

**UM OLHAR ECOCRÍTICO SOBRE AS PERFORMANCES  
ANTROPOMÓRFICAS NA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA  
*MOANA: UM MAR DE AVENTURAS***

**Fabício Batista de Sousa  
(PPGLI-UEPB)**

**Resumo**

O presente artigo se propõe a discutir, sob a perspectiva ecocrítica, as performances antropomórficas presentes no filme *Moana: um mar de aventuras* (2016), criado pela Walt Disney. Dessa forma, analisar como a relação entre a natureza, o homem e o animismo se fazem presentes na obra, tal como perceber a distribuição dos personagens e suas intencionalidades para compor o enredo do filme. A partir dessa lógica, também colocar em pauta o gênero cinematográfico como uma ferramenta de inesgotáveis significados e significações. A discussão em torno do filme *Moana*, nos possibilita visões da ecocrítica cinematográfica que precisam ser discutidas para melhor análise da natureza, no suporte midiático.

**Palavras-Chave:** Ecocrítica.Filme. *Moana*. Performances antropomórficas.

**1. Introdução**

A narrativa cinematográfica pode ser compreendida como evento comunicativo, sempre com intenção de transmitir uma mensagem ao receptor/ público-alvo. Sendo assim, o suporte é configurado por meio da amarração de determinados aspectos, tais como: espaço, tempo, discurso e sequência de/dos fatos. Como todo tipo de arte, está vinculada à sociedade em que se origina, o seu contexto abarca diferentes gêneros cinematográficos em um campo amplo e diverso.

Desde então, a problemática dos gêneros cinematográficos detém um arcabouço na história, com uma premissa conceitual, tanto através da literatura, como também da pintura, assim, constituindo um tradição e complexidade, sempre com ricos elementos de significados/significações que são, por vezes, inesgotáveis. Segundo Luís Nogueira,

Na literatura, podemos fazer remontar a questão dos gêneros, pelo menos, a *Artistóteles*, que na sua 'Poética' efectua a distinção fundamental entre comédia, (poesia) épica e tragédia. Ao longo dos séculos seguintes, inúmeras seriam as obras que tomariam esta temática como preocupação, dando origem à escrita de incontáveis artes poéticas, nas quais se tentou estabelecer frequentemente as premissas e os critérios criativos, bem como a categorização e a caracterização dos diversos gêneros. (NOGUEIRA,2010, p.2)

A narrativa cinematográfica busca nesses suportes, particularidades para elencar suas primícias, e fazer da sua arte uma categoria que congrega uma mutação e hibridação de

gêneros. Segundo Vernet (1995) é importante ressaltar que nos primeiros anos, o cinema não tinha como prioridade estabelecer uma narrativa, foi idealizado como um meio de registro que não tinha a vocação de contar histórias por procedimentos específicos. Temos o gênero cinematográfico como uma categoria ou tipo de filmes, que segundo Nogueira (2010), descreve obras a partir de marcas de afinidade de diversa ordem, entre as quais as mais determinantes tendem a ser as narrativas ou as temáticas.

Ao partir dessa lógica, pode-se dizer que a narrativa cinematográfica representa várias temáticas dentro dos aspectos da vida social, e dentre elas encontra-se a natureza e sua relação com o homem. Através de personagens temos um encadeamento de fatos que são representados por meio da linguagem, de acordo com Nogueira (2010), temos um movimento cinematográfico por meio de tipo de personagens retratadas, tipo de situações encenadas, temas correntemente abordados, elementos cenográficos e iconográficos, princípios estilísticos ou propósitos semânticos, por exemplo.

A Disney possui um grande acervo de personagens antropomórficos que estão ligados em torno de várias características sociológicas, antropológicas e religiosas. Os personagens são imbuídos de significantes e significados transmitindo características humanas a animais, deuses e elementos da natureza. Um exemplo é a criação do personagem Mickey um camundongo inserido no mundo dos humanos, que é apreciado por diversos públicos, sobretudo o infantil.

