



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
ARTE E CULTURA VISUAL
Doutorado**

Dustan Oeven Gontijo Neiva

**BONECOS NA COLÔNIA PENAL:
UMA ADAPTAÇÃO CONTEMPORÂNEA DE KAFKA**

**Goiânia
2023**



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação Tese Outro*: _____

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

DUSTAN OEVEN GONTIJO NEIVA

3. Título do trabalho

BONECOS NA COLÔNIA PENAL: UMA ADAPTAÇÃO CONTEMPORÂNEA DE KAFKA

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

- a) consulta ao(a) autor(a) e ao(a) orientador(a);
 - b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.
- O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Rosa Maria Berardo, Professor do Magistério Superior**, em **30/07/2023**, às **10:39**, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Dustan Owen Gontijo Neiva, Discente**, em **03/08/2023**, às **13:44**, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, Informando o código verificador **9924899** e o código CRC **5D20EAE2**.

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
ARTE E CULTURA VISUAL
Doutorado**

Dustan Oeven Gontijo Neiva

**BONECOS NA COLÔNIA PENAL:
UMA ADAPTAÇÃO CONTEMPORÂNEA DE KAFKA**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Doutorado, da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como requisito para obtenção do título de Doutor em Arte e Cultura Visual.

Área de concentração: Artes, Cultura e Visualidades

Linha de pesquisa: Poéticas Artísticas e Processos de Criação

Orientação: Profa. Dra. Rosa Maria Berardo

**Goiânia
2023**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Neiva, Dustan Oeven Gontijo
Bonecos na Colônia Penal: [manuscrito] : Uma adaptação Contemporânea de Kafka / Dustan Oeven Gontijo Neiva. - 2023.
225 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Rosa Maria Berardo.
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, Goiânia, 2023.

Bibliografia.

Inclui fotografias, lista de figuras, lista de tabelas.

1. Animação. 2. Adaptação cinematográfica. 3. Kafka. 4. Processo criativo. I. Berardo, Rosa Maria, orient. II. Título.

CDU 791



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TESE

Ata Nº 16/2023 da sessão de Defesa de Tese de **Dustan Oeven Gontijo Neiva**, que confere o título de Doutor em **Arte e Cultura Visual**, na área de concentração em **Artes, Cultura e Visualidades**.

Aos vinte e oito dias do mês de julho de dois mil e vinte e três, a partir das 9 horas, por videoconferência, realizou-se a sessão pública de Defesa de Tese intitulada "Bonecos na Colônia Penal: uma adaptação contemporânea de Kafka". Os trabalhos foram instalados pela Orientadora, Professora Doutora Rosa Maria Berardo (PPGACV/FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Doutor Fábio Purper Machado (UFU), membro titular externo; Professor Doutor Ivan Carlo Andrade de Oliveira (UNIFAP), membro titular externo; Professor Doutor Edgar Silveira Franco (PPGACV/FAV/UFG), membro titular interno; Professor Doutor Flávio Gomes de Oliveira (PPGACV/FAV/UFG), membro titular interno. Durante a arguição os membros da banca não fizeram sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Tese tendo sido o candidato **aprovado** pelos seus membros. Proclamados os resultados pela Professora Doutora Rosa Maria Berardo, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, aos vinte e oito dias do mês de julho de dois mil e vinte e três.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 28/07/2023, às 15:03, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flávio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 28/07/2023, às 23:18, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Usuário Externo**, em 29/07/2023, às 08:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rosa Maria Berardo, Professor do Magistério Superior**, em 30/07/2023, às 10:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Fabio Purper Machado, Usuário Externo**, em 02/08/2023, às 18:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3919058** e o código CRC **FD8F270D**.

Referência: Processo nº 23070.040799/2023-43

SEI nº 3919058

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL
Doutorado**

**BONECOS NA COLÔNIA PENAL:
UMA ADAPTAÇÃO CONTEMPORÂNEA DE KAFKA
Dustan Oeven Gontijo Neiva**

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Rosa Maria Berardo
(PPGACV/UFG)
Orientadora e Presidente da banca

Profa. Dr. Ivan Carlo de Andrade
(UNIFAP)
Membro externo

Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira
(PPGACV/UFG)
Membro interno

Profa. Dr. Fábio Purper Machado
Membro externo

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco
(PPGACV/UFG)
Membro interno

Profa. Dra. Eliane Chaud
(FAV-UFG)
Suplente externo

Prof. Dr. Gazy Andraus
(PPGACV/UFG)
Suplente interno

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais Ruy e Geralda (in memoriam) e a toda minha família por minha formação como ser humano.

Agradeço à minha orientadora, Rosa Berardo, pelas considerações claras e objetivas a este trabalho.

Agradeço aos servidores docentes e técnico-administrativos do PPGACV e da FAV, por sua contribuição na minha formação acadêmica.

Agradeço ao Instituto Federal de Goiás e aos colegas do Câmpus Goiânia do IFG, pelo apoio no decorrer dessa pesquisa.

Agradeço ao meu irmão Helder Gontijo e a sua família e pelo suporte na realização dessa pesquisa.

Agradeço aos parceiros de trabalho ao longo dos anos.

Resumo

Contar histórias é um ato pertinente ao ser humano em todas as sociedades e culturas. As formas de se contar essas histórias são variadas. O cinema utiliza o recurso da adaptação de obras literárias, desde sua origem. Nessa investigação em arte, abordo a questão da transposição de obras literárias para o audiovisual, particularmente, para animação. Trata-se de uma pesquisa teórico-poética que levou à produção de um filme em animação baseado na novela *Na colônia penal*, do escritor tcheco, Franz Kafka. No desenvolvimento dessa pesquisa, emprego uma metodologia de trabalho autobiográfica para estabelecer as relações do texto de Kafka com meu processo criativo. O filme *A máquina penal* traz a obra de Kafka para a contemporaneidade, sob minha percepção artística.

Palavras-chave: Animação; Adaptação cinematográfica; Kafka; Processo criativo.

Abstract

Storytelling is an act pertinent to human beings in all societies and cultures. The ways of telling these stories are varied. Cinema uses the resource of adaptation of literary works, since its origin. In this investigation into art, I address the issue of transposing literary works to audiovisual, particularly animation. This is a theoretical-poetic research that led to the production of an animation film based on the novel *In The penal colony*, by the Czech writer, Franz Kafka. In the development of this research, I use an autobiographical work methodology to establish the relations between Kafka's text and my creative process. The film *The Penal Machine* brings Kafka's work to the contemporary world, under my artistic perception.

Keywords: Animation; Film adaptation; Kafka; Creative process.

Resumé

La narration est un acte pertinent pour les êtres humains dans toutes les sociétés et cultures. Les façons de raconter ces histoires sont variées. Le cinéma utilise la ressource de l'adaptation des œuvres littéraires, depuis son origine. Dans cette enquête sur l'art, j'aborde la question de la transposition des œuvres littéraires à l'audiovisuel, notamment l'animation. Il s'agit d'une recherche théorico-poétique qui a abouti à la réalisation d'un film d'animation basé sur le roman dans *La colonie pénitentiaire*, de l'écrivain tchèque Franz Kafka. Dans le développement de cette recherche, j'utilise une méthodologie de travail autobiographique pour établir les relations entre le texte de Kafka et mon processus de création. Le film *La machine pénale* transpose le travail de Kafka dans le monde contemporain, sous ma perception artistique.

Mots-clés : Animation; adaptation cinématographique; Kafka; Processus créatif.

Lista de figuras

Figura 1: Montagem de carta com projeto de boneco e braço articulado de boneco, entalhado em plástico quando eu tinha entre 11 e 12 anos. Arquivo pessoal.....	30
Figura 2: Montagem com fotocópias de retratos feitos em grafite.....	31
Figura 3: Apostila de formação com desenhos feito em estencil para mimeografo . 1985. Acervo do autor.....	32
Figura 4: Desenho esquemático de TV de caixa. 2020. Acervo do autor.....	33
Figura 5: Desenho em bico de pena. Boletim da CPT. 1989. Acervo do autor.....	34
Figura 6: Desenhos em nanquim sobre papel vegetal. década de 1980.....	35
Figura 7: Desenho em bico de pena. 1988. Acervo do autor.....	36
Figura 8: Desenho a lápis de cor. 1989. Acervo do autor.....	37
Figura 9: Roda da Vida, 1970. GTO Madeira103,30 cm x 84,60 cm. Disponível em: http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra15507/roda-da-vida	38
Figura 10: Sem título. Baixo relevo.....	39
Figura 11: Dustan Oeven e escultura de centauro em pedra sabão. Foto: Inês Ethne. 1990.....	40
Figura 12: Montagem com escultura de Baco, em pedra sabão e mão em pau-brasil. Década de 1990. Acervo do autor.....	40
Figura 13: Lanterna mágica. Foto: Andreas Praefcke. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Laterna_magica_Aulendorf.jpg	43
Figura 14: Fantasmagorie. Etienne Gaspar Robertson. https://en.wikipedia.org/wiki/%C3%89tienne-Gaspard_Robert	43
Figura 15: Fenaquistoscópio. Eadweard Muybridge https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Phenakistoscope_3g07690u.jpg	44
Figura 16: Zootoscópio. Foto: Andrew Dunn. 2004. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zoetrope.jpg	44
Figura 17: Teatro Praxinoscópio de Emile Reynaud. Louis Poyet. Domínio público..	45
Figura 18: Edweard Muybridge. Domínio público.....	46
Figura 19: Fotograma do filme <i>Humorous Phases of Funny Faces</i> . James Stuart Blackton.....	47
Figura 20: <i>Fotograma do Fantamagorie</i> . Emile Cohl.....	47
Figura 21: Fotograma do filme <i>Little Nemo</i> . Winsor Macay.....	48
Figura 22: Fotograma do filme <i>The cameraman's Revenge</i> . Ladslas Starewicz.....	49
Figura 23: Cartaz de King Kong. Merian C. Cooper.....	50
Figura 24: Ray Harryhausen e os bonecos de <i>Fúria de titãs</i>	51
Figura 25: Mio e Mao. Imagem do Youtube.....	53
Figura 26: Fotograma de vinheta. Dustan Oeven e Moisés Cabral. Acervo do autor.	54
Figura 27: Frame do vídeo Uma história de família. Dustan Oeven e Moisés Cabral. Acervo do autor.....	55
Figura 28: Dustan Oeven, Moisés Cabral e Mike Beltzer. Recorte do jornal O popular.	57
Figura 29: Frame do VT publicitário Criança é massa. 2000. Acervo do autor.....	58
Figura 30: Frame do filme Entrevista com o morcego. 2000. Acervo do autor.....	59
Figura 31: Animando <i>Entrevista com o morcego</i> . 2000. foto: Moisés Cabral.....	61
Figura 32: Animando Abdução. 2001. foto: Petras Davi.....	62
Figura 33: Frame do filme <i>Alternativas</i> . 2002. Acervo do autor	64
Figura 34: Frame do filme <i>O movimento das três raças</i> , de Michael Valin. Acervo do Autor.....	67

