

---

# A BUSCA DA IDENTIDADE: A VIAGEM COMO EXPERIÊNCIA HUMANA

---

Mariângela Monsores Furtado Capuano<sup>1</sup>

## RESUMO

Este trabalho analisa a viagem como experiência humana, na busca pela afirmação da identidade de um indivíduo ou até mesmo de um determinado povo. Partindo de uma metáfora proposta por Sérgio Paulo Rouanet no seu texto *A razão nômade*, a qual sugere que o deslocamento de um indivíduo pode ser entendido como uma viagem em busca do autoconhecimento, procuramos refletir sobre duas produções cinematográficas. Nosso recorte privilegia o filme de animação produzido em 1998, em Burkina Faso, por Michael Ocelot, baseado em uma lenda da África Oriental, “Kirikou e a feiticeira” e o curta-metragem “O roubo de uma máscara”, uma produção de 1995, feita por Phillip Cassard, também em Burkina Faso.

**Palavras-chave:** Cinema – Identidade - Animação.

Este trabalho aborda a viagem como experiência humana, na busca pela afirmação da identidade de um indivíduo ou até mesmo de um determinado povo.

Partindo de uma metáfora proposta por Sérgio Paulo Rouanet no seu texto *A razão nômade*, a qual sugere que o deslocamento de um indivíduo pode ser entendido como uma viagem em busca do autoconhecimento, procuramos refletir sobre duas produções cinematográficas. O filme de animação produzido em 1998, em Burkina Faso, por Michael Ocelot, baseado em uma lenda da África Oriental, “Kirikou e a feiticeira” e o curta-metragem “O roubo de uma máscara”, uma produção de 1995, feita por Phillip Cassard, também em Burkina Faso. A primeira obra, a princípio, classifica-se como um filme infantil. Já a segunda se trata de um curta-metragem destinado ao público juvenil e adulto.

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Literatura Comparada pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Professora do Colégio Pedro II.

O que aproxima tais produções cinematográficas não é apenas o lugar onde foram feitas, mas, antes de tudo, a temática que apresentam. Ambas foram produzidas na África Oriental e tratam de um mesmo tema: identidade.

A seguir, faremos uma análise de cada obra tendo como fio condutor a viagem como experiência humana, partindo, principalmente, das ideias formuladas pelo ensaísta Sérgio Paulo Rounet.

### **A VIAGEM COMO BUSCA DE LIBERTAÇÃO E DE AUTOCONHECIMENTO EM *KIRIKOU E A FEITICEIRA***

Sérgio Paulo Rouanet, em seu texto “Viajar é preciso”, afirma que “...só os viajantes são inteiramente humanos (...)” e que “os viajantes exercem, em sua plenitude, a prerrogativa máxima da espécie; a de cortar, consciente e voluntariamente, por algum tempo ou para sempre, os vínculos com o país de origem...” (Rouanet, 1993, p.7). Ele continua afirmando que “viajar é um ato de liberdade...” e que toda viagem tem sempre os mesmos momentos constitutivos: a partida, o percurso e a esperança de chegar.

Essa metáfora utilizada por Rouanet pode ser entendida como uma viagem em busca do autoconhecimento e, nesse sentido, aplica-se tanto ao filme de animação *Kirikou e a feiticeira* quanto ao curta-metragem *O roubo de uma máscara*.

O desenho animado, a princípio, classifica-se como um filme para crianças, porém, mais que um simples divertimento infantil, “Kirikou” propõe um mergulho em questões profundas que revelam formas cruéis de dominação a que um povo pode ser submetido, e também o caminho possível da libertação.

O filme é baseado numa lenda e, por isso, o maravilhoso e o sobre-humano estão nele presentes. A viagem do personagem principal teve início justamente com o seu nascimento. Kirikou, ainda na barriga de sua mãe, não era mais um bebê, pois já falava e anunciava o seu desejo de nascer. Sua mãe, ao ouvi-lo, disse-lhe então que o fizesse e, assim, nasceu um menino falante, porém, minúsculo. A ruptura do seu cordão umbilical foi feita por ele mesmo, denotando sua total independência. Kirikou apresentou-se a sua mãe, dizendo-lhe seu nome, pois antes de nascer ele já sabia quem era e o que queria.

O nascimento desse personagem se deu de uma maneira completamente insólita. O menino nasceu “pronto” e tudo o que dizia respeito a ele transcorria numa velocidade além do natural. Existia uma urgência para que houvesse modificações na vida daquele povo e Kirikou sabia, ainda no útero materno, que essa era a sua missão, por isso, o seu tempo era tão diferente do da aldeia. Enquanto tudo com Kirikou acontecia numa velocidade vertiginosa, os acontecimentos na aldeia eram demasiadamente arrastados.