As narrativas cinematográficas da Disney promovem representações que estão configuradas por meio de um sistema de intencionalidade representativa. Desse modo, segundo Mattos (2013), a natureza animal e antropomórfica dos personagens da Disney é questionada como uma forma de inserir valores e características de adultos em corpos de animais "inocentes e pueris", para atrair a atenção do público infantil.

Diante o contexto das representações nas narrativas cinematográficas, o presente artigo tem como objetivo propor uma discussão, sob a perspectiva ecocrítica, das performances antropomórficas presentes no filme *Moana: um mar de aventuras* (2016), criado pela Walt Disney. Dessa forma, analisar como a relação entre a natureza, o homem e o animismo se fazem presentes na obra, tal como perceber a distribuição dos personagens e suas intencionalidades para compor o enredo do filme.

Nesse artigo não se tem como pretensão realizar um aprofundamento teórico da ecocrítica e do viés antropomórfico, mas percorrer o seu objeto de análise, a natureza,

tendo como noção-base a concepção da ecocrítica como um discurso de mediação entre o homem, sujeito e natureza, enquanto espaço físico, para investigar como se dá a relação com o meio ambiente e a literatura, posicionando assim o discurso filosófico e cinematográfico no suporte alvo, a narrativa cinematográfica.

## **2. Um olhar ecocrítico e antropomórfico de Moana: um mar de aventuras**

Tem-se a ecocrítica como um discurso de mediação, postulado por meio de percepções, valores e vivências dentro de um universo histórico-social e simbólico relacionais, analisando a relação homem/natureza de forma crítica para efetivação de um sujeito ecológico e ético de suas atitudes e representações. O termo ecocrítica nasce da junção dos vocábulos *ecologia* e *crítica* e segundo Michael Branch é criado por William Rueckert em 1978.

A relação do homem e a natureza está sempre imbricada por meio de concepções históricas, sociológicas, filosóficas e antropológicas, fazendo com que tais representações comunguem por meio de um sistema humano e relacional de posses. Segundo Garrard (2006), a ecocrítica está ligada a uma organização de estreita relação com a ciência da ecologia, tem como objeto fomentar um discurso transformador, que nos permita analisar e criticar o mundo em que habitamos.

Segundo Mattos (2013), o termo Antropomorfismo é derivado da combinação das palavras gregas *antrophos* (humano) e *morphé* (forma) e foi criado para identificar este tipo de representação em seus mais variados aspectos: artístico, literário, simbólico, psicológico, antropológico, histórico, cultural e religioso. O antropomorfismo é uma forma de conceber atributos humanos a objetos, eventos ou animais não-humanos para buscar uma definição de suas identidades culturalmente construídas e questionadas. Guthrie (1993), afirma que os humanos tendem ao antropomorfismo devido a um mecanismo de precaução e prevenção, pois o ser humano se resguarda e se prepara para uma possível interação com qualquer coisa que possa assumir semelhança ao aspecto humano.

Nesse contexto, a natureza e as performances antropomórficas se fazem presentes e se configuram no filme de Moana, de modo a perceber que os elementos constitutivos da narrativa fílmica são apresentados através do enredo e das personagens criadas para o desenvolvimento do filme. Segundo Bello (2005),

toda a obra de arte narrativa, seja ela literária ou cinematográfica, caracteriza-se por se orientar para o concreto, já que constitui precisamente a representação de uma experiência, isto é, tem como ponto de partida (e, de algum modo, também como ponto de chegada) os sentidos humanos, que são o primeiro e essencial instrumento de conhecimento. Narrar acontecimentos implica reproduzir a seu ambiente natural, que são os lugares, os tempos, as cores, os sons, as formas, através dos quais se transmitem significados, sentimentos e emoções. (BELLO, 2005,p.96)

A narrativa cinematográfica *Moana: um mar de aventuras* (2016), leva o público a dialogar com os elementos da natureza, bem como mostra a relação entre homem e natureza. O filme conta a história de Moana (Auli'i Cravalho), filha única do chefe de uma tribo, o Tui (Temuera Morrison). Moana herda o posto de governante da tribo e desde criança possui uma formação de líder no lugar onde habita, sendo reconhecida por todos.