Figura 35: Frame do filme <i>A onça da mão torta</i> . Ricardo Edilberto. 2003. Acervo do autor.....	69
Figura 36: Frame do filme <i>Atlas</i> . Dustan Oeven. Acervo do autor.....	70
Figura 37: Frame do filme, <i>O Show</i> . Dustan Oeven. Acervo do autor.....	71
Figura 38: <i>Casulo</i> . 2017. Dustan Oeven. Acervo do autor.....	73
Figura 39: <i>Bicho adaptado</i> . 2017. Dustan Oeven. Acervo do autor.....	74
Figura 40: <i>Bilcho</i> . 2017. Dustan Oeven. Acervo do autor.....	74
Figura 41: Frame do filme <i>Bicho louco</i> . 2017. Dustan Oeven. Acervo do autor.....	75
Figura 42: Instalação <i>Anima</i> . 2017. Dustan Oeven e Maykell Guissoni. Acervo do autor.....	76
Figura 43: Freme do filme <i>Anima in trigo</i> . 2017. Dustan Oeven. Acervo do autor....	77
Figura 44: Frame do filme <i>Criações</i> . Dustan Oeven. Acervo do autor.....	79
Figura 45: Frame do filme <i>Catireiros</i> . Dustan Oeven. Acervo do autor.....	81
Figura 46: VT Faixa de pedestre SMT. Gema produções e Dustan Oeven. Acervo do autor.....	83
Figura 47: Leque com foto do VT SMT. Verbo Comunicação e Dustan Oeven. Acervo do autor.....	85
Figura 48: VT Detran Goiás. Macro Filmes e Dustan Oeven. Acervo do autor.....	86
Figura 49: Oficina com Xavantes no Estúdio de TV/FIC – UFG. Foto: ASCOM – UFG.	88
Figura 50: Frame do filme da Oficina com os Xavantes. Acervo do autor.....	89
Figura 51: Frame do filme <i>Na oficina da memória</i> , realizado em oficina com alunos do IFG. Acervo do autor.....	90
Figura 52: História em quadrinhos. Dustan Oeven. 1994. Acervo do autor.....	108
Figura 53: Kafka de Crumb. 2006. p. 5.....	132
Figura 54: Kafka de Crumb. 2006. p. 25.....	136
Figura 55: Labirinto I. Dustan Oeven. Desenho e colagem digital. acervo do autor.	148
Figura 56: Labirinto II. Dustan Oeven. Desenho e colagem digital. acervo do autor.	149
Figura 57: Labirinto III. Dustan Oeven. Desenho e colagem digital. acervo do autor.	150
Figura 58: Labirinto IV, e detalhe. Dustan Oeven. Desenho e colagem digital. acervo do autor.....	151
Figura 59: Kafka em quadrinhos. Léo Durañona. 1987. p. 20.....	155
Figura 60: Frame do filme <i>All% off</i> . Dustan Oeven. 2017. Acervo do autor.....	156
Figura 61: Montagen com gravuras da Medusa e Minotauro. Dustan Oeven. 2018. Acervo do autor.....	157
Figura 62: Labirintozine. Dustan Oeven. 2019. Acervo do autor.....	157
Figura 63: Montagem para o filme <i>Pequena fábula</i> . Dustan Oeven. Acervo do autor.	158
Figura 64: Kafka em quadrinhos. Léo Durañona. 1987. p. 3.....	179
Figura 65: Kafka de Crumb. 2006. p. 75.....	180
Figura 66: Peças eletrônicas em desuso. 2021. Acervo do autor.....	182
Figura 67: Concept art inicial do filme <i>A máquina penal</i> . montagem digital.....	184
Figura 68: Seleção de sucatas para produção da máquina do filme. Acervo do autor.	186
Figura 69: Seleção de sucatas para produção da máquina do filme. Acervo do autor.	187
Figura 70: Experimentando objetos para produzir a máquina. Acervo do autor.....	188

Figura 71: Croqui da máquina para o filme.....	189
Figura 72: Montagem com construção da máquina, passo a passo. Acervo do autor.	191
Figura 73: Montagem com construção da máquina, passo a passo. Acervo do autor.	192
Figura 74: Montagem com construção da máquina, passo a passo. Acervo do autor.	193
Figura 75: Cofecção das algemas com presilhas de fio. Acervo do autor.....	194
Figura 76: Mesa da máquina com as algemas. Acervo do autor.....	195
Figura 77: Montagem com peças para o desenhador. Acervo do autor.....	196
Figura 78: Desenhador pronto. Acervo do autor.....	197
Figura 79: Fita cassete Betacan, usada como base para a máquina.....	197
Figura 80: Módulo de controle da máquina. Acervo do autor.....	198
Figura 81: Máquina penal montada. Acervo do autor.....	199
Figura 82: Desenho digital do conceito de arte do oficial executor. Acervo do autor.	200
Figura 83: Desenho digital do conceito de arte do soldado e do preso. Acervo do autor.....	202
Figura 84: Esqueleto de arame revestido de espuma para o boneco. Acervo do autor.	203
Figura 85: Mão de boneco. Acervo do autor.....	203
Figura 86: Confeccionando os bonecos. Acervo do autor.....	204
Figura 87: Cabeças de borracha para os bonecos. Acervo do autor.....	205
Figura 88: Lixando as cabeças com microretífica. Acervo do autor.....	205
Figura 89: Bonecos secando, após pintura com tinta acrílica. Acervo do autor.....	206
Figura 90: Detalhes da farda do oficial. Acervo do autor.....	207
Figura 91: Detalhe dos olhos dos bonecos. Acervo do autor.....	207
Figura 92: Bocas de argila plástica para aplicar nos bonecos. Acervo do autor.....	208
Figura 93: Bonecos do oficial. Vestido e sem o casaco. Acervo do autor.....	209
Figura 94: Mini estúdio de gravação da animação. Acervo do autor.....	210
Figura 95: Detalhe da decupagem da fala do oficial. Acervo do autor.....	211
Figura 96: Dustan Oeven animando. Acervo do autor.....	212
Figura 97: Frame do filme A máquina penal. Dustan Oeven. 2023. Acervo pessoal.	213
Figura 98: Montagem com frame do filme A máquina penal. Dustan Oeven. Acervo do autor.....	215
Figura 99: Montagem de frame do filme A máquina penal. Dustan Oeven. Acervo pessoal.....	216

Lista de Quadros

Quadro 1 - sequência com <i>frames</i> do filme <i>Uma História de Família</i>	100
Quadro 2 - sequência com <i>frames</i> do filme <i>Uma História de Família</i>	101
Quadro 3 - sequência com <i>frames</i> do filme <i>Uma História de Família</i>	102
Quadro 4- sequência com <i>frames</i> do filme <i>Uma História de Família</i>	104
Quadro 5- sequência com <i>frames</i> do filme <i>Uma História de Família</i>	105
Quadro 6- sequência com <i>frames</i> do filme <i>Uma História de Família</i>	106
Quadro 7- sequência com <i>frames</i> do filme <i>As Viagens de um Saci</i>	110
Quadro 8- sequência com <i>frames</i> do filme <i>As Viagens de um Saci</i>	112
Quadro 9 sequência com <i>frames</i> do filme <i>As Viagens de um Saci</i>	113
Quadro 10 sequência com <i>frames</i> do filme <i>As Viagens de um Saci</i>	115
Quadro 11 sequência com <i>frames</i> do filme <i>As Viagens de um Saci</i>	116
Quadro 12 sequência com <i>frames</i> do filme <i>As Viagens de um Saci</i>	117
Quadro 13 sequência com <i>frames</i> do filme <i>As Viagens de um Saci</i>	118
Quadro 14 sequência com <i>frames</i> do filme <i>As Viagens de um Saci</i>	119
Quadro 15 sequência com <i>frames</i> do filme <i>As Viagens de um Saci</i>	120
Quadro 16 sequência com <i>frames</i> do filme <i>As Viagens de um Saci</i>	121
Quadro 17 sequência com <i>frames</i> do filme <i>As Viagens de um Saci</i>	122
Quadro 18 sequência com <i>frames</i> do filme <i>Mágoa de vaqueiro</i>	124
Quadro 19 - sequência com <i>frames</i> do filme <i>Mágoa de Vaqueiro</i>	125
Quadro 20 - sequência com <i>frames</i> do filme <i>Mágoa de Vaqueiro</i>	126
Quadro 21 sequência com <i>frames</i> do filme <i>Mágoa de vaqueiro</i>	127
Quadro 22 - sequência com <i>frames</i> do filme <i>Mágoa de Vaqueiro</i>	129