Kirikou saiu do útero materno para a aventura da vida. Sabia da necessidade de adiantar os acontecimentos para salvar seu povo. Passou, imediatamente após o seu nascimento, a questionar o estado de coisas em que sua aldeia se encontrava e descobriu que uma feiticeira era a responsável por toda a desgraça que pairava sobre ela. Deu início então ao seu percurso, à sua “travessia biográfica”. Foi a curiosidade e o desejo de obter respostas que diferenciaram Kirikou dos demais habitantes da aldeia. Ele não era apenas diferente na aparência; era dotado de capacidades sobre-humanas que o tornavam especial e, sobretudo, por sua agudeza de espírito, destoava inteiramente dos demais.

O personagem procurava interagir com os outros, porém, por apresentar-se tão diferente, não era aceito de bom grado pelos seus. Na verdade, ele não era “reconhecido”

como um integrante daquele povo. O pequeno herói era, utilizando um conceito de Rouanet (p.7), “inteiramente humano”, distinguindo-se dos demais habitantes de sua aldeia que podem ser comparados às plantas, pois permanecem enraizados e aos bichos, que não podem viver fora do seu ecossistema”. Kirikou, em sua “viagem”, cortou, “consciente e voluntariamente os vínculos com o país de origem” para poder resgatá-lo.

O pequeno herói, por ser diferente dos seus companheiros da aldeia, era considerado um “exótico”, “...um ser estranho, um estrangeiro, (...) nem sempre bem-vindo...” (Schollhammer, 2002, p.272). De acordo com as ideias do autor citado, o exótico é radicalmente diferente e pertence a um outro mundo. Os habitantes da aldeia, subjugados pela feiticeira Karabá, perderam sua identidade e seu referencial enquanto povo. Por isso, não reconheciam Kirikou como um dos seus, tão distante que estavam daquilo que outrora foram. A viagem que o personagem-menino empreende é uma tentativa de resgatar a identidade e os valores culturais perdidos daquele povo. O jovem herói, por representar o diferente, significava uma ameaça à integridade da aldeia, pois o medo os transformou em seres passivos e qualquer movimento de resistência poderia desencadear mais desgraças àquele tão sofrido povo. O pequeno herói inaugurou uma nova forma de luta, empreendida solitariamente, cuja principal estratégia foi a do questionamento. Esse movimento gerou rejeição por parte dos habitantes da aldeia, que temiam sofrer ainda mais as consequências que tal ato poderia desencadear. No povoado, apenas sua mãe o aceitava e o ajudava abnegadamente. Mais tarde, Kirikou teria seu valor reconhecido também pelo avô, que não habitava mais a aldeia.

O filme tem como tema a busca da identidade perdida. O povo oprimido perdeu suas referências que estiveram, por muito tempo, antes do aparecimento de Kirikou, adormecidas

pelo medo. Em vários momentos do enredo, o personagem-herói reconhecia, com tristeza, que, apesar de ajudar seus amigos, eles o rejeitavam e não o aceitavam de verdade. A pseudo-aceitação do personagem apenas se manifestava nos momentos em que ele, de fato, realizava algo em favor de alguém. E, dessa maneira, era festejado por aqueles que se beneficiavam com seus feitos, porém, logo em seguida, os festejos cessavam e o herói novamente era repellido como um estranho que incomodava.

O movimento de Kirikou em busca da causa do sofrimento dos seus representa a ruptura do “antigo com o moderno”. Os antigos de sua aldeia, personificados na figura do velho contador de histórias, agiam numa força contrária à do herói-personagem. Pregavam a obediência e a manutenção das coisas como estavam: se a feiticeira os subjugava, isso ocorria porque assim é que tinha de ser. Kirikou, como metáfora do novo, propôs a ruptura com o passado, inaugurando, como já foi dito, uma nova forma de luta – a do questionamento. Todos os homens da aldeia, ao tentaram enfrentar Karabá, foram transformados em objetos mecânicos subservientes, pois assumiram a forma de autômatos, de robôs sem vontade própria, ficando completamente dominados pela feiticeira. Esses integrantes da aldeia sucumbiram a ela, pois tentaram vencê-la pela força, diferentemente de Kirikou, que lutou com o uso da inteligência.