A história é ambientada em uma ilha na Oceania, e a saída da ilha por parte dos habitantes é totalmente proibida. Porém, após notar graves mudanças que afetam a rotina local da ilha, a protagonista Moana decide quebrar a regra e desbrava o oceano em busca do personagem Maui (Dwayne Johnson), semideus que roubou o coração da mãe-terra (Te Fiti) para derrotar um monstro Te Ka, um monstro de lava. Moana é acompanhada nessa viagem pelo galo Heihei, e tenta convencer Maui a reestabelecer a ordem e harmonia no mundo.

O filme começa com a avó de Moana ao contar às crianças da aldeia como a maldição foi lançada: uma batalha entre o bem e o mal. Nesse momento, já é criado um imaginário de que a natureza está em perigo, representada pela mãe-terra (Te Fiti) que teve seu coração roubado pelas forças do mal e que necessita ter seu coração de volta, para que assim volte a harmonia da ilha, que passa por degradações. Um personagem bastante importante nesse momento introdutório é o semideus Maui (Dwayne Johnson).

**Figura 1**



**Fonte: filme Moana (2016)**

O personagem Maui é protagonista do filme, configurado como uma espécie de semideus e participa de momentos importantes na narrativa. Maui possui um anzol e é um ser transmorfo, pois tem a capacidade de se transformar em qualquer animal quando está de posse do seu anzol mágico, porém seu animal favorito é um falcão especial, que até hoje é considerado sagrado na religião do personagem. Assim, sua performance antropomórfica ajuda a salvar a ilha das mãos de Te Ka (demônio de larva).

O personagem tem várias referências diretas, uma delas faz referência a uma figura lendária da mitologia do Pacífico, considerada como “ancestral”. A palavra “Maui” vem da mitologia Maori, a palavra distingue seres humanos mortais de divindades e espíritos, nessa cultura Maui é um herói popular que possui um anzol para pesca.

O corpo do personagem representa uma ancestralidade de poder: forte, negro, de cabelos afro e cheio de tatuagens Maori. Na cultura da Polinésia as tatuagens são atribuídas e desenhadas por meio das histórias dos antepassados, elas simbolizam uma comunicação por meio de pedidos de ajuda, sempre pedindo força e proteção para dias melhores.

As tatuagens estão fortemente ligadas ao *animismo*, (do latim animus, “alma, vida”) o termo significa a visão de mundo em que entidades não humanas (animais, plantas, objetos inanimados ou fenômenos) possuem uma essência espiritual. O animismo começou a ser desenvolvido no final do século XIX. Dessa forma, o antropólogo britânico Sir Edward Burnett Tylor elenca uma teoria animista e destaca que as crenças nos seres espirituais são capazes de continuar sua existência depois da morte ou da destruição do corpo.

No filme, Maui conta a história da sua vida através das tatuagens grafadas em seu corpo, assim mostrando seus antepassados e sua origem. Dessa forma, temos uma mentalidade mística religiosamente voltada para os rituais entre os seres vivos e suas crenças. Mattos (2013), diz que

para a doutrina tyloriana, existe um universo anímico: fetiches, manes, anjos, demônios, fadas e deuses, tudo espalhado e atuando sobre os humanos, para o bem ou para o mal. Desse modo, surgem e se desenvolvem as crenças religiosas, mitos, lendas e contos, que persistem como sobrevivências ou permanecem intactos na mentalidade primitiva e popular. (MATTOS, 2013, p.32)

A narrativa fílmica é repleta de crenças, mitos, lendas e fenômenos que rodeiam a ilha, sempre configurados de forma mística-religiosa e, sobretudo simbólica. A simbologia é uma das grandes marcas do filme, pois através dos personagens e do seu contato com a natureza os significados são compostos e representados.