Sumário

Introdução.....	20
1. Do desenho ao cinema animado.....	29
1.1. Do início da vida e nas artes.....	29
1.2. Graduação em Comunicação Social.....	41
1.3 Uma pequena explanação sobre o cinema de animação.....	42
1.3.2. Animação <i>stop-motion</i>	48
1.4. Começando a animar.....	49
1.4.1. Animação educativa.....	53
1.4.2. Animação e antropologia.....	54
1.4.3. Entrando nos festivais.....	56
1.5. Levando os bonecos para a publicidade.....	57
1.6. Animação em filme.....	58
1.6.1. Entrevista com o morcego.....	59
1.6.2. Abdução.....	62
1.6.3. Alternativas.....	63
1.6.4. 3,14 produções.....	66
1.6.5. O Movimento das Três Raças.....	66
1.6.6. A onça da mão torta.....	68
1.6.7. Atlas.....	69
1.6.8. Mágoa de vaqueiro.....	69
1.6.9. O Show.....	71
1.6.10. Bichos.....	72
1.6.11. Bicho louco.....	75
1.6.12. Instalação Ânima.....	76
1.6.13. Anima in trigo.....	76
1.6.14. Criações.....	78

1.6.15. Catireiros.....	80
1.7. Voltando à Publicidade.....	82
1.7.1.Trânsito.....	82
1.7.2. Mais trânsito.....	84
1.7.3. Trânsito novamente.....	86
1.8. Trocando experiências em oficinas de animação.....	87
1.8.1. Animando com indígenas.....	88
1.8.2. Animando com estudantes.....	90
2. Livro ou filme?.....	92
2.1 Narrando histórias.....	92
2.2 Adaptação ou transposição.....	94
2.3 Algumas histórias que narrei.....	98
2.3.1. Filme: Uma história de família.....	99
2.3.2. As viagens de um saci.....	107
2.3.3. Mágoa de Vaqueiro.....	123
3. Minha história com Kafka.....	132
3.1. Primeiro encontro com Kafka.....	132
3.2. Reencontrando Kafka.....	134
3.3. Uma micro-biografia de Franz Kafka.....	135
3.4. Kafka – Leituras e leituras.....	138
3.4.1. O processo.....	138
3.4.2. O castelo.....	139
3.4.3. A metamorfose.....	139
3.4.4. Leituras das leituras.....	140
3.5. Labirintos.....	145
4. Na Colônia Penal.....	160

4.1 Como cheguei na colônia penal.....	161
4.2. A máquina penal.....	163
4.2.1. <i>Story line</i>	163
4.2.2 <i>Story line</i> do filme <i>A máquina penal</i>	164
4.2.3. Argumento ou sinopse.....	164
4.2.4. Argumento do filme <i>Na colônia penal</i>	164
4.2.5. Roteiro.....	166
4.2.6. Roteiro do filme <i>A máquina penal</i>	168
4.2.7. Pensando a arte conceitual do filme.....	176
4.2.8. Os bonecos.....	199
4.2.9. Confeção dos bonecos.....	202
4. 2.10. Cenários.....	209
4. 3. Produção.....	210
4.3.1. Animando.....	211
4.4. Pós-produção	
4.4.1. Edição.....	214
4.4.2. Edição de <i>A máquina penal</i>	214
Considerações finais.....	217
Referências.....	221

Introdução

No início de 2019, concluí meu mestrado no Programa de Pós-Graduação em Artes e Cultura Visual, da Faculdade de Artes Visuais, da Universidade Federal de Goiás. A dissertação que defendi, na linha de pesquisa Poéticas Artísticas e Processos de Criação, foi uma reflexão sobre as identidades presentes na animação goiana. Como produto artístico final da pesquisa, realizei o filme *Catireiros*. Além da produção de um filme, a investigação me possibilitou conhecer melhor a obra de diversos animadores de Goiás. Esse fato, levou-me a querer dar continuidade à minha pesquisa sobre esse conjunto de profissionais. Portanto, no mesmo ano, prestei a seleção e entrei no doutorado, no mesmo programa de pós-graduação.

Ao entrar no doutorado, meu projeto de pesquisa era direcionado à arte colaborativa, via rede social. Esse é um tema que há algum tempo me atraiu, devido à ideia de narrativa múltipla, continuidades inesperadas, aleatoriedade e questionamentos sobre a autoria compartilhada. No projeto proposto, uma animação *stop-motion*, o ponto de partida, seria um boneco (ao qual dei o nome de *Frank*, em referência ao personagem de Mary Shelley), criado por mim, que seria apresentado ao público, em uma rede social. Nesse grupo seriam estabelecidas as regras de participação para os colaboradores que se interessassem pelo projeto.

O filme começaria com uma cena banal, que serviria como início dos possíveis acontecimentos em sua vida, apresentados pelos participantes da rede. Os participantes proporiam as sequências, partindo da cena anterior. Com as possíveis diversas montagens da primeira sequência, os participantes do grupo enviariam a segunda sequência. A ideia era que esse processo se repetisse para as sequências seguintes. O projeto previa, ainda, que cada participante tivesse a liberdade de produzir, por sua conta, a continuação que bem entendesse. A animação poderia se desenvolver de forma rizomática, em que algumas raízes se multiplicariam e outras teriam seu crescimento interrompido. Os animadores deveriam descrever o seu processo de criação. Concomitantemente à produção seria feita a análise das sequências e dos processos criativos dos colaboradores do grupo, para compreender as relações de representação identitárias presentes entre os animadores goianos. Com a pesquisa, eu pretendia desenvolver algumas

questões que são importantes para mim, como a autoria, a continuidade, as relações de solidariedade ou mesmo contrárias, a mediação ou mesmo interação tecnológica, entre outras.

Porém, assim como meu boneco *Frank*, eu não estava preparado para o roteiro estabelecido pelo destino para a vida da humanidade a partir de 2020. A pandemia de Covid-19 mudou a vida de toda a população global. A tragédia, de certa forma anunciada há tempos pelos ambientalistas, em função do desequilíbrio dos ecossistemas, provocou e segue provocando um número absurdo de mortes diretas e outras tantas indiretas. A perspectiva é que seus efeitos nefastos sobre a raça humana prossigam durante muito tempo, tanto em sequelas na saúde dos infectados, como nos efeitos sociais e econômicos derivados da doença, em virtude da forma como os governos administraram a crise sanitária e como a sociedade se conduziu.

Assim como todos os habitantes do planeta, minha vida passou por transformações. Em 2019, minha mãe, já bem idosa, quebrou a perna e necessitou de cuidados especiais. Ela teve uma boa recuperação, voltando a andar normalmente, mas necessitava de um certo monitoramento para evitar novas quedas. Além disso, era preciso que alguém fizesse sua comida e deixasse a casa em ordem. Essa era uma ocupação que vínhamos dividindo entre os irmãos: a cada dia, um dos filhos dormia em sua casa, preparava a refeição, almoçava com ela e ia cuidar de seus próprios afazeres. Duas vezes por semana havia uma diarista. De noite, outro filho assumia o turno.

Quando a Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou o estado de pandemia, em 11 de março de 2020, e definiu as prescrições para evitar o contágio, como eu morava sozinho, me propus a ficar com minha mãe para cuidar dela. Nesse momento, as atribuições que eram dos quatro irmãos ficaram exclusivamente para mim, pois demos licença remunerada para a diarista. Essa era a escolha mais lógica, pois tínhamos que reduzir o contato de minha mãe com outras pessoas, para prevenir contaminação. E eu era a melhor opção, visto que os outros filhos têm famílias, que acarretam em diversas obrigações e também em um círculo maior de gente para se proteger.

Essas circunstâncias obrigaram-me a assumir uma carga de trabalho para a qual eu não estava preparado. Em meu emprego, eu estava em trabalho remoto, que nos primeiros meses era mais cansativo que o trabalho presencial, pois demandou o aprendizado de tecnologias e criação de novas formas de execução de tarefas. Ao mesmo tempo, tive que assumir os afazeres domésticos da casa, como limpeza, compras, preparação de refeições. Morando sozinho eu já realizava essas atividades, porém, eram executadas no tempo que eu definia, de acordo com minhas prioridades e vontades. Ao transferir-me para a casa de minha mãe, a prioridade era cuidar dela. As necessidades e hábitos de uma senhora de 90 anos eram diferentes das minhas. E mais ainda, as restrições impostas pela pandemia também a afetaram. Ela tinha uma vida ativa, com fisioterapia, idas regulares à igreja e ao mercado, visitas a amigas. Eu tinha que ser uma presença não apenas utilitária, mas também afetiva que compensasse a falta de outras atividades.

Nos primeiros meses, eu não conseguia pensar em minha pesquisa de doutorado. Consegui apenas, com algum esforço, terminar as disciplinas. Após um tempo, avaliei minha pesquisa de investigação em arte colaborativa e vi que, naquela conjuntura eu não conseguiria executá-la. Para participar de um projeto em arte colaborativa são necessárias definição de regras, negociação com o grupo de pessoas envolvidas, organização de atividades e cronogramas, entre várias atribuições. Eu, como proponente do projeto, teria que lidar e, de certa forma, liderar um processo com diversas pessoas que, como eu, também estavam passando por problemas de mudança em sua rotina de vida.