Como Ulisses, o pequeno herói empreendeu uma viagem solitária e iniciática cuja realização somente poderia ser feita por ele. Por vezes, sentia-se só e clamava por afeto e carinho, repetindo o movimento de retorno à segurança do útero materno. Recorrentemente nos momentos em que metaforicamente isso se dava, o personagem reunia forças para empreender sua luta solitária.

As respostas aos seus muitos questionamentos não poderiam ser obtidas no espaço da pequena aldeia. Quando o menino perguntou ao ancião da tribo por que a feiticeira era má, a resposta veio evasiva e sem um significado consistente. Kirikou foi instruído pela mãe a procurar, fora dos domínios da aldeia, as respostas que tanto buscava. Foi de um sábio, seu avô, o qual vivia isolado numa montanha, que nosso pequeno herói obteve a explicação para as maldades de Karabá.

O filme *Kirikou e a feiticeira* reforça a ideia da valorização da figura do ancestral que, por meio da tradição oral, transmitia aos seus descendentes informações que se constituíam numa fonte relevante para a reconstrução histórica do povo. No filme há duas figuras que representam o ancestral que perpetua as tradições locais: o velho contador de histórias e o sábio da montanha; ambos pertencentes a um passado que Kirikou sabiamente soube resgatar. O contador de histórias reproduzia a tradição do medo e da subserviência. Este, imiscuído na aldeia, não conseguia enxergar além do que vivenciava. Mesmo com sua experiência de vida, não questionava o que o cercava. Não era capaz de se distanciar do seu mundo povoado de crendices e de medos. Seu discurso era, de fato, um reforço a esse estado de coisas. Semelhante a ele eram todas as pessoas da aldeia, que apenas lamentavam a inexorabilidade de seus destinos, sem buscar os recursos para mudar tal situação. Já o sábio da montanha apresentava comportamento totalmente diverso. O distanciamento da vida da aldeia e sua reclusão numa montanha – a montanha proibida – davam-lhe uma visão mais clara do que realmente ocorria com aquele povo. A revelação que o sábio da montanha fez a Kirikou foi desmistificadora. O mistério se desfez na medida em que a feiticeira foi novamente humanizada. Ela era má porque sofria (haviam-lhe cravado uma estaca na coluna). Havia magia envolvida naquele sofrimento vivido pelo povo e pela feiticeira, mas a solução

não estava em nada além do natural: acabar com o sofrimento de Karabá para, assim, exterminar o sofrimento do povo. Munido de forças e com a resposta que procurava, o herói empreendeu sua “viagem” de retorno ao lar.

Quando Kirikou retirou o objeto que provocava o sofrimento da feiticeira e, por conseguinte, dos habitantes da aldeia, tudo voltou ao normal: as plantas que antes não cresciam, como por encanto, floresceram. Kirikou-menino empreendeu uma viagem de resgate da identidade de seu povo, o que deu a ele status de adulto e, repetindo o gesto presente em muitas narrativas de encantamento de várias culturas, depois de um beijo, o herói, de fato, deixou de ser menino e, magicamente, transformou-se num homem. O personagem deixou de ser o “exótico” e assumiu uma feição mais parecida com a daqueles que o consideravam diferente, estranho.

A experiência de Kirikou compara-se a de um viajante que procura uma compreensão profunda de sua história, de sua cultura e de sua identidade (Schollhammer, 2002, p.273). Vale ressaltar que o herói inaugurou uma nova fase para aquela aldeia, livre do medo e das crendices que faziam com que eles fossem escravizados e subjugados. Esse personagem simboliza todos os heróis libertadores que, mesmo “pequenos” e solitários, conseguiram trazer a liberdade aos povos dominados pela ignorância e pelo medo.

A passagem na narrativa que se dá com o personagem da infância para a idade adulta simboliza o fim da viagem de autoconhecimento que o herói empreende. A inocência da infância é substituída pela maturidade do adulto e Kirikou, como homem, assume o papel de líder daquela aldeia, o que não poderia fazê-lo sendo um menino. Todavia, para derrotar o mal que assolava aquele povo, somente a pureza de espírito e a inteligência livre de uma criança é que poderiam ser eficazes.

Kirikou, ao terminar a viagem de resgate da identidade do seu povo, encontra, sobretudo, a sua própria identidade, passando, de fato, a pertencer àquela comunidade. Com isso, deixa de ser o exótico, o diferente; perde, assim, o status de desconhecido e passa, afinal, a ser aceito, a ser reconhecido.

### **ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE O CURTA-METRAGEM “O ROUBO DE UMA MÁSCARA”**

Assim como em *Kirikou e a feiticeira*, o texto de Sérgio Paulo Rouanet pode ser tomado como fio condutor de alguns aspectos do filme *O roubo de uma máscara*. Analisaremos alguns aspectos da obra, utilizando-nos também do artigo “Africanidade: diversidade e unidade nas sociedades africanas” de Maria Paula Fernandes Adinolfi.