Moana é a primeira “princesa” da Disney de origem polinésia, tem pele escura, cabelos encaracolados e pretos, traços fortes e foge do padrão eurocêntrico, rompe com as características das princesas tradicionais das animações Disney. *Moana* significa *Mar* na língua maori, ela é criada em uma ilha da Oceania e desde criança tem um contato muito forte com a natureza, sobretudo com o mar que ganha vida e dialoga com a personagem.

**Figura 2**



**Fonte: filme Moana (2016)**

O mar é o grande mistério do filme, e seu significado vai sendo desvelado no decorrer da narrativa audiovisual, e representa a travessia, pois como Moana era presa na Ilha foi o mar quem a possibilitou uma travessia para conhecer novos horizontes e salvar o lugar onde nasceu, tal como a percepção metafórica do mar. De acordo com o dicionário de significados de Chevalier e Gheerbrant (2003), o mar é:

Símbolo da dinâmica da vida. Tudo sai do mar e tudo retorna a ele: lugar das transformações e dos renascimentos. Águas em movimento, o mar simboliza um estado transitório entre as possibilidades ainda informes, as realidades configuradas, uma situação de ambivalência, que é a de incerteza, de dúvidas, de indecisão, e que se pode concluir bem ou mal. Vem daí que o mar é ao mesmo tempo a imagem da vida e a imagem da morte. (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2003, p. 592).

O mar também está relacionado com descobertas, pois foi através das dificuldades em encontrarem pescas no mar que Moana percebeu que a ilha estava amaldiçoada e que precisava fazer algo para ajudar a revitalizar a natureza e salvar o seu povo. Logo em seguida, ela parte para o mar à procura de Maui, para que então juntamente com ele

resgatar o coração de Te Fiti. O mar torna-se um dos personagens do filme, pois em vários momentos “ganha vida” e ajuda Moana nas aventuras.

Moana conversa constantemente com o mar para pedir ajuda e conselhos, e quase sempre obtém respostas através de alguns acontecimentos e fenômenos, podemos dizer que o mar possui certos poderes mágicos que constitui uma performance anímica. A personagem é fascinada pelos mistérios da água, do mar, e sua identidade é “descoberta” após desbravar o oceano e vivenciar experiências através das aventuras. A trilha sonora do filme é criada pela própria Walt Disney, e também transmite as relações de Moana com a natureza, sempre questionando o sua identidade e seu futuro, tal como na música *Saber quem sou*:

Aqui sempre, sempre à beira da água  
Desde quando eu me lembro  
Não consigo explicar  
Tento não causar nenhuma mágoa  
Mas sempre volto pra água  
Mas não posso evitar

Tento obedecer, não olhar pra trás  
Sigo meu dever, não questiono mais  
Mas pra onde vou, quando vejo, estou onde eu sempre quis

O horizonte me pede pra ir tão longe  
Será que eu vou?  
Ninguém tentou  
Se as ondas se abrirem pra mim de verdade  
Com o vento eu vou  
Se eu for, não sei ao certo quão longe eu vou

Eu sou moradora dessa ilha  
Todos vivem bem na ilha  
Tudo tem o seu lugar  
Sei que cada cidadão da ilha  
Tem função nessa ilha  
Talvez seja melhor tentar

Posso liderar o meu povo então  
E desempenhar essa tal missão  
Mas não sei calar o meu coração  
Por que sou assim?