Para Janet Murray (2003), a autoria procedimental define as regras e fórmulas para a alimentação do trabalho artístico na rede. O artista proponente de um trabalho em rede tem a tarefa de estabelecer o funcionamento e as relações dentro do universo da obra que é construída coletivamente. Isso implica em um trabalho de coordenação das atividades do grupo. Gilberto Prado (1997) afirma que “na rede, a função do artista coordenador, condutor do projeto, é convidar e sonhar junto”. Naquele momento, eu não estava em condições de organizar nem minha realidade, quanto mais um sonho conjunto com outros artistas.

Por essas razões, decidi não desenvolver o projeto com arte colaborativa. Conversei com minha orientadora e ela concordou com minha posição, sugerindo

que eu pensasse uma proposta de pesquisa que fosse viável de execução naquele momento. Com esse aval, passei a ponderar, matutar sobre o que realmente me interessava pesquisar. A investigação em arte se refere à reflexão sobre o próprio processo de trabalho, enquanto o mesmo é feito. A pesquisa se confunde com a prática artística. As interrogações teóricas se relacionam com o fazer, com o processo de produção. As inquições transformam o processo poético e nele são transformadas, levando a novos questionamentos que podem apontar caminhos diferentes para o trabalho do artista.

De acordo com Fayga Ostrower, (1987, p.166), “Ao exercer seu potencial criador, trabalhando, criando em todos os âmbitos do seu fazer, o homem configura a sua vida e lhe dá um sentido.” Para mim, a pesquisa em arte, para além de ser uma série de procedimentos que buscam o conhecimento de questões pontuais é também um exercício de autoconhecimento. Essa reflexão me conduz ao meu interesse prioritário que é a animação, enquanto pesquisa de materiais plásticos e desenvolvimento de formas narrativas.

“Aventure-se com inventividade sem prepotência abrindo-se para os descaminhos gerados pela problematização.” Essa é a frase formada pelos subtítulos do texto *A Pesquisa em Artes e a Perspectiva da Cultura Visual*, de Erinaldo Alves do Nascimento (2013). Nele, o autor discorre sobre a “aventura cognitiva” da pesquisa em cultura visual, considerando a dúvida como ponto de partida e evitando o que ele chama de “fundamentalismo acadêmico radical”, ou seja, a convicção em verdades absolutas. Para Nascimento, deve-se evitar também a “Grandiosidade ingênua”, que seria a presunção de realizar uma pesquisa que “revolucionará o mundo”, mas não tem um problema delimitado. Nascimento propõe ainda que é preciso se deixar levar pelo percurso, que as desconfianças são essenciais ao pesquisador para o desenvolvimento da exploração, o que ele chama de “descaminhos”.

Os descaminhos de minha pesquisa levaram-me ao reencontro com um escritor cujas narrativas sempre me encantaram e, ao mesmo tempo, espantaram-me, Franz Kafka. O autor tcheco esteve presente em minhas leituras na adolescência, por meio dos livros da biblioteca da família e também em uma história em quadrinhos, com a adaptação de alguns de seus contos. A pandemia de

coronavírus colocou toda a humanidade, e principalmente o Brasil, em uma situação “kafkiana”, para usar o adjetivo derivado do nome do escritor em sua forma mais banal. O absurdo foi se normalizando no país. Os ministros da saúde que tomavam medidas de acordo com orientações científicas dos organismos de saúde internacionais e nacionais foram demitidos e, em seu lugar foi colocado um general sem preparo para o cargo, porém subserviente ao presidente. O governo central entrou em conflito com os estados e municípios por estes adotarem medidas sanitárias para contenção do vírus. Vivemos, ainda, o absurdo anedótico de um Ministro da educação confundir o escritor Kafka com o prato árabe cafta, em uma apresentação no Senado.

Nesse mundo despropositado, a releitura de algumas obras curtas do escritor de Praga apontaram o caminho da minha pesquisa. Ela seria a transposição para animação de uma obra de Kafka, a partir das minhas considerações sobre o momento que vivemos. Essa adaptação me permitiria experimentar alguns materiais na construção de cenários e mesmo de bonecos. O texto adaptado seria *Na colônia penal*.

Portanto, o propósito central dessa pesquisa é a adaptação em animação do conto *Na colônia penal*, de Kafka. O objetivo é uma reflexão/criação de um artista visual goiano, produzindo no início do século XXI, a adaptação cinematográfica do texto de um escritor tcheco do início do século XX, em animação *stop-motion*. Acredito que essa pesquisa teórico poética de adaptação do conto de Kafka, se insere na discussão das identidades locais na modernidade tardia. Para Clifford Geertz (1989 p.146) “o processo de atribuir aos objetos de arte um significado é sempre um processo local”, um processo que estabelece uma conexão entre arte e vida, no sentido de que arte não apenas ilustra a vida social, mas a interpreta. Esse processo local de construção de significado pode ser estendido a um filme de animação, levando-se em conta que esse filme é uma representação criada por um determinado grupo refletindo sua compreensão de mundo. Entendendo, como Woodward (2000), a representação como processo cultural, com práticas de significação e sistemas simbólicos que produzem significado, quero trazer essa obra para a discussão na contemporaneidade, na minha realidade de animador brasileiro, produtor de curtas metragens. Conforme Stan:

Já que as adaptações fazem malabarismos entre múltiplas culturas e múltiplas temporalidades, elas se tornam um tipo de barômetro das tendências discursivas em voga no momento da produção. Cada recriação de um romance para o cinema desmascara facetas não apenas do romance e seu período e cultura de origem, mas também do momento e da cultura da adaptação.(STAN, 2006 p.48)

Para realização dessa pesquisa tenho alguns indicativos do caminho a seguir, sendo o principal deles o próprio fazer artístico, o exercício da produção acompanhado da reflexão sobre o trabalho. Como afirma Lancri (2002, p. 20) “O ponto de partida da pesquisa situa-se obrigatoriamente na prática plástica ou artística do estudante, com o questionamento que ela contem e as problemáticas que ela suscita.” A minha prática artística mostra que, em grande parte das vezes, o planejado sofre interveniência do acaso.

São inevitáveis as bifurcações, os desvios, as pontes, as derivas do andar. Muitas vezes jogamos pedra no escuro, para que estas nos indiquem a presença ou ausência dos abismos. O caminho está indissolúvelmente ligado ao caminhante e a seu andar. Daí a dificuldade de traçá-los inteiramente a priori, sem que esse trajeto inicial não seja revisto, alterado, modificado a todo instante. (FERVENZA, 2002, p. 67)

Mesmo trabalhando com animação tradicional, que implica em um alto grau de planejamento e uma pré-produção elaborada, ocorrem acidentes de percurso que podem interferir no processo. Como o filme de animação demanda em diversas etapas, que envolve manufatura de objetos, operações de diferentes equipamentos, há grandes possibilidades dos imprevistos acontecerem em qualquer uma delas. Em algumas ocasiões eu aproveitei o imprevisto, às vezes transformando o defeito acontecido em um efeito produzido. Em outros momentos, refiz os procedimentos para corrigir um erro. Essas são algumas das possibilidades que acontecem no diálogo da obra com o artista. Consoante com Salles,

Nesse percurso, tendências se cruzam com o acidental, causando possíveis modificações de rumo. Essa intervenção do acaso é observada nos relatos dos artistas dos imprevistos externos e internos ao processo, que são enfrentados de diferentes maneiras e recebem tratamentos diversos; podem, porém, ser responsáveis por interessantes descobertas. Aceitar a intervenção do imprevisto implica compreender que o artista poderia ter feito aquela obra de modo diferente daquele que fez; ao assumir que há concretizações alternativas, admite-se que outras obras teriam sido possíveis.

Chegamos, desse modo, à possibilidade de que mais de uma obra satisfaça as tendências de um processo. (SALLES, 2006, p.16)

Quando fiz especialização em antropologia social, que foi meu primeiro momento como pesquisador, conheci a prática da etnografia. Fazer etnografia é observar e relatar. O termo emprestado às artes pela antropologia é expressivamente apropriado. A metodologia conceituada por Geertz (1989) no termo “descrição densa”, para designar a observação e o registro em formas compreensivas do “dito” ou observado pelo etnógrafo é muito bem adequado à pesquisa em arte. O artista pesquisador produz, observa seu trabalho e registra detalhadamente, executando uma auto-etnografia. Para Sylvie Fortim, a auto-etnografia “se caracteriza por uma escrita do ‘eu’ que permite o ir e vir entre a experiência pessoal e as dimensões culturais a fim de colocar em ressonância a parte interior e mais sensível de si” (FORTIM, 2014, p.83). O campo de pesquisa do artista pesquisador é o seu próprio trabalho e, assim como nas etnografias, não existe uma fórmula a ser aplicada.

A metodologia da pesquisa em artes visuais não pressupõe a aplicação de um método estabelecido *a priori* e requer uma postura diferenciada, porque o pesquisador, neste caso, constrói o seu objeto de estudo ao mesmo tempo em que desenvolve a pesquisa. Esse fato faz a diferença da pesquisa em arte: o objeto de estudo não se constitui como um dado preliminar no corpo teórico; o artista pesquisador precisa produzir seu objeto de estudo com a investigação em andamento e daí extrair as questões que investigará pelo viés da teoria. (REY, 2002, p.132)

O registro desse processo é peça essencial à pesquisa. Aldo Victorio Filho e Marcos Balster Correia (2013) dizem que mais importante que os diversos procedimentos de pesquisa com imagem, coleta, registro, catalogação, são a permutabilidade, flexibilidade e adaptação do observador ao objeto observado. Para eles, a subjetividade do pesquisador é essencial à pesquisa e definidora da sua reflexão. “No fim das contas, o que vai importar é a originalidade dessa narrativa, os caminhos elucidatórios para o fenômeno das imagens que esta apontará e, com isso, as novas possibilidades de saber que dela advirão.” (CORREIA, 2013, p.59).

Sandra Rey define o projeto de pesquisa em arte como um *projétil*, (2002) no qual se tem um alvo, mas que não é possível saber os caminhos que ele seguirá. Esse conceito para mim sempre foi uma constante. Na trajetória desse *projétil*, cabe ao artista lidar com aquilo que se estabelece durante a construção da obra. Os

métodos utilizados, as formas de trabalhar, as considerações serão variáveis em função de cada artista. “Os conceitos emergem, então, dos procedimentos, da maneira de trabalhar. (...) Frequentemente, a investigação teórica indica novas possibilidades para a resolução de procedimentos técnicos.” (REY, 2002, p.128).

No primeiro capítulo dessa tese, recorro ao relato autobiográfico para refletir sobre minha produção poética como artista visual. O processo de descrição da própria vida implica em selecionar e ordenar os acontecimentos em uma narrativa que estabelece sentido para esses acontecimentos de acordo com o significado que se deseja dar a própria vida. Como afirma Bourdieu,

O relato, seja ele biográfico ou autobiográfico, como o do investigado que “se entrega” a um investigador, propõe acontecimentos que, sem terem se desenrolado sempre em sua estrita sucessão cronológica (quem já coligiu histórias de vida sabe que os investigados perdem constantemente o fio da estrita sucessão do calendário), tendem ou pretendem organizar-se em sequências ordenadas segundo relações inteligíveis. O sujeito e o objeto da biografia (o investigador e o investigado) tem de certa forma o mesmo interesse em aceitar o postulado do sentido da existência narrada (e, implicitamente, de qualquer existência). (BOURDIEU, 2006, p. 184)

No segundo capítulo, procuro estabelecer um diálogo teórico sobre a adaptação de obras da literatura para o cinema, recorrendo a autores como Roland Barthes, Robert Stan, Tzvetan Todorov, Ismail Xavier, entre outros. Finalizando o capítulo, faço a análise de algumas obras de minha autoria, inspiradas em textos literários, em comparação com as obras originais das quais derivaram.

O capítulo três traz o relato do meu contato com os livros de Kafka, estabelecendo relações entre sua obra e o contexto com o momento histórico brasileiro em meu processo de formação. Em continuação, exponho uma micro-biografia do escritor e um resumo de seus três textos referenciais: O processo; O castelo; A metamorfose. Também discuto as minhas impressões pessoais e de autores como Walter Benjamin, Deleuze e Guattari e outros sobre a obra de Kafka. Prosseguindo, explano sobre minha proximidade poética com a obra de Kafka a partir de criações artísticas por mim elaboradas.

No quarto capítulo, apresento o desenvolvimento da adaptação para animação do conto *Na colônia penal*, desde a ideia inicial e as primeiras artes conceituais do filme, acompanhados de minhas reflexões sobre seu

desenvolvimento. Exponho o prosseguimento do processo criativo do filme de animação. Nele, relato a realização do meu filme de animação, em sua perspectiva conceitual e técnica. Descrevo desde a pré-produção até finalização do filme. O filme de animação fundamenta-se em criar a impressão de que objetos têm vida e se movimentam autonomamente. Eles são fotografados quadro a quadro e ao serem colocados em sequência obtém-se a ilusão de movimento. Um filme é a materialização de uma ideia, que passa por diversos processos. No plano físico esse processo começa no texto e nos desenhos de concepção das artes. Portanto, nesse tomo da tese, são abordadas detalhadamente as etapas da realização da animação *A máquina penal*: pré-produção – em que se desenvolve a confecção plástica dos bonecos e do cenário, a decupagem do roteiro e mapa de animação; produção – gravação da fala dos personagens, decupagem da fala para a sincronização do movimento labial do boneco, definição da iluminação e fotografia, gravação da animação, gravação de trilha sonora; pós-produção – consiste na edição dos *frames* e sequências filmadas, sincronização de imagem com áudio (vozes, efeitos sonoros e música) e da finalização do filme. A descrição detalhada desse processo coaduna com o conceito de “descrição densa” de Geertz (1989). Ela permite uma compreensão ampla dos atos desenvolvidos pelo artista no decorrer da produção. Finalizo o capítulo e a tese, apresentando minhas considerações finais sobre a pesquisa teórico poética.

1. Do desenho ao cinema animado

Nesse capítulo, procuro traçar e analisar a minha trajetória artística e também acadêmica, que me trouxe até a linha de Poéticas Visuais do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, da Universidade Federal de Goiás (PPGACV). Nele, eu desenvolvo algumas reflexões sobre a minha produção plástica e audiovisual. Trata-se de um relato autobiográfico no qual pontuo algumas situações, desde a infância, passando por minha formação artística que foi uma mescla autodidata e acadêmica.

1.1. Do início da vida e nas artes

Nasci em Goiânia em 1970. A construção de Goiânia na década de 1930, para ser capital do estado de Goiás, foi um momento simbólico da chegada da modernidade ao centro do País. A nova capital, construída no contexto da *Marcha para o Oeste*, representava superação do atraso, identificado à antiga capital, a Cidade de Goiás, cujas oligarquias tiveram seu poder diminuído com a revolução de 1930. Entretanto, Goiânia, nos anos 1970 e 80, ainda possuía características típicas de uma cidade interiorana. Quando criança, cheguei a brincar com carros de rolimã, soltar pipa, jogar bola de gude e mesmo algumas *peladas* nas ruas da cidade. Até algumas aventuras em alguns córregos era possível.

Sou o filho mais novo de seis irmãos. Quando nasci, meus pais já tinham cerca de quarenta anos. Meus pais são mineiros: minha mãe de Belo Horizonte e meu pai de Almenara, norte de Minas Gerais, divisa com a Bahia. Ruy, meu pai, gostava do fato de ter nascido no ano da semana de arte moderna. Eles casaram-se em 1950, coincidindo com o período de modernização do Brasil. Eram os anos do segundo governo Vargas e do governo de Juscelino Kubitschek, os únicos presidentes de que meu pai elogiava. Meus pais, ambos eram de classe baixa, filhos de trabalhadores, foram formados em profissões de artífices – os dois tinham uma sapataria na qual trabalhavam enquanto moravam em Divinópolis – MG. Em 1960 foram para Brasília-DF e em 1963, finalmente se fixaram em Goiânia. Aqui, meu pai tornou-se funcionário do estado, no Instituto do Desenvolvimento Agrário de Goiás (IDAGO) e Geralda, minha mãe, se dedicou somente ao lar por um tempo, mas posteriormente trabalhou, com venda de lotes e também produtos cosméticos.

Apesar do seu baixo poder aquisitivo, tendo que sustentar uma família de seis filhos, em uma cidade na qual não tinham parentes, durante minha infância, meus pais presenteavam eventualmente os filhos com alguns brinquedos industriais: ganhei bonecos de *forte apache* e até um carrinho de pedreiro da *Playmobil*. Entretanto, a construção de brinquedos com as próprias mãos, reutilizando objetos domésticos descartados eram um padrão para uma criança de classe baixa: aprendi a fazer carrinhos de lata de sardinha, de caixas de sabão em pó, frascos de *Q-boa*, espadas e estilingues com pedaços de madeira achados nos lotes vagos. A produção dos próprios brinquedos desenvolveu em mim o interesse pela atividade manual, pela plasticidade dos materiais, pela transformação de um objeto em outro para o qual ele não tinha sido planejado e pela representação, às vezes miniaturizada, das coisas e seres.

Ao produzir os próprios brinquedos, ocupa-se mais tempo elaborando, fabricando, que brincando com o objeto pronto, de fato. A manufatura era minha grande brincadeira. Entre meus dez e doze anos dedicava meus horários livres à produção de bonecos articulados. Nessa época, projetava, desenhava e experimentava materiais com os quais pudesse construir pequenos bonecos que ficassem em variadas posições e simulassem movimentos (fig. 1).

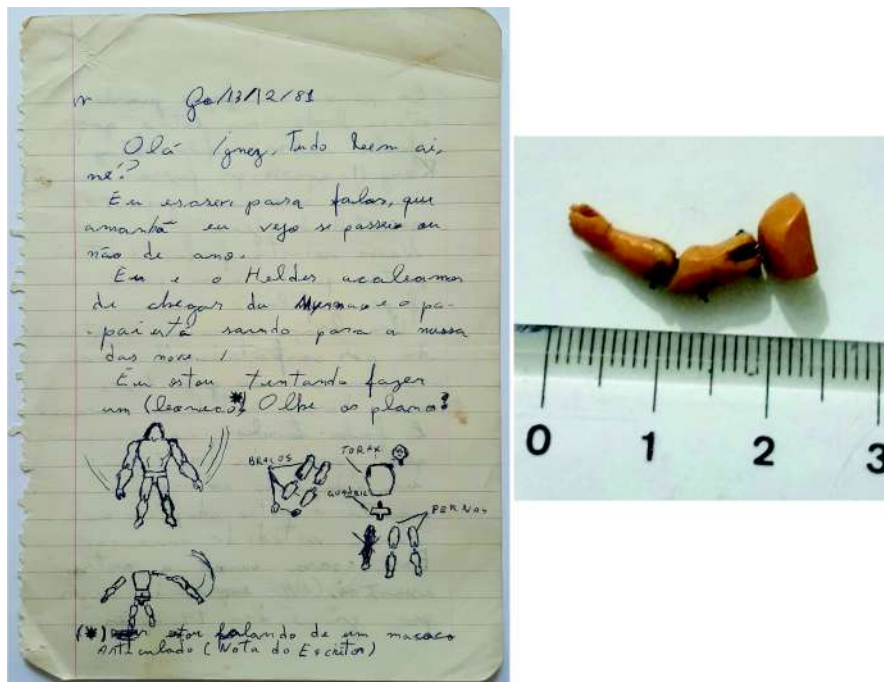


Figura 1: Montagem de carta com projeto de boneco e braço articulado de boneco, entalhado em plástico quando eu tinha entre 11 e 12 anos. Arquivo pessoal.

O desenho também sempre esteve presente em meu convívio familiar. Minha irmã, Myrna, que fazia curso livre de artes, desenhava muito e além disso gostava de orientar os irmãos mais novos a desenhar, treinando a observação. Para ela, o desenho devia ser a mão livre, nada de usar papel transparente ou quadricular fotos ou desenhos. Então, desde pequeno, eu estava desenhando o tempo todo: paisagens ou retratos dos vultos históricos para ilustrar os trabalhos escolares e os heróis dos quadrinhos e da televisão para me divertir.

Na infância, a venda de desenhos que eu fazia do *Ultraman*, *Batman* ou *Homem-Aranha* para os colegas de escola propiciava-me uns trocados para comprar um doce ou bolo de duas cores da venda do *seu* André. Na adolescência, produzi, por encomenda, diversos retratos de músicos e outros artistas utilizando lápis (fig. 2) e, posteriormente, bico de pena. Eventualmente, fazia também retratos ao vivo. Essa atividade garantiu o trocado para o cinema e as cervejas, na época.



Figura 2: Montagem com fotocópias de retratos feitos em grafite. Acervo do autor

Ainda nesse período, produzi diversos desenhos para impressão gráfica. Em 1978, minha irmã mais velha, Inês Ethne, foi para Mato Grosso, trabalhar como agente pastoral da Prelazia de São Félix do Araguaia, também ligada à Comissão Pastoral da Terra – CPT. Ela era responsável pelo boletim informativo da prelazia e outras publicações pastorais ligadas ao movimento popular rural. Então, eu sempre estava fazendo desenhos para as publicações, conforme ela demandava. Esse material era impresso em mimeógrafo, daí os desenhos eram feitos diretamente sobre a matriz em estêncil, com estilete de ponta redonda. O traçado tinha que ser forte, não permitindo muito detalhamento nos desenhos (fig.3).

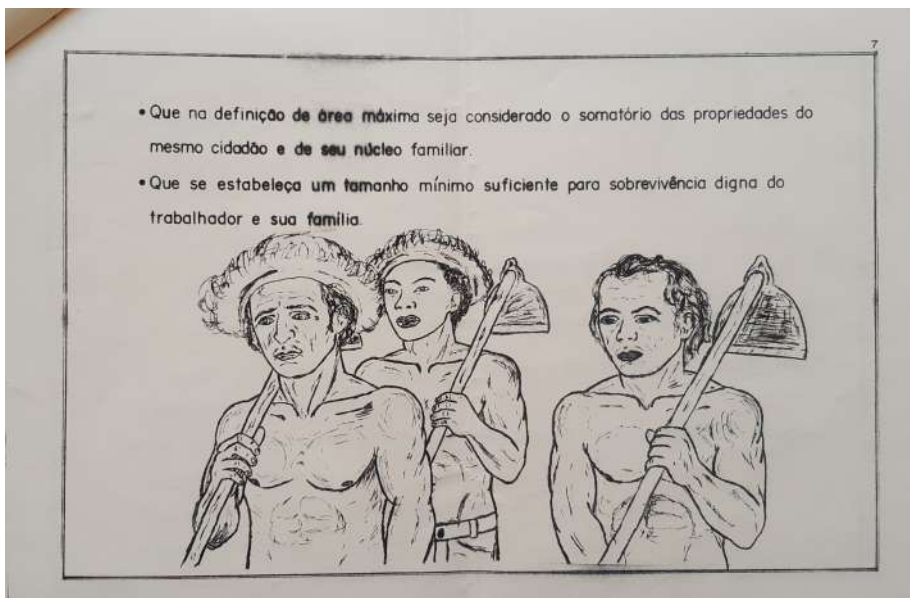


Figura 3: Apostila de formação com desenhos feitos em estêncil para mimeógrafo . 1985. Acervo do autor.

Em 1985, então com quinze anos tive a primeira experiência com a produção de narrativa audiovisual com alcance público. Estava em em Mato Grosso, na cidade de São Félix do Araguaia. Estava passando férias na região onde minha irmã vivia e, conseqüentemente, acabei participando de alguns trabalhos comunitários. Ajudei na capina de alguns terrenos e participei da produção de um filme junto com moradores locais e agentes de pastoral. O “filme”, na verdade, eram desenhos sequenciados sobre a vida camponesa traçando paralelos com a vida e a mensagem de Jesus Cristo. De acordo com a minha memória, essa história ocorreu durante um encontro de alguns dias da comunidade da região da prelazia, que abrangia vários municípios e algumas “corrutelas”. A partir de um roteiro que foi elaborado coletivamente com os

agentes da pastoral, passamos o dia fazendo diversos desenhos sequenciados, em bobinas de papel dispostas no salão do Centro Comunitário. Após os desenhos prontos, exibimos o “filme” em uma grande caixa de papelão com um furo no centro que simulava a tela de uma televisão (fig.4). Posteriormente, acontecia a exibição do “filme”, com os operadores rodando a bobina enquanto acontecia a narração da história e a discussão com o público. Em uma localidade, que na época, a energia elétrica dependia de gerador, portanto limitava o uso de projetores de slides, esse era um excelente recurso audiovisual. Além disso, permitia a atividade colaborativa e interativa, que embasava o trabalho de pastoral.

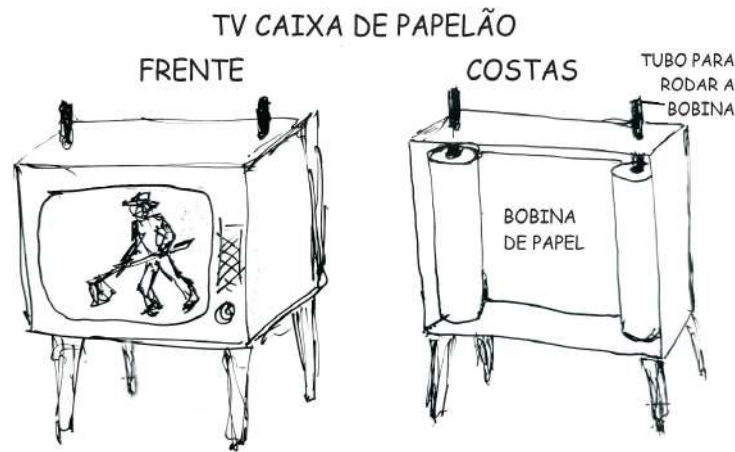


Figura 4: Desenho esquemático de TV de caixa. 2020. Acervo do autor.

Quando minha irmã voltou para Goiânia, em 1987, continuei produzindo desenhos para algumas edições do jornal da Comissão Pastoral da Terra (CPT). O jornal já era rodado em gráfica, o que possibilitava que os desenhos pudessem ser mais elaborados (fig. 5). Essa atividade de ilustrador informal implicava a produção dos desenhos a partir dos temas que eram apresentados nas matérias, a perspectiva editorial da publicação e as condições técnicas da produção. O processo não era igual ao de simplesmente fazer um retrato ou um desenho figurativo, também demandava a reflexão sobre o tema e a forma para criação do desenho. Além disso, mesmo sendo uma atividade informal, essa prática me expunha à crítica direta daqueles que me demandavam o serviço. Com as encomendas de desenhos individuais, se houvesse crítica, ela se referia apenas à qualidade técnica, mas, no caso das publicações, os questionamentos poderiam ser técnicos e temáticos. Isso me proporcionou um aprimoramento da reflexão sobre o meu fazer artístico. Outro

aspecto a ser considerado é que desenhar sob demanda propiciou-me um respeito a prazos e um certo desapego sobre o material produzido. Não que eu não defendesse o meu ponto de vista em uma ilustração, mas estava aberto a acatar as sugestões de mudança. Em alguns casos era convencido por argumentos, em outros pelo poder de quem detêm os meios.



Figura 5: Desenho em bico de pena. Boletim da CPT. 1989. Acervo do autor

Dentro dessa atividade de ilustrador, eu sempre estava envolvido na produção de cartazes e painéis para o movimento estudantil e também para alguns movimentos populares. No movimento estudantil pude experimentar a confecção de painéis e pinturas em formatos grandes e também um desenho com um traço rápido: estendíamos grandes bobinas de papel no salão do Diretório Central Estudantil (DCE) e produzíamos os cartazes gigantes das chapas concorrentes, em uma época que não havia como produzir grandes *plotters* impressos. Infelizmente não disponho de imagens dessas ocasiões, pois o registro fotográfico das atividades não era onipresente como hoje. Ainda que houvesse câmeras amadoras, o filme e a revelação eram caros, o que demandava uma escolha apurada do momento ou motivo a ser fotografado.

O cruzamento dos caminhos do desenho com a militância no movimento

estudantil possibilitou, inclusive, o desenvolvimento de uma atividade econômica: meus irmãos começaram uma microempresa de serigrafia. Eu não cheguei a ser um sócio, mas estive associado em alguns momentos, produzindo artes, gravando telas, fazendo impressões ou mesmo vendendo camisetas. (fig. 6)



Figura 6: Desenhos em nanquim sobre papel vegetal. década de 1980. Acervo do autor.

No final dos anos 1980, eu arriscava exibir meus primeiros desenhos mais autorais realizados em bico de pena, usando habitualmente a técnica de pontilhismo. Gostava dessa técnica porque ela produz um bom efeito de sombreado gradual e também porque é um desenho cuja imagem vai se definindo aos poucos. É um processo que demanda uma certa destreza e sobretudo paciência, mas de certa forma, eu considerava um tanto terapêutico ficar fazendo pontinhos sobre uma

superfície branca, de forma quase mecânica, ritmadamente, como uma máquina de tatuagem ou uma impressora matricial. Em 1988, participei da minha primeira exposição de arte, no Salão de Novos Valores da Universidade Católica de Goiás (UCG), atualmente Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC-Go), com um desenho que continha uma leve crítica (tão leve que o vento quase leva) à religião e suas imagens (fig. 7)

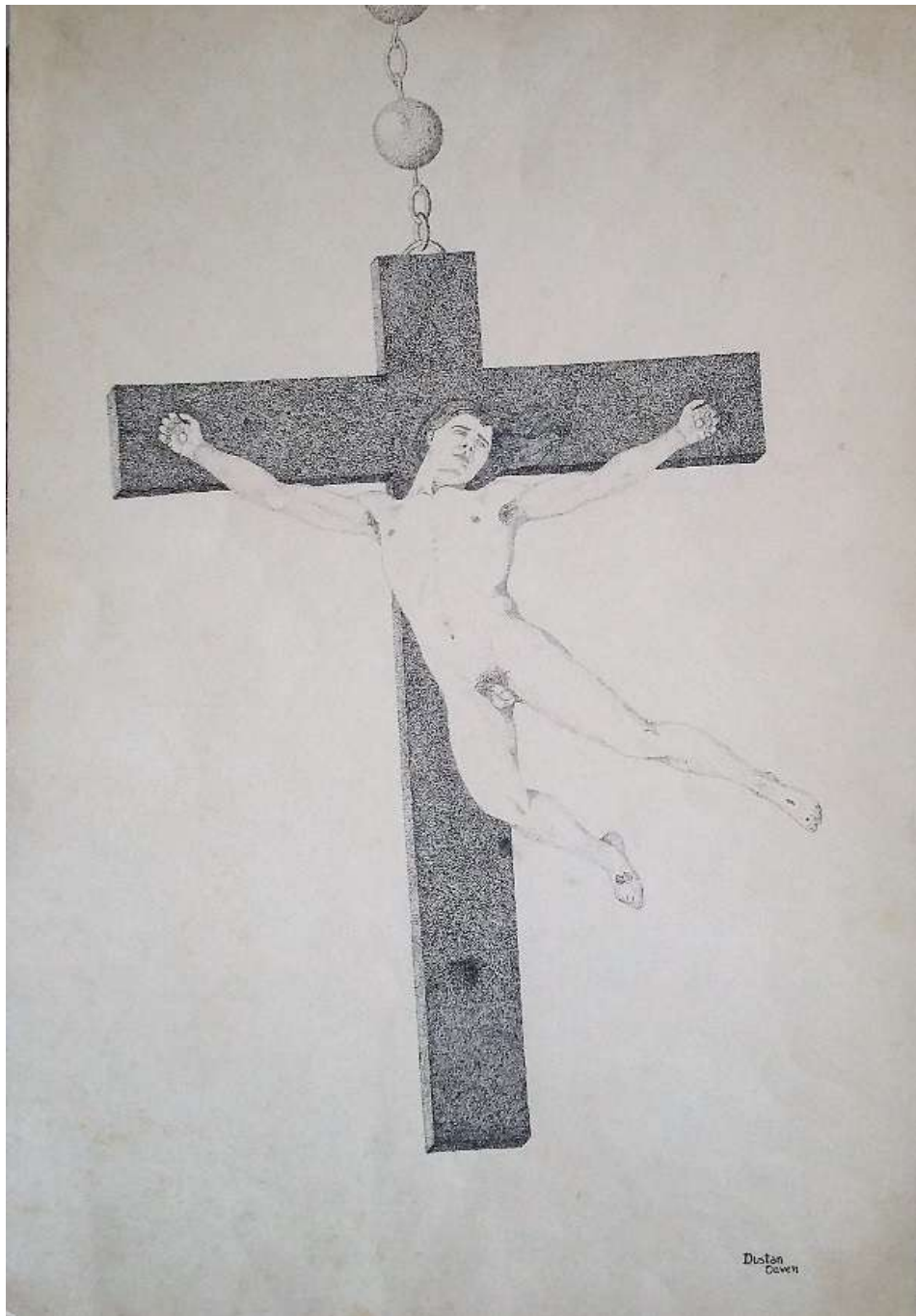


Figura 7: Desenho em bico de pena. 1988. Acervo do autor.

Também da mesma época, é minha primeira aventura no desenho

humorístico. Depois de mais de duas décadas de ditadura militar, Tancredo Neves foi eleito presidente, de forma indireta. Eleito, mas não empossado. Quem assumiu foi o vice, um velho “cacique” da direita, José Sarney, devido à morte de Tancredo. Sarney, na presidência, aprovou uma emenda para ficar um ano a mais do que os quatro anos previstos. Em 1989, enfim, tivemos eleições diretas para presidente. Depois de um primeiro turno com alguns bons candidatos no amplo espectro político e uma quantidade enorme de candidaturas que pareciam um show de horror, ficaram para disputar o segundo turno Luís Inácio Lula da Silva e Fernando Collor de Melo. Collor foi eleito e, como um dos primeiros atos, promoveu um confisco da poupança dos brasileiros. Após uma série de escândalos de corrupção renunciou para não sofrer um processo de *impeachment*. O desenho que fiz, usando lápis de cor, reproduzia a logomarca do governo Collor, trocando os dizeres: *Governo do Brasil por Coveiro do Brasil*. Com esse desenho fui selecionado para o Salão de Humor da UCG (fig. 8).



Figura 8: Desenho a lápis de cor. 1989. Acervo do autor.

O desenho sempre foi uma atividade bastante natural e prazerosa para mim. Sempre há algum papel e lápis ou caneta disponível para experimentar, rabiscar, refletir e, lógico, divertir. Porém, sempre fui fascinado pelas figuras tridimensionais: as estátuas dos personagens da mitologia grega; o *Daví* de Michelangelo; o *Monumento às três raças*, de Neusa Morais, na Praça Cívica, no centro de Goiânia; os trabalhos em madeira de Geraldo Teles de Oliveira, G.T.O.(fig. 9), escultor de Divinópolis, cidade mineira que frequentava anualmente acompanhando minha mãe.



Figura 9: Roda da Vida, 1970. GTO Madeira 103,30 cm x 84,60 cm. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra15507/roda-da-vida>.

Quando criança sempre entalhava algo em retalhos de madeira, como cabos de vassouras estragadas, caixotes de uva e outros. E também entalhava em plástico, para fazer meus bonecos articulados, a partir dos bonecos de soldadinhos do *forte apache*.

Na casa de meus pais havia uma placa em baixo-relevo que fora esculpida por minha irmã, Myrna, quando ela fazia curso livre de artes. Essa placa, que era de uma madeira mais nobre, mogno ou jacarandá, de cerca de 40 por 70 centímetros, com espessura de uns 3 centímetros. Reencontrei recentemente com esse trabalho de minha irmã, em um almoço na sua casa. Pude, então, fotografar essa peça feita em madeira, por Myrna, quando tinha seus 16 anos.(fig. 10) Originalmente ela não era pintada, mas em algum momento, minha irmã a pintou.



Figura 10: Sem título. Baixo relevo.
Myrna de Fátima. década de 1970.

Eu sonhava esculpir, não relevos, mas figuras tridimensionais completas. Portanto, eu desejava um bloco de madeira. No início dos anos 1990, tive a oportunidade de trazer alguns blocos de pedra sabão da Cidade de Goiás e produzi algumas peças. Meu desenho sempre teve uma característica figurativa. Eu gostava de desenhar corpos, masculinos ou femininos e a mitologia grega foi um componente importante das de minha formação. Tanto a leitura dos mitos quanto as imagens, que em minha infância só era acessível nas fotos dos livros e enciclopédias. Havia, ainda, os filmes que passavam na televisão, como *Jasão e os argonautas* (1963) e *Fúria de Titãs* (1981) – esse eu assisti da primeira vez no cinema, em sessões repetidas. Também, nos anos 1980 e 90 havia uma série de pôsteres bastante populares (pelo menos entre os *bichos-grilos*) dos quadros de Boris Valejo, que retratavam seres fantásticos. Um desses quadros era um centauro alado.

As primeiras esculturas que fiz foram consequência desse repertório visual e simbólico. Em um bloco entalhei um centauro empinando as pernas dianteiras, mas infelizmente, ela se quebrou, restando apenas o registro de uma máquina amadora

descartável, do artista cabeludo, aos 20 anos, com a sua obra.(fig. 11)



Figura 11: Dustan Oeven e escultura de centauro em pedra sabão. Foto: Inês Ethne. 1990.

Na sequência fiz uma escultura de *Dionísio/Baco*, deus do vinho e da alegria, que vendi por 100 dólares. Também nessa época produzi algumas esculturas em madeira (fig.12).



Figura 12: Montagem com escultura de Baco, em pedra sabão e mão em pau-brasil. Década de 1990. Acervo do autor.