O filme apresenta um elemento muito peculiar da cultura africana que é a máscara - objeto possuidor de múltiplas funções dentro das sociedades africanas, pois serve para ensinar, para invocar os ancestrais, para trazer chuva. Também, exerce uma função lúdica dentro da cultura de um determinado povo.

No vídeo em questão, um rapaz parte de sua terra, de sua aldeia, em busca de um outro mundo, na cidade, usando justamente uma das máscaras de sua cultura. No momento em que sai do seu lugar de origem, ele sabe que sua existência social reconhecida deixará de existir, pois fora de sua aldeia, ele não será reconhecido e não pertencerá a nenhuma família. Nas sociedades africanas, em geral, o indivíduo se reconhece e ganha existência social como “membro de uma família” (Adinolfi, 2005, p.3 ). Sendo assim, ao empreender uma viagem para longe de sua aldeia, sua identidade será diluída entre muitas outras que encontrará em seu êxodo. O jovem foge da aldeia usando uma das máscaras de sua cultura, o que deixa



inconteste o seu pertencimento a uma origem, o que lhe dá uma espécie de proteção. No entanto, mesmo mantendo a máscara, ele abandona seu ambiente de origem.

A máscara no contexto da aldeia tem valor de culto. Portanto, a suposta proteção que ela lhe confere só tem qualquer significado dentro da sociedade em que vive. Fora do seu local de pertencimento, o uso da máscara destitui-se de qualquer sentido, ou melhor, apenas reforça que aquele que a usa é um estrangeiro, um exótico, um não pertencente àquele novo lugar, que é a cidade.

O personagem do filme em questão empreende uma viagem de ruptura com os vínculos da terra de origem. Em seu trajeto para a cidade, apresenta-nos as tradições de sua aldeia por meio de digressões. Esse movimento reforça a ideia de que aquele jovem, apesar de optar por romper com o seu destino dentro daquele grupo, traz dentro de si as marcas que o ligam àquela tradição. Ele, como viajante, parafraseando mais uma vez Sérgio Paulo Rouanet, exerce “(...) em sua plenitude, a prerrogativa máxima da espécie; a de cortar, consciente e voluntariamente, por algum tempo ou para sempre, os vínculos com o país de origem (...)” (Rouanet, 1993, p.7). Embora abra mão de seu lugar naquela sociedade, não abdica por inteiro de sua origem quando, ainda assim, resgata durante o percurso até a cidade as cenas do cotidiano de sua aldeia e continua usando a máscara de sua cultura.

O personagem principal do filme simboliza o adolescente de sociedades africanas que, de forma ritualística, passa da condição de criança à de adulto, através de rituais de iniciação.

O jovem em questão abre mão de viver esse rito de passagem na aldeia a qual pertence e o faz optando por um novo modo de vida desconhecido, mas que exerce nele um grande fascínio. A fuga do seu ambiente de origem é uma ruptura com o já conhecido, o já

definido, em favor do novo, do moderno, do não previsível. A viagem do jovem personagem tem como tema também a ruptura do “antigo com o moderno”. As cenas da aldeia transcorrem lentamente, pois o movimento das pessoas em seus afazeres é lento, repetitivo, minucioso, até mesmo ritualístico. Tudo o que se refere ao cotidiano daquele povoado inspira uma rotina que se repete e se perpetua. Os habitantes parecem saber de cor tudo o que vai acontecer em seus pormenores, pois as ações repetem-se há várias gerações, sempre da mesma maneira, obedecendo à inexorabilidade de seus destinos, diferentemente das cenas que se passam com o personagem viajante que, num veículo motorizado, rapidamente, parte em direção ao desconhecido. Na cidade, símbolo do moderno, tudo é ocasional e inusitado.

As cenas que se passam na aldeia, que pode ser qualquer uma no espaço da África negra, apresentam-nos uma visão do que seja uma sociedade tipicamente tradicional africana. Estão presentes questões cruciais para se entender, dentro da grande diversidade que há dentro do continente, traços que são comuns e que estão presentes em grande parte das sociedades africanas. O vídeo aborda as relações entre os indivíduos de uma mesma comunidade; aponta a relação que o homem estabelece com a natureza, com o cultivo da terra; destaca os papéis de homens e mulheres dentro daquela sociedade e enfatiza a autoridade dos mais velhos em relação aos mais novos, bem como o poder político reforçado e respaldado pelo poder mágico-religioso.

O personagem do filme, durante o percurso voluntário de êxodo de sua terra, sempre usando a máscara, procura identificar-se com o solidário condutor da motocicleta que o leva até a cidade. O mesmo, como o jovem aldeão, também estava mascarado. Porém, o rapaz da cidade, com uma típica máscara anti-poluição, estava apenas usando uma proteção contra os malefícios da modernidade. O mesmo rapaz, que solidariamente transporta o jovem até a

cidade deixa-o na porta de um museu, local onde vai encontrar vários objetos como máscaras, esculturas e adornos, que foram retirados de seus locais de origem para serem expostos como peças de arte para mera observação. Segundo Maria Paula Adinolfi, tais objetos “(...) são insígnias de poder, status e prestígio; são objetos que tornam os ancestrais presentes, que auxiliam na manutenção do equilíbrio do mundo, que propiciam a fertilidade, que apoiam a transmissão da tradição oral” (Adinolfi, 2005, p.13). Porém, aqueles objetos, naquele espaço, apenas guardavam esse significado para o jovem recém-chegado. Ele, no museu, e até mesmo na cidade, era um “exótico”, “(...) um ser estranho, um estrangeiro, (...) nem sempre bem-vindo (...)” (Schollharmmer, 2002, p. 272). O jovem aldeão é um exótico em sua própria terra, pois aquele museu situa-se numa cidade pertencente ao mesmo país do qual faz parte a aldeia do nosso personagem. Ele é, portanto, um estrangeiro em sua própria casa.

Ao entrar no museu, o jovem é rapidamente visto pelo segurança que, metaforicamente, apreende-o como mais uma peça de exposição, levando-o para um local, atrás de uma grande e pesada porta de ferro que, ao que parece, trata-se de um depósito de peças que poderão vir a ser expostas ou então descartadas.

O final do vídeo lança algumas interrogações: a máscara no museu perde sua autenticidade e assume a função de mais um objeto de exposição? O rapaz apreendido junto com a máscara despoja-se de vez de sua identidade e passa a ser mais um naquele novo contexto social em que passa a viver?

O final do filme gera um desconforto no espectador que capta a frieza com que a tradição vem sendo esvaziada ao longo dos tempos e em várias sociedades, não somente nas africanas. O vídeo definitivamente cria no espectador um elo humano de empatia com a cultura ali despojada.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A busca da identidade, por meio da viagem, é, como propusemos no início deste trabalho, um ponto de intersecção, de aproximação entre os dois filmes analisados.

Kirikou se investe da missão de salvar seu povo da perda da identidade e, conseqüentemente, do total desaparecimento, enquanto o jovem do curta-metragem, ao sair em busca da modernidade, recorda os valores culturais de sua origem durante o percurso que empreende até a cidade, levando consigo um objeto marcante da tradição de seu povo, a máscara.

O desfecho das duas narrativas aponta vários questionamentos acerca da perda da identidade dos povos que representam. No caso da lenda de Kirikou, o final é otimista, pois sugere que sempre haverá um meio de livrar-se do jugo do dominador. Já no final do curta-metragem, a apreensão da máscara e, possivelmente do jovem que a portava, sugere a brutal ruptura com o sagrado tradicional. A modernidade aos moldes ocidentais encontrada nas cidades exerce um grande fascínio, principalmente nos jovens, e é responsável pelo crescente apagamento dos valores e das tradições culturais.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADINOLFI, Maria Paula Fernandes. “**Africanidade: diversidade e unidade nas sociedades africanas**” in: Cartilha do Museu Afro-Brasileiro – CEAO/UFBA. Projeto de Atuação Pedagógica e Capacitação de Jovens Monitores. Setor África. Material do Professor. Salvador: 2005.

ROUANET, Sérgio Paulo. *A Razão Nômade – Walter Benjamin e outros viajantes*. Rio de Janeiro RJ: Editora UFRJ, 1993.

SCHOLLHAMMER, Karl Erik. “**O olhar antropológico – ou o fim do exótico**” in: Lopes, Paulo da Moita e Bastos, Liliana Cabral (org). *Identidades: recortes multi e interdisciplinares*. Campinas SP: Mercado das Letras, 2002.

**REFERÊNCIAS AOS FILMES:**

*Kirikou e a Feiticeira (Kirikou et la Sorcière)*

França/ Bélgica/ Luxemburgo, 1998, dirigido por Michel Ocelot.

*O roubo de uma máscara (L'envol d'une masque)*

Burkina Faso, 1995, dirigido por Phillip Cassard.