Essa luz que do mar bate em mim me invade  
Será que eu vou?  
Ninguém tentou  
E parece que a luz chama por mim e já sabe  
Que um dia eu vou  
Vou atravessar para além do mar

O horizonte me pede pra ir tão longe  
Será que eu vou?  
Ninguém tentou  
Se as ondas abrirem pra mim de verdade  
Um dia eu vou saber quem sou  
(Walt- Disney – Moana, 2016)

Um objeto interessante na narrativa é um amuleto, que representa o coração da deusa Te Fiti e tem o poder da criação, este foi roubado por Maui, que perdeu enquanto fugia de Te Ka. Desse modo, o amuleto ficou perdido no Mar durante muitos anos, e segundo a avó de Moana um grande guerreiro que encontrá-lo restaurará o coração de Te Fiti. Anos depois, o amuleto foi encontrado por Moana e, sob orientação da sua avó, ela consegue devolver o coração de Te Fiti e salvar a ilha.

Existem várias variantes do animismo, são fenômenos ocorridos entre as sociedades dos povos primitivos, dentre os quais encontra-se o *fetichismo*, que segundo a teoria Tyloriana seria o culto dos espíritos incorporados em certos objetos materiais. Em Moana, o amuleto representado pelo o coração da deusa Te Fiti, possui uma significância mágica, ou seja, é o ponto chave para a salvação da ilha, portanto possui um valor simbólico muito forte. Segundo Pickering (2009), os colonizadores franceses utilizam a expressão *fetichismo* para indicar a adoração de amuletos ou fetiches portadores de virtudes mágicas. No século XIX, Auguste Comte diz que o fetichismo consistia na atribuição de qualidades mentais humanas a corpos inanimados.

### **3. Considerações finais**

O filme está repleto de recursos simbólicos que culminam na natureza, sobretudo, fazendo referência às crenças e costumes da Polinésia, que por meio dos/das personagens são evocados e representados, gerando significados para seu público-alvo. Os signos antropomórficos são completos de significados e configurados por diversas vozes, sociais, culturais, econômicas e políticas.

A Walt Disney traz à tona um filme rico de significados e com intuito de desconstruir de algumas normas de raça/etnia/gênero, pensado não somente para o público infantil, mas para outros públicos-alvo. A mitologia havaiana se faz presente em todo o filme, as lendas e mitos são transpostos para os personagens que configuram a narrativa.

A natureza e a Disney possuem uma grande representação no meio infantil, um mundo povoado por animais que são transformados em humanos, tal como Mickey, Miney, Zé Carioca, etc. A performance animalésca e antropomórfica dos personagens da Disney é questionada como uma ferramenta de penetrar valores e características humanas em corpos de animais para atrair a atenção do público infantil, porém, sabemos que nem tudo é maléfico.

As relações entre cinema e ecocrítica podem nos proporcionar visões e debates acerca das representações ambientais nesse tipo de suporte, a narrativa cinematográfica. Dessa maneira, o filme Moana possibilita uma visão ecológica fiel com seu contexto social, cultural e político, e assim fornece significados que fazem com que seu público-alvo se envolva com a natureza e com os personagens artisticamente construídos.

#### 4. Referências

BELLO, Maria do Rosário L. L. *Narrativa literária e narrativa fílmica*. O caso amor de perdição. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian; Fundação para a Ciência e Tecnologia, 2005.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos*. 18ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2003.

GARRARD, Greg. *Ecocrítica*. Trad. Vera Ribeiro. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2006.

MATTOS, Alexandre. *Antropomorfismo na cultura da animação*. Dissertação (Mestrado em estudos contemporâneos da arte) Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2013.

MOANA - UM MAR DE AVENTURAS. Direção: Musker, J. & Clements R. . Moana, um mar de aventuras. Hollywood: Disney. 2016.

NOGUEIRA, Luís. *Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos*. Livro virtual. Covilhã: Livros Labcom/UBI, 2010. Disponível em: . Acesso: 13/05/2018.

PICKERING, Mary. Auguste Comte: *An Intellectual Biography*. Vol.3. Nova Iorque: Cambridge University Press, 2009.

VERNET, M. *Cinema e narração*. In: Aumont, J. et al. A estética do filme. São Paulo: Papyrus, 1995.