1.2. Graduação – Comunicação Social

Na década de 1990, graduei-me em Comunicação Social – habilitação Radialismo – pela Universidade Federal de Goiás – UFG. O curso de Radialismo foi extinto em 2004. Em Goiânia, entre os anos 1980 e 2000 não existia faculdade de cinema ou audiovisual. O curso de radialismo era a única possibilidade para quem se interessasse por cinema ou produção audiovisual sem necessidade de sair de Goiás. Ainda que incompleto e precário, o curso oferecia uma possibilidade de aprendizagem teórica e prática de produção audiovisual. Nessa época, os equipamentos necessários para a produção fílmica, tanto de captação, como finalização de imagem profissionalmente eram extremamente dispendiosos, o que inviabilizava qualquer produção independente. Quando concluí meu curso, eu era servidor público do Ministério da Fazenda e, com muito esforço nos corredores da burocracia, logrei uma transferência para a UFG, onde fui lotado na Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia (FACOMB), atual Faculdade de Informação e Comunicação (FIC). De 1997 a 2013, trabalhei como técnico administrativo no Estúdio de Rádio e TV (ERTV) da FACOMB. Minha transferência para a Faculdade de Comunicação propiciou-me um ambiente de crescimento enquanto produtor audiovisual. O contato com os alunos e professores complementaram meu processo de formação. No ERTV, participei de diversos projetos audiovisuais que contemplavam desde o formato telejornalístico diário ao documentário etnográfico e, ainda, ficção e vídeos experimentais.

No início dos anos 1990, eu esculpia em madeira e pedra sabão, mas mudei-me para um apartamento. Nesse domicílio era impossível trabalhar com escultura, devido ao barulho que o ato de entalhar provoca. Além da poluição sonora, há também os refugos de madeira e pedra, que são incompatíveis com apartamentos. Diante dessa circunstância, parei com a atividade escultórica. De certa forma, essa interrupção me fez interessar pela modelagem de bonecos para animação.

Em 1997, em Goiás não havia, que eu conhecesse, nenhuma produção de animação, mas eu sempre gostei bastante desse tipo de cinema, sobretudo a animação de bonecos. Então, eu e meu amigo Moisés resolvemos fazer algumas

experiências com *stop-motion* (técnica de animação de objetos quadro a quadro).

A produção de um filme de animação implica uma associação entre várias artes: escrita, artes plásticas, música. Além disso, é necessário conhecimento de técnica cinematográfica. Ao produzir filmes de animação, pude unir o meu gosto pela manufatura de objetos plásticos, na confecção de bonecos e cenários, com a narração de histórias.

1.3 Uma pequena explanação sobre o cinema de animação

Como afirma Barthes, (2008), narrar histórias é uma atividade coincidente de toda a humanidade e, o relato utilizando imagens, em verdade, é uma forma anterior à escrita. Imagens milenares que nos contam histórias podem ser encontradas em rochas pintadas e entalhadas em múltiplas regiões da terra. Essas pinturas, para o Will Eisner (2005, p.14), já indicam a tentativa de elaboração de narrativas sequenciais por parte de seus criadores. De acordo com Arlindo Machado, ao registrar imagens nas cavernas, o homem pré-histórico já estava, de certa forma, fazendo cinema.

Muitas das imagens encontradas nas paredes de Altamira, Lascaux ou Font-de-Gaulme foram gravadas em relevo na rocha e os seus sulcos pintados com cores variadas. À medida que o observador se locomove nas trevas da caverna, a luz de sua tênue lanterna ilumina e obscurece parte dos desenhos e algumas linhas se sobressaem, suas cores são realçadas pela luz, ao passo que outras desaparecem nas sombras. (...) E assim à medida que o observador caminha perante as figuras elas parecem se movimentar em relação a ele (o íbex em questão vira a cabeça para trás ao perceber a aproximação do homem) e toda a caverna parece se agitar em imagens animadas” (MACHADO, 1997, p. 14).

A presença da animação de desenhos ou objetos para narrar histórias, exemplificada nas sombras animadas pelo ar quente em abajures de velas, o sequenciamento de desenhos e projeções de sombras chinesas demonstram, conforme Halas (1979), que a técnica de animação é anterior ao próprio cinema. Para Lucena Júnior (2005), a essência do processo de animação está no movimento.

Animar é conferir vida, por meio do movimento, a um objeto que não dispõe desse atributo. O processo de animação cinematográfica viabiliza a produção de seres que não existem no mundo concreto ou atribuir características diferentes a

seres existentes. Por conseguinte, a animação possibilita que se criem monstros mitológicos, macacos gigantes ou qualquer ser que alguém possa imaginar.

A história do processo de animação e do cinema se imbricam. De acordo com Lucena (2005), no século XVII, diversos dispositivos ópticos para a projeção de imagens são concebidos na Europa. Em 1645, Athanasius Kircher inventa a lanterna mágica (fig. 13) – caixa composta por lentes para a projeção de slides previamente pintados numa lâmina de vidro. No século XVIII, Pieter van Musschbroeck produz a ilusão de movimento utilizando um disco giratório com imagens em sequência. No ano de 1774, Etienne Gaspard Robert lança seu espetáculo *Fantasmagorie*, em Paris (fig. 14). Na exibição, que combinava recursos de lanternas mágicas, projeções em vidro, espelhos e fumaça, as imagens flutuavam diante dos espectadores.



Figura 13: Lanterna mágica. Foto: Andreas Praefcke.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Laterna_magica_Aulendorf.jpg



Figura 14: Fantasmagorie. Etienne Gaspar Robertson.
https://en.wikipedia.org/wiki/%C3%89tienne-Gaspard_Robert

No início do século XIX, ocorre a criação do fenaquistoscópio (fig. 15), por Joseph Plateau e o estroboscópio, por Simon Von Stamper. Os dois mecanismos possuíam discos desenhados com frestas entre os desenhos que geravam a ilusão de movimento ao serem girados em frente a um espelho.



Figura 15: Fenaquistoscópio. Eadweard Muybridge
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Phenakistoscope_3g07690u.jpg

Posteriormente surge o *Daedalun ou zootroscópio* (fig. 16), um dispositivo no qual desenhos eram feitos em tiras de papel dispostas em um tambor giratório. As frestas do tambor proporcionavam ao espectador enxergar o movimento das figuras.



Figura 16: Zootroscópio. Foto: Andrew Dunn. 2004.
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zoetrope.jpg>

Emile Reynaud cria o teatro praxinoscópico (fig. 17), um dispositivo no qual uma tira de tecido desenhado era puxada e lanternas, espelhos e lentes projetavam as imagens na tela. Esses filmes, produzidos com dezenas de desenhos coloridos, eram denominados *pantomimes lumineuses* e duravam cerca de 15 minutos. (Lucena, 2005, p.37)

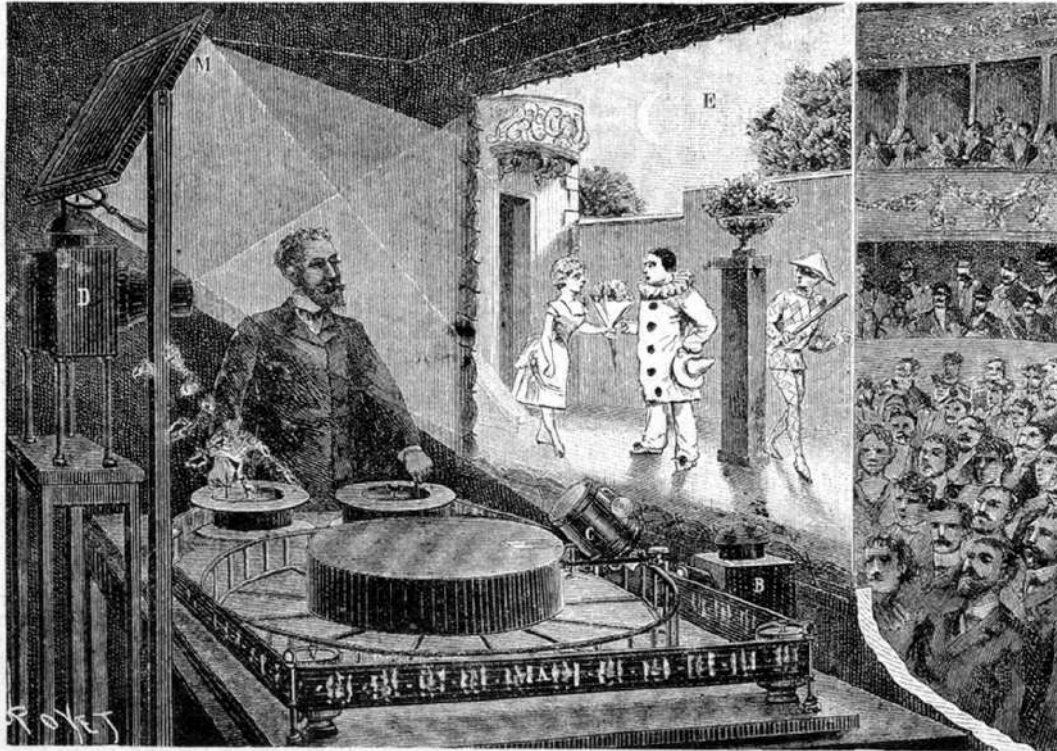


Figura 17: Teatro Praxinoscópico de Emile Reynaud. Louis Poyet. Domínio público.
https://en.wikipedia.org/wiki/Emile_Reynaud#/media/File:Theatreoptique.jpg

Os experimentos para a fixação da imagem sobre superfícies sensíveis também se desenvolvem nessa época. Em 1820, Niