jean Chevalier (1969) e o outro do espanhol mitólogo Juan Eduardo Cirlot (1958).

1. Corvo

O fato do corvo e da gralha serem da mesma família, mas de espécies diferentes, é bem interessante ao tema deste trabalho. Há uma dificuldade em diferenciá-los. Essas aves são muito parecidas. Para os olhos leigos são os mesmos pássaros. De forma similar acontece com as várias leituras de alguns mitos, sejam elas histórias, ideias transmitidas através de contos, fábulas, lendas, músicas, pinturas, filmes, esculturas, e por aí vai. Em resumo, todas essas interpretações têm uma mesma essência, mas com diferenças contextuais.

A personagem em *Yatagarazu*, título do produto; seria, portanto, ao mesmo tempo corvo e gralha. A necessidade de diferenciá-las está na relação

fábula-mito a qual cada espécie pertence. Portanto, para a busca de seus significados simbólicos, vamos considerar apenas o corvo.

Para nós do ocidente, há uma forte associação do corvo com o mau agouro, a morte, devida a “cor deste pássaro, seu grito fúnebre e o fato de que se alimenta de animais mortos” (CHEVALIER, 1969, p. 390, tradução minha). Entretanto, a cor preta também é associada com a “ideia de começo, tal como expresso nos símbolos da noite materna, trevas”, característica que também é atribuída pelos primitivos no termo “nigredo, que é tanto associado ao estado inicial da matéria como a condição produzida pela separação dos Elementos, *putrefactio*.” (CIRLOT, 1958, p 71, tradução minha). A ideia do princípio, do início ou da origem também é percebida em muitas culturas primitivas, que associam ao corvo o significado de “distante alcance cósmico”. “De fato, para os *Red Indians* norte-americanos, ele é o grande civilizador e criador do mundo visível, significado parecido em tribos celtas, germânicas e siberianas”. (CIRLOT, 1958, p 71, tradução minha). Na mitologia escandinava, dois corvos estão à altura da cabeça no trono de deus Odin, enquanto dois lobos estão sentados ao lado. *Hugin*, representando o espírito e *Munnin*, a memória. Eles representam “o início da criação, enquanto os lobos a destruição” (CHEVALIER, 1969, p. 391, tradução minha). Significados estes também encontrados, com outras associações simbólicas, na mitologia hindu e japonesa. Nesta, temos *Amaterasu* e *Tsukuyomi*, como deuses da criação do mundo, em que a primeira representa o Sol, o grande espírito que ilumina os céus, enquanto o segundo representa a Lua, o passado e a memória.

Ainda na questão da criação, nas definições segundo Cirlot, a associação com a atmosfera e com o voo, considera o corvo “como mensageiro, símbolo de criatividade, poder demiúrgico e força espiritual.” O corvo é o profeta, que faz o intermédio do mundo inferior com o superior. E de acordo com a simbologia cristã, o corvo, como as aves que voam, assume “a alegoria de solidão”, significando o “isolamento de que vive no plano superior” (BEAUMONT, apud CIRLOT, 1958, p. 71, tradução minha), que segundo Chevalier, seria “igualmente um atributo da esperança, ao repetir sempre o corvo, nas palavras de Suetonio, ‘cràs, cràs, cràs’, que em latim significa ‘amanhã, amanhã, amanhã’.” (CHEVALIER, 1969, p. 391, tradução minha). O autor também explica que,

apesar de não existir essas implicações nas culturas clássicas, ainda resta nestas um caráter místico do corvo, “a habilidade de prever o futuro”, justificando a “utilização da sonoridade de seu pio em ritos de adivinhação”. Essa definição foi muito esclarecedora na cena em que o corvo tem as visões durante a fuga. Lembro de tentar trabalhar a lembrança, evitando uma sensação nostálgica, propondo um sentimento de esperança. E só agora compreendi esse *flashback* como uma visão do futuro.

Concluindo as noções simbólicas do protagonista, há um contraste entre o simbolismo ocidental e o oriental. Ainda num plano divino, mas diferentemente da associação à morte, na China e no Japão, o corvo é símbolo de “gratidão filial, pelo fato de também alimentar os pais [...] considerada um prodigioso restabelecimento da ordem social”. A música *Nanatsu no Ko*, ensinada nas escolas primárias, fala sobre desse amor familiar da mãe-corvo com os seus sete filhotes. “O mensageiro divino” na cultura japonesa representa, portanto, “o bom presságio, o anunciador dos triunfos e signo de virtude”, como interpretado pelos “*Tchen*”. (CHEVALIER, 1969, p. 390, tradução minha). Como já foi dito no capítulo anterior, as mitologias japonesa e chinesa associam este pássaro com o Sol, simbolizado pela figura do corvo com três patas, “segundo pedras esculpidas do tempo dos *Han*”, sendo elas uma “correspondência à alvorada, ao zênite e ao pôr do sol”, (Ibidem, tradução minha)

2. Árvore

Das suas infindáveis e complexas simbologias, chamarei a atenção, em três momentos, para algumas leituras desse símbolo universal. Primeiramente, há um significado muito geral, em que a árvore “denota a vida do cosmos, sua consistência, crescimento, proliferação, processos generativos e degenerativos[...] E representa a vida inesgotável, equivalendo ao símbolo de imortalidade.” (CIRLOT, 1958, p. 347, tradução minha). Por sua vez, esse conceito de vida sem morte, representa a árvore como “a realidade absoluta, do centro do mundo.” (ELIADE apud CIRLOT, ibid., tradução minha). Ela simboliza a vida, o presente, o agora, a realidade, a origem do universo.

Já numa outra perspectiva, temos a simbologia do ciclo da vida. Conforme escrito no dicionário de Chevalier, as árvores de folhas caducas, as quais caem numa época do ano e voltam a nascer em outra, “simbolizam a natureza cíclica da evolução cósmica, morte e regeneração”. (CHEVALIER, 1969, p. 118, tradução minha). Apesar da Araucária ser, pelo contrário, uma árvore de folha perene, tal interpretação simbólica neste trabalho considera o ato de desmatamento ou às atividades em direção a este e o ato de reflorestamento, fechando o ciclo.

Em terceiro lugar e agora sim mais diretamente com a Araucária, a simbologia da longevidade e da imortalidade é marcante em culturas orientais. Na chinesa, são frequentes as pinturas daquelas que são conhecidas como “as três amigas”, sendo elas o bambú, a cerejeira e o pinheiro. O agrupamento destas e tal simbolismo se deve à característica já exemplificada das folhas, o que deixam essas árvores verde o ano inteiro. (Ibidem, tradução minha)

3. O Número Três

Não tinha como não tratar do simbolismo do número 3. É a terceira pata, são três árvores, são três atos. Enfim, podemos achar essa contagem na composição, no processo e na leitura de todo o trabalho. Começando e resgatando o que já foi dito sobre a terceira pata, ela representa, segundo mitologias do oriente, as três fases do ciclo solar. E dessa forma, também são representados, como na estrutura dos atos, o início, o meio e o fim. Assim como os conceitos de presente, passado e futuro, analisados na questão do *flashback*-premonitório.

Perto do final do último ato, três ações são sequenciadas. A primeira pata cavando um buraco. A segunda enterrando a semente. E uma terceira esconde o feito com três folhas. Assim como a origem difusa da terceira pata, a percepção dessa última pata na terceira ação seria uma leitura nas entrelinhas, com a sutileza conotativa do mito. Rapidamente sobre o buraco, a este vale uma pausa para reflexão. No processo criativo, o intuito do enquadramento era evidenciar a

subtração da terra, uma perda. E se a isso continuamos o raciocínio de que para toda perda há um ganho, uma recompensa; há, então, um sacrifício do solo, daquilo que concebe a vida, da mãe-terra. O buraco é então símbolo de fertilidade, que segundo Chevalier, este num plano biológico e de espiritualização, num plano psicológico. (CHEVALIER, 1969, p. 65, tradução minha)

Sem aprofundar muito, parece forte também a simbologia da trindade, num sentido mais amplo, como definido no dicionário Houaiss da Língua Portuguesa: “conjunto de três entidades, seres, objetos etc. de igual natureza”; em que deriva do latim, significando ‘reunião de três’. E desse sentido mais amplo, interpretamos a santíssima trindade, na simbologia Cristã, em que “o Pai, o Filho e o Espírito Santo, representam respectivamente, o poder, a inteligência e o amor.” (Ibidem, p.1025, tradução minha). De forma similar, a tríade céu-terra-homem também é evidente na interpretação do mensageiro transcendendo os mundos.

Numa outra definição que Chevalier nos apresenta, “a Cabala diz que tudo procede de três, que por sua vez, não são mais do que um”. E essa unidade tripla consiste no “princípio atuante (sujeito), ação desse sujeito e o objeto (efeito ou resultado)”. (Ibidem, tradução minha). Em síntese, esse é a questão da inseparabilidade, em que os elementos se necessitam reciprocamente, como exemplificado por Wirt, “A criação e implica um criador, um ato de criar e a criatura [...] sendo o primeiro ativo, o segundo é intermediário, e o terceiro passivo” (WIRT apud CHEVALIER, Ibidem, tradução minha).

Complementando a simbologia anterior, o triângulo é uma representação geométrica desse ternário. E segundo o dicionário de Cirlot:

na sua posição normal com seu vértice para cima ele representa [...] a aspiração de todas as coisas em direção a unidade superior – o desejo de escapar da extensão (significado pela base) para uma não-extensão (vértice) ou em direção ao ponto original ou irradiador. (CIRLOT, 1958, p. 350, tradução minha)

Na animação essa definição se refere ao penúltimo quadro. Curiosamente, neste frame do *stotyboard* o triângulo formando está de cabeça

ou ponta para baixo, mas na execução final ele está voltado para cima, valendo a discussão do parágrafo anterior.

Por fim, gostaria de compartilhar uma última interpretação que conecta e que possa esclarecer um pouco mais a relação da abordagem teórica com o produto final. Todas as simbologias do três ligado a fábula da Galha-azul e dessa animação como processo e produto, está inserido de alguma forma na terceira pata do mito de Yatagarasu.

4. Apocalipse

O ato cruel da derrubada das árvores é visto com repúdio por muitos. Talvez não a ação em si, mas o que ela representa. Um mito vivo na atualidade é do apocalipse. Entenda este na sua leitura como fim do mundo, que estará marcado por “fenômenos espantosos, gigantescos, maremotos, deslizamentos de montanhas, rachaduras abismais da terra, o céu em chamas num estrondo indescritível”. (CHEVALIER, 1969, p. 110, tradução minha). Nas palavras de Campbell: “O homem não tece a teia da vida. Ele é apenas um fio dela. O que fizer à teia, fará a si mesmo. [...] Ao destruir a natureza, o homem estará destruindo a sua própria natureza”. (*O poder do Mito*, 1988, cap. 4).

No primeiro ato temos a floresta engolindo o espectador na câmera subjetiva. Essa é uma visão apocalíptica. Entretanto, no segundo ato, quando a personagem é iniciada, também existe a visão apocalíptica, mas na interpretação de revelação, no sentido etimológico da palavra de origem grega, significando o ato de descobrir. No Cristianismo e no Judaísmo, é a revelação divina feita a um profeta escolhido por Deus. Porém, “estas visões não têm valor por elas mesmas, mas sim pelos simbolismos que carregam”. No caso das três cenas que refletem no olho galha, estas fazem parte da revelação percebida e interpretada pela personagem. Ou seja, não é desenhado ao espectador as figuras recebidas por ela.

5. Olho e Sol

A essência da questão envolvida aqui está contida na palavra de Plotinus: “que o olho não iria ser capaz de ver o Sol, se, de uma maneira, não fosse o próprio Sol. (PLOTINUS, apud CIRLOT, 1958, p. 99). Apesar de não ter o desenho do símbolo do Olho da Providência, representado pelo desenho do olho dentro de um triângulo; este tem uma ligação simbólica com o olho que tudo vê, o olho divino, “que também se figura pelo sol: é o olho do mundo, correspondente a Agni (divindade Hindu), e também a Buda.” E somando aos significados de buraco, tratado no início das simbologias do número três, o olho “é também o buraco no topo da cúpula, porta do sol que é a vista divina abraçando o cosmos, mas também a passagem obrigatória para sair dele.” (CHEVALIER, 1969, p. 772, tradução minha)

Ainda relacionando o olho ao sol, na mitologia japonesa a deusa do sol *Amaterasu* nasce do olho esquerdo de *Izanagi*, outra divindade da criação do mundo. Enquanto do direito nasce *Tsukuyomi*, o deus da lua. Este, como já dito no começo desse capítulo, representa a memória. E é justamente através do olho direito que se dão as lembranças da gralha. Já a transformação no sol, representaria também a transformação no olho que representa a deusa que traz a luz e a esperança aos mistérios obscuros das profundezas da lua, no buraco da pupila. Mais uma vez o buraco na sua representação de portal entre os mundos.

“O olho do coração é o homem vendo a Deus, mas também Deus vendo o homem. É o instrumento da unificação de Deus e a alma, do princípio e da manifestação”. (CHEVALIER, 1969, p. 771, tradução minha). Esta passagem reforça a simbologia do profeta. A gralha, ao olhar pra dentro, entra em contato com o Divino e o manifesta. E na fusão com o sol, ela já é a Gralha-azul, o *Yatagarasu*, o guardião. Nessa cena, o brilho do sol se intensificando, além de evidenciar a transformação, “simboliza o princípio heroico, brilhando no seu máximo.” (CIRLOT, 1958, p. 317, tradução minha).

Continuando nas definições colocadas por Cirlot e reforçando a simbologia divina do sol e o mito japonês da origem do sol e da lua, Eliade observa que “para os *Pigmies* e *Bushman*, o sol é o olho do deus supremo. Já os *Samoyeds* viam o sol e a lua como olhos do céu, sendo o primeiro o olho bom e o segundo, o olho mau”. (Ibidem, tradução e grifo meus).

Por último, há também a ideia de invencibilidade do sol. Resumindo definições dos dois dicionários, há uma crença de que o sol é imortal, enquanto a lua sofre fragmentações, devido as suas fases, “antes de atingir o seu estágio mensal de três dias de desaparecimento”. O sol, por sua vez, não precisa “morrer para descer ao inferno; ele pode atravessar o oceano sem ser dissolvido” (Ibidem, tradução minha). Assim, o desaparecimento do sol não é considerado uma morte verdadeira. Ele é levado pela sua mãe deusa *Xi He* para um passeio numa carruagem de ouro, retornando à noite com medo de *Hou Yi*, o arqueiro, cuja história é contada na China. História do mito da origem do sol, que segundo Kawagoe, tem influências na origem do mito japonês, como foi explicado no capítulo anterior. Acerca disso, no final da animação o sol nascente japonês simboliza o recomeço, o passeio do novo dia, a imortalidade do sol e da história.

6. Semente

Símbolo da esperança contra toda a destruição causada a natureza, ao mundo. É a “latência, as forças não manifestadas ou as misteriosas potencialidades [...] Potencialidades que também simbolizam o centro místico – o ponto não-aparente que é a origem irradiadora de cada ramo e broto da grande Árvore do Mundo.” (CIRLOT, 1958, p. 282, tradução minha). Sendo assim, a semente representa o poder de cura em potência. A cura contra o fim do mundo, a cura interior, que emana de dentro para fora. Resumindo numa frase, o potencial da semente se compara ao potencial da gralha. Na busca da luta interior contra os seus medos, ela recebe uma ajuda divina, mas no fim é quem ela derrota o próprio medo e, dessa forma, retorna transformada e transformando o seu mundo comum.

7. Pena – penugem e pena voando (sacrifício)

A busca das simbologias da pena tem o intuito de reforçar o caráter divino na transformação da personagem. Portanto, um primeiro significado refere-se aos “rituais xamânicos de ascensão celeste, em que as penas representam

clarividência e adivinhação”, associadas também a fertilidade, no sentido ascensional, que “as penas e as orações sobem aos céus, seguido pela abundante chuva fertilizante”. (CHEVALIER, 1969, p. 844, tradução minha)

É também o símbolo de poder, “que adornam as coroas de reis e príncipes [...] reservada aos seres predestinados [...] o rito da coroação está relacionado aos ritos de identificação com Deus e a delegação de um poder celeste”, ou seja, significa uma “suprema autoridade de origem celeste [...] que implica um dever de justiça”. Justiça que para os egípcios estava simbolizada na leveza de uma pena, suficiente para romper o equilíbrio dos pratos da balança. (Ibidem). Sendo assim, a plumagem azulada é o manto divino que veste a gralha com uma grande responsabilidade. Ela se torna uma guardiã, a quem foi confiada a missão de proteger a floresta das Araucárias.

Há ainda a interpretação de que a pena é o símbolo do sacrifício. “[...] galinhas e frangos eram sacrificados aos deuses e somente as penas restavam expostas ao redor do altar. Elas testemunhavam que o rito tinha sido cumprido perfeitamente.” (Ibidem).

Mais um fato curioso no *storyboard*. Na primeira versão, a cena da transformação era sugerida por uma única pena azul flutuando a frente do sol, simbolizando a morte da gralha. Entretanto, não parecia claro o seu segundo nascimento. Devido a isso, a correção feita evidenciava a sua metamorfose, na coloração gradativa das penas. De qualquer modo, a representação do sacrifício se dá pela renovação das penas. Simbolicamente, a gralha precisou morrer, para nascer a Gralha-azul.

8. Sacrifício

Começando onde terminou o último tópico, as asas abertas da Gralha-azul ao sol fazem alusão a Fênix, símbolo de imortalidade e de renascimento, comumente representada nessa posição frontal, com as asas abertas, formando também a cruz da ressurreição. Esta representa “a vitória sobre a morte”, diferentemente dos “sofrimentos e da morte de Cristo, representada pela cruz da paixão.” (CHEVALIER, 1969, p. 363, tradução minha). A vitória é a percepção do

sacrifício como ganho e quando ela é “personificada como uma figura alada, a alusão feita é em relação ao seu valor espiritual”. (CIRLOT, 1958, p. 360, tradução minha).

Há uma particularidade interessante no pensamento hebraico sobre o sacrifício, que faz que “a vida deve ser constantemente preferida à morte”, já que esta como sacrifício da existência, ou seja martírio, “não tem valor na medida em que se trata se sacrificara vida mortal para testemunhar uma vida superior na unidade divina”. (CHEVALIER, 1969, p. 904, tradução minha). Aponto esse pensamento à morte da Araucária, da devastação de sua floresta. Ela não deve ser considerada como sacrifício no contexto da trama, pois a sua queda simboliza a sua morte, o seu fim, a sua extinção junto com o todo que está a sua volta. O todo aqui pode ser entendido como a unidade, ainda segundo o pensamento hebraico.

O sacrifício nunca é mutilação da natureza, porque há uma unidade entre o corpo e a alma, eles se combinam e se ajudam mutuamente em seus lugares respectivos. Esta união é tão intensa e íntima, em que a alma [...] possui um suporte material no sangue.” (CHEVALIER, 1969, p. 904, tradução minha).

Em sua simbologia, o sacrifício envolve, então, o conceito de trindade em relação a inseparabilidade. Dito de outra forma, ele deve ser compreendido como a perda e o ganho ao mesmo tempo, como o renascimento da gralha e também a fertilidade do buraco (ver no item 3).

9. Céu

A morada dos deuses, o Olimpo. O lugar sagrado onde “nenhum ser vivo da terra pode alcançar”. Sendo assim, para se chegar lá é preciso que haja manifestação da transcendência, ao mesmo tempo que esta “se revela na sua inacessibilidade, na sua infinidade, na sua eternidade e força criadora do céu.” (CHEVALIER, 1969, p. 281, tradução minha), Como a maioria das aves, a gralha voa pelo céu, mas só conseguirá chegar a esfera celeste quando deixar o seu

mundo. No segundo ato, o céu simboliza a infundável fuga e também o nível sagrado atingido pelo pássaro, reafirmando a identidade divina daquele que faz o intermédio dos mundos.

10. Nuvem

Novamente a simbologia do portal, “divisória que separa graus cósmicos”. Nos enquadramentos em que ela prevalece, mesmo em segundo plano, a nuvem simboliza a passagem. No nível superior a camada de nuvem é o chão do céu. No inferior ou médio, ela é o teto.

Na tradição chinesa, a nuvem indica a “transformação que o sábio deve sofrer para aniquilar o disco de jade, conforme os ensinamentos esotéricos”. Transformação e sacrifício simbolizados pela “dissolução no éter, para que o sábio conquiste a eternidade”. A nuvem é, portanto, símbolo de metamorfose, “não no seu fim, mas no seu devir”. (CHEVALIER, 1969, p. 757, tradução minha). Ela é representa a reviravolta da história, os momentos de mudança.

A nuvem também recebe uma reflexão estética. O 3D se aproxima mais do mundo que observamos, em relação as cores, as formas, as tonalidades, a luz e principalmente em relação a perspectiva. Recapitulando a cena da fuga no segundo ato; a camada nebulosa, predominante, confere a característica realista que foi proposta e reforça a contradição entre a esta e aquilo que a transcende. A estética compreende uma representação fiel da nuvem, que por sua vez, se dissolve nesse mundo acima da nossa compreensão, da realidade que percebemos.

11. Azul

Segundo Chevalier, “o azul é a mais profunda das cores: nele, o olha mergulha sem encontrar qualquer obstáculo, perdendo-se até o infinito, como diante de uma perpétua fuga da cor”. O azul, portanto, está na fuga do corvo no infinito vazio de ar, na transparência que se perde no celeste ou na água dos

oceanos, revelando a sua “imaterialidade” na natureza. Ele também é a cor mais fria e “a mais pura em seu valor absoluto, a exceção do total vazio do branco neutro.” (CHEVALIER, 1969, p. 165, tradução minha).

Há uma definição poética do autor que descreve bem a linguagem mitopoética na animação: “Os movimentos e os sons, assim como as formas, desaparecem no azul, afogam-se nele e somem, como um pássaro no céu”. A cor azul suaviza as formas, abrindo-as e desfazendo-as. Uma superfície que é tingida já não é mais a mesma superfície. Assim como a gralha-azul deixa de ser gralha. Nas entrelinhas, o azul representa a transformação divina do pássaro, incompreensível assim como natureza imaterial. O imaterial que “desmaterializa tudo aquilo que dele se impregna”. Chevalier ainda diz que o azul sugere a separação do homem com os Deuses, do aqui com o além. O azul simboliza a passagem entre os mundos, o portal que separa os atos da narrativa de Yatagarazul. (Ibidem, p. 107)

Para os egípcios, o azul simboliza a verdade. As penas azuis dadas a gralha simbolizam essa revelação feita a ave, que de acordo com a fábula é uma forma de recompensa e *status*, em que ela seria reconhecida pelo ato nobre. As penas azuladas representam, então, a transformação presenteada pelo sol, pelo divino, por divindades num plano superior.

Podemos perceber as ligações do azul com o divino pela sua natureza, pela interpretação poética do homem em relação a natureza. Um simbolismo marcante de algumas doutrinas religiosas representa a cor da vestimenta azul de Arcanjo Miguel como uma proteção, uma armadura que o veste para combater o mal. Assim como a gralha recebe esse manto divino ao ser encarregada da nova missão. Por fim, gostaria de compartilhar uma lenda muito interessante sobre o caráter nobre e divino dessa cor. Na história da humanidade, a cor azul era destinada a nobreza, por ser um pigmento difícil de se obter. Essa era a cor do céu, admirado e inatingível pelos homens. Também era a cor das águas dos oceanos, que desaparecia nas mãos que as tentassem capturar. Portanto, somente divindades ou escolhidos por elas poderiam manipular o azul.

Finalizando o capítulo, vale uma breve reflexão sobre as cores no seu conjunto. Este representa a união do oriente com o ocidente. Começando pelo

o contraste da estética monocromática do *Sumi-ê* com as cores primárias saturadas do Naif, há uma mistura num processo de comparação. Porém, ao final, a mistura se dá como união, em que a complementação das histórias e das estéticas são percebidas na junção das evidentes vermelhas rajadas do sol nascente com o verde, o azul e o amarelo da nossa bandeira.

Capítulo 5: Conclusões

A questão central do trabalho voltou com frequência no decorrer de todo o processo. E em vários momentos algumas conclusões precipitadas surgiram e com convicção. Curioso como o conhecimento é uma constante metamorfose. Isso parece óbvio, mas a cada definição, a cada significado, a cada releitura do produto realizado, surgiam muitas outras tramas nas teias do conhecimento e junto a elas, várias conexões interessantes. Foi um processo intenso e intrigante. Lendo as anotações compiladas ao longo do trabalho, tive uma percepção mais clara do processo como um todo e do desenvolvimento das interpretações.

Sobre o problema de pesquisa, um dos motivos que fazem as histórias ultrapassarem as barreiras de tempo e espaço é a profunda relação que elas têm com os anseios mais íntimos do ser humano. E, portanto, da humanidade. Como interpreta Campbell, na ideia de que o corpo e a psique humana seriam essencialmente os mesmos no mundo inteiro. Os padrões encontrados e as formas recorrentes são as imagens autônomas, herdadas da psique da humanidade, segundo Jung.

Como exemplo deste trabalho, temos as diversas divindades representadas em várias culturas de forma similares, como a tribo dos *Somoyeds* na Sibéria que compreendem o sol e a lua como os olhos do céu, enquanto a mitologia japonesa associa esses astros a deuses que, por sua vez, são associados aos olhos de outra divindade. Ainda sobre o Sol posso lembrar as várias simbologias que o associam a deidades da origem do universo, do mundo. Enfim, são discursos criados pelo homem para a humanidade, que para tratar de dúvidas intrínsecas sobre a origem das coisas, criam seus deuses, suas crenças, que são passados e aceitos por gerações posteriores e de todos os cantos.

A noção sobre o mito que engloba tudo isso é que a parte que não vemos dele está no inconsciente, onde estão as infindáveis possibilidades e potencialidades de interpretação. Ao termo *potencial*, faço referência a simbologia da semente, que em estado latente tem a força criadora do universo dentro de si. Dizendo de outro jeito e repetindo alguns autores, o mito fala pelas entrelinhas. Na sua linguagem poética, o mito seria uma explicação do mundo anterior a ciência. Dessa maneira, pode não ser de forma direta ou consciente, mas a parte que compreendemos dele carrega consigo o que também não compreendemos ou simplesmente o que não é objeto de interpretação. Entender que os mitos, por mais simples que aparentem, estão carregados de experiências, “vivências” da humanidade e do universo, modifica a nossa relação com ele. E assim foi mudando a minha interação com o trabalho no seu andamento.

De outra perspectiva, Held também fala de mito quando fala da narração fantástica. Nas palavras dela, o fantástico aproxima do homem o seu mundo de desejos: “libertar-se da gravidade, tornar-se invisível, mudar seu tamanho e – resumindo tudo isso – transformar à sua vontade o universo”. Essa última frase é incrível e importante para compreender a relação afetiva do homem com o imaginário.

Voltando às conclusões precipitadas, uma diferença na postura em relação ao problema de pesquisa fica nítida ao final desse trabalho. Não lembro o momento que surgiu o objetivo de procurar a origem dos mitos. Pensando nele como base de várias histórias e significados, justificaria tal inquietação. Porém, esta não seria uma busca válida, porque não teria fim. Não há um significado ou mito ou uma versão mais verdadeira do que outra. Todos são verdadeiros em seus devidos níveis. A realização do produto e a reflexão de seus simbolismos foram exercícios fundamentais que somaram a compreensão do caráter interpretativo do mito e da linguagem que ele utiliza, os símbolos.

Por mais curioso, envolvente e revelador seja a busca de novas interpretações dos símbolos, vale lembrar que estes são inesgotáveis. Portanto, encontrar o ponto, a origem, o início que responderá todas as questões é um caminho de chão com nuvens mutáveis. Não há, como dito anteriormente, uma resposta universal. Há respostas para perguntas e elas não são imutáveis.

Portanto, não podemos ou não devemos tentar controlar os significados dos símbolos, mas através deles, comunicar. O resto, eles fazem por si só.

Sobre esse pensamento, o exemplo mais concreto disso foi a realização da animação. Mesmo não conhecendo até a pós-produção a maioria das interpretações simbólicas feitas, todas elas fazem muito sentido e se conectam de forma surpreendente. Reafirmando, os mitos e os símbolos falam por si.

Concluindo, recupero um trecho que está no quarto capítulo: “todas as simbologias do três ligado a fábula da Galha-azul e dessa animação como processo e produto, está inserido de alguma forma na terceira pata do mito de *Yatagarasu*”. Em outras palavras; diria que a narrativa, em sua superfície, se aproxima da fábula da Galha-azul, enquanto esta alimenta o mito de *Yatagarasu*, um pássaro enviado do céu para guiar a humanidade a vitória.

Nas suas limitações, este projeto buscou uma reflexão sobre as diversas interpretações que fazem do mito um discurso universal. Para futuros trabalhos relacionados à animação e ao mito, considero muito válida uma passagem por este estudo, visto que suas fontes são, no mínimo, instigadoras.

Por último, gostaria de fazer uma recomendação. É comum ver profissionais colando o *storyboard* na parede, principalmente quando muitas pessoas estão analisando. Já o *freelancer* pode não fazer esse uso com frequência. Talvez por estar sozinho, pelo prazo curto ou até mesmo porque imagina que para uma pessoa um papel grande, um monitor pode ser o suficiente. Porém, nesse processo, não faço ideia de quantas vezes me volvei para a parede e fiquei olhando, pensando, rabiscando. Foram muitas e assim também as soluções e os *insights*. Pode até levar um tempo colar todos os quadros, mas por outro lado, pode salvar muito mais até o fim do processo. É uma vantagem ele já estar lá, sem você precisar abrir gavetas, pastas ou arquivos digitais. De alguma forma, nos tornamos passivos e de outra, mais ativos. Resumindo, o olhar é outro. Talvez essencial, principalmente quando não temos ideia de quantas faces tem o nosso objeto de estudo.

Referências Bibliográficas

- ASTON, W.G. trans., ***Nihongi: Chronicles of Japan from the Earliest Times to A.D. 697***, 2 vols. in 1 (London: Keagan and Co., 1896), vol. 2
- BACZKO, Bronislaw. **Imaginação Social**. In: Enciclopédia Einaudi. Vol. 5: Antropos/homem. Lisboa: Imprensa Nacional / Casa da moeda, 1985.
- CASCUDO, L. C. **Lendas Brasileiras para Jovens**. São Paulo: Global Editora, 2006.
- CHAMBERLAIN, B. H., trans. ***Kojiki***; or, ***Records of Ancient Matters***. Tokyo: Transactions of the Asiatic Society of Japan, vol. 10, supplement, 1882.
- CHEVALIER, Jean; Gheerbrant, Alan. **Diccionario de los símbolos**. Barcelona, Herder, 1969.
- CIRLOT, J. E. ***A Dictionary of Symbols***, Translated by J. Sage (New York, 1962)
- HOUAISS, Antonio. **Dicionário eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva. [CD-ROM], 2007, ISBN: 85-7302-396-1.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.
- GOLDENBERG, Mirian. ***A Arte de Pesquisar***: Como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais. Rio de Janeiro: Record, 2005
- HELD, Jacqueline. **O imaginário no poder**. Trad. Carlos Rizzi. São Paulo, Summus editorial,
- JUNG, C.G. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. O.C. Vol. IX/1.
- KAWAGOE, Aileen. **The Legend of Yatagarasu, the Three-Legged Crow and its Possible Origins**. *Heritage of Japan*, 2011. Disponível em: <<http://heritageofjapan.wordpress.com/2011/08/22/yatagarasu-the-three-legged-crow-and-its-possible-origins/>>
- LAPLANTINE. François, TRINDADE, Liana S. **O que é imaginário?** 1ª reimpressão da 1ª edição de 1996. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2003. Coleção Primeiro Passos; nº309.
- RANDAZZO, Sal. **A criação de mitos na publicidade**. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 1997.
- ROCHA, Everardo. **O que é mito**. São Paulo: Brasiliense, 1999.

Bibliografias consultadas

- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001
- BAUER, Martin W. e GASKELL, George. **Pesquisa Qualitativa como texto, imagem e som: um manual prático**. 6. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix, 1992
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**; a arte de escrever para cinema e televisão. Lisboa, Editora Pergaminho, 1992
- DURAND, Gilbert. **O Imaginário**: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. 4ª ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2004.
- RIBEIRO, E. B. **A Sombra dos Pinheiros**. O plantador de Pinheiros, 1925.
- SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa**: projetos para mestrado e doutorado. São Paulo: Hacker Editores, 2001.
- WUNENBURGER, J.J. **O imaginário**. São Paulo: Loyola, 2007.

Filmografia

- ATTENBOROUGH, David. **A Vida dos pássaros**. BBC. Episódio 10: Os Limites de Resistência. Reino Unido: 1999. 49 min.
- CAMPBELL, Joseph, and Bill Moyers. **O poder do Mito** New York: Doubleday, 1988. Episódio 2: **A mensagem do Mito**. 56 min. Episódio 4: **Sacrifício e Felicidade**. 56 min.
- BESAS, Marco. **La Leyenda Del Espantapájaros** (Título original). Espanha: 2005. 10 min.

Musicografia

BORGHETTI, Renato. **Milonga para as Missões**. LP: Gaita Ponto. São Paulo: Continental, 1984. Duração: 2:03 min.

KODO, **Yumi ga Hama**. *Best of Kodo*. Japão: Sony Music Entertainment, 1994. duração: 5:35 min.

MIYAKE, Rosa. **Pobre pescador**. (*Urashima Taro – jingle da VARIG*). São Paulo: Target Audio, 1968. Duração: 1 min.

MOTOORI, Nagayo. Noguchi Ujō. **Nanatsu no Ko** (Seven Children). Publicado na revista Kin no Fune, em julho de 1921.

MOTOORI, Nagayo. Noguchi Ujō, MÜLLER, Werner. **Nanatsu no Ko**. Álbum: *Holiday In Japan*. Nova Iorque: London Records, Inc, 1958. Duração: 2:05 min.

MOTOORI, Nagayo. Noguchi Ujō, NAKAGAMI, Hitomi (soprano). FUKUYA, Atsushi (bandolin). **Nanatsu no Ko**. Japão: Music Studio March, 2014. Duração: 2:30 min.

MOTOORI, Nagayo. Noguchi Ujō, PIERRE, Jean. **Nanatsu no Ko**. LP: Ensemble Lunaire. Japan: Columbia Master Works Records M-35862, 1980. Duração: 2:21 min.

PINTO, Inami, CAMARGO, Ely. **Gralha Azul**. LP. Álbum: *Folclore do Paraná*. Rio de Janeiro: CHANTECLER, 1966. Duração: 3:10 min

PINTO, Inami, LYDIO, Roberto. **Gralha Azul**. Álbum: *Nhengarí Inami*. Curitiba: Gramofone, 2013. Duração: 4:59 min

ANEXO 1

Roteiro

YatagarAzul

EXT – FLORESTA DE ARAUCÁRIAS – ALVORADA

O Sol nasce desenhando as linhas dos pinheiros. Um *travelling* livre por eles denuncia uma leve brisa. Em movimentos fluidos, dança harmonicamente com a cantiga até entrar floresta adentro, onde descansa uma ave. Sua plumagem negra logo toma forma com a luz do dia.

INT – GALHO DO PINHEIRO-BRASILEIRO – DIA

Close na galha em plano médio. Zoom gradativo até enquadrar seus olhos fechados em plano detalhe. Ao fim da aproximação, ouve-se um barulho similar ao som da borda de um *okedo* (tambor japonês), ao mesmo tempo que os olhos se abrem. Silêncio. Plano Geral. Tudo parado. Apenas as folhas balançam. Enquadra-se o pássaro de perfil. Parece uma estátua.

Novamente o som, agora acompanhado por um tremor. A galha mexe a cabeça, assustada e perdida, mas atenta. A intensidade e as repetições do som aumentam gradativamente.

O plano fechado no machado golpeando o tronco. Plano geral na vagarosa queda da árvore. *Plongée* (*Escher* – olho de peixe) da árvore desabando em direção ao espectador.

Um pequeno zoom out revela o olho umedecido da galha. *Fade to black*. Silêncio prolongado.

INT – FLORESTA – POUCA LUZ, MAIS SOMBRA.

Irrrompe o ruído de uma serra elétrica.

Fade in. Plano geral, enquadrando as copas das árvores até a imensidão do céu. Barulhos, tremores e folhas se espalhando no ar ditam o ritmo constante.

A gralha surge a esquerda cortando o céu em movimentos irregulares.

Desesperada, ela desvia das folhas esvoaçantes.

A câmera acompanha o movimento da ave, que alça voo ao infinito celeste. Em uma panorâmica, a câmera rotaciona nos três eixos, indo de um *contra-plongée* a um *plongée*, dando tridimensionalidade ao cenário. Continua acompanhando num *travelling* transversal para trás, até que ultrapassa a camada das nuvens. *Whoosh*. Silêncio repentino. Isolamento.

EXT – AZUL CELESTE – MEIO DIA (ZÊNITE)

O pássaro continua voando. Olha para trás. Segue voando. Olha mais uma vez... ainda fugindo.

Pouco a pouco volta o silêncio, durante o voo monótono.

Não olha mais para trás. Continua voando sem sair do lugar.

Close no olho. Feedback do passado com os pinheiros. (Naif)

Relembra os sentimentos de proteção, de lar, de segurança, de sustento, de alimento, de vida.

O redondo do olho clareia até se transformar no sol. Surge ao fundo o azul-celeste e as nuvens. *Take* parado e centralizado no sol emitindo seus raios de luz. Ouve-se um pio diferente, ecoante. Uma pena azul entra e sai flutuando em primeiro plano.

Transição: “Gralha Azul”, de Inami Custódio Pinto.

EXT – MUNDO TERRANO – DIA

Plano muito aberto. As nuvens são o teto do *frame*. Dentre elas, acende um feixe de luz. E de dentro dele, aparece a gralha-azul com a penugem transformada. Ela desce cortando em rasantes, da direita pra esquerda, a camada nebulosa. Lenta como um avião visto de longe. Aproximação em cortes secos durante a descida da ave. Plano geral. Plano médio. Plano fechado na gralha, que acaba de pousar ao lado de um tronco cortado. Respiro...

Corte seco para o solo (plano fechado com distorção para dar a impressão de ser um plano aberto). Uma pata gigante (devido ao close) abre um buraco na terra.

Close na semente de pinhão presa no bico da gralha. Ela come a cabeça da semente e deixa o restante cair. A câmera acompanha a queda até o pinhão fincar no solo do buraco com a ponta mais fina virada para cima.

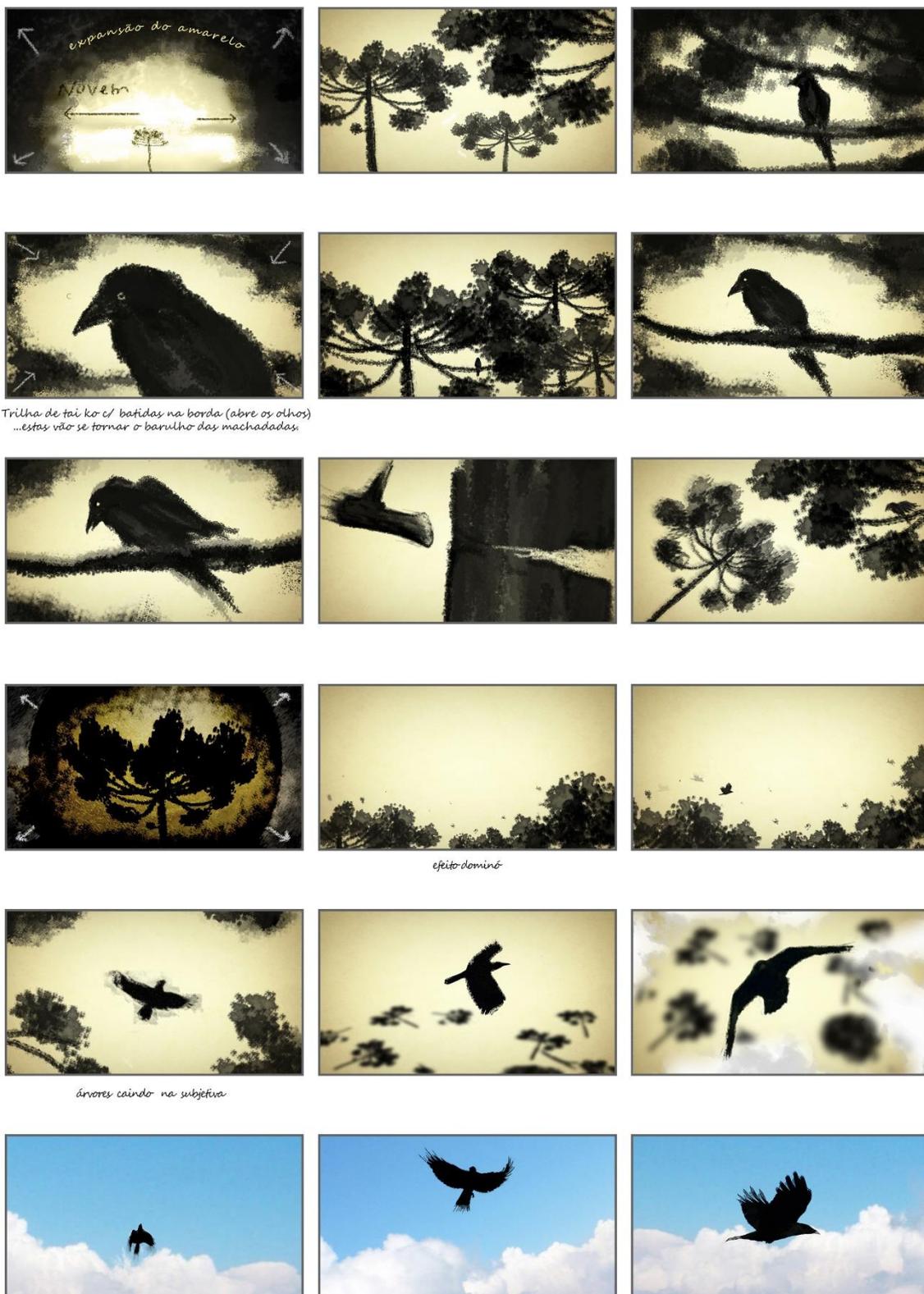
Top view - câmera subjetiva. Uma pata cobre o buraco e outra pata e puxa uma folha por cima. Fade out.

Emerge um caule, que cresce e se desenvolve. Logo, vários tons da nova floresta completam o quadro. O sol cai ao fundo com o entardecer. Close no sol. Um galho na frente em primeiro plano e nele a silhueta de um corvo. Uma terceira pata surge por detrás das outras.

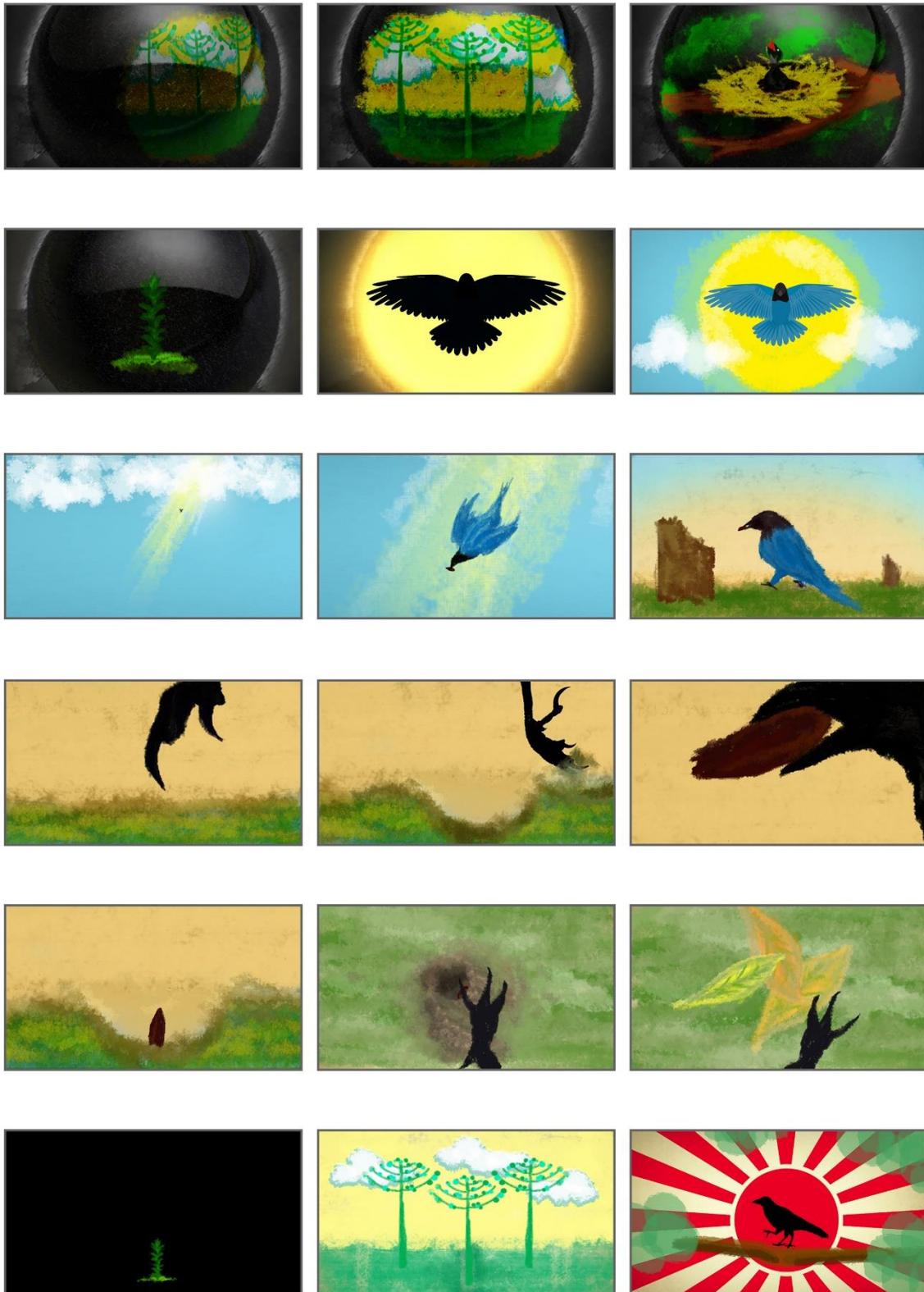
Fade to Black.

ANEXO 2

Storyboard Final (folhas 1 e 2)



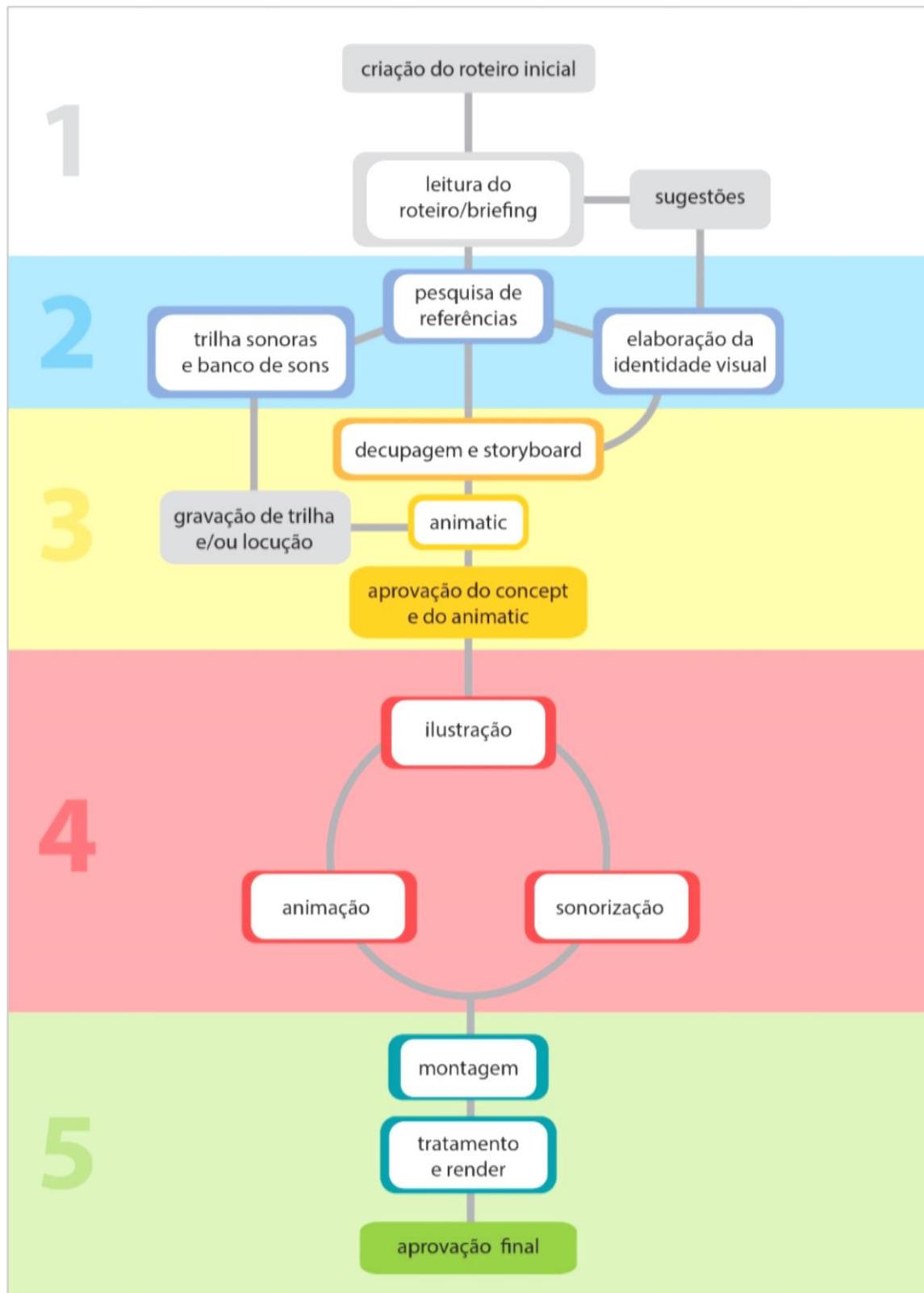
Storyboard Final (folhas 3 e 4)



ANEXO 3**“Storyboard-wall” (ponto de vista 1)****“Storyboard-wall” (ponto de vista 2)**

ANEXO 4

Fluxograma



ANEXO 5

Gralha Azul, de Inami Custódio Pinto

Vem ver vem conhecer
 minha cidade sorriso terra do pinheirais.
 Vem ver nossas riquezas,
 as mil e uma belezas um paraíso no sul.
 Onde nasceu a Gralha azul. (2x)
 O pinheiro dá a pinha.
 A pinha dá o pinhão.
 Gralha Azul leva no bico,
 vai fazer a Plantação. (2x)
 Vôoa Gralha Azul, Gralha Azul. (2x)
 Gralha Azul tu és pequenina,
 mas é grande o seu valor. (2x)
 És Paranaense bichino,
 és bom trabalhador. (2x)
 Vôoa, vôoa. (2x)



Ilustração de capa do livro:

Gralha-Azul - a ave que planta árvores

Ed. Noovha America

Disponível em:

Acesso: nov. 2014



Nanatsu no ko, escrita por Noguchi Ujō e composta por Nagayo Motoori



Mãe Corvo, por que você
 chora tanto?

Porque eu tenho sete filhos
 bonitos no alto da montanha.

Adorável adorável esta mãe
 corvo chora. Adorável
 adorável, grita a mãe corvo.

Vá até a velha montanha e
 você verá a volta das
 crianças adoráveis.

(Tradução adaptada)

Música publicada na revista *Kin no fune* (1921)

(Fonte: Kokoro no Uta. Disponível em:

Acesso em: nov. 2014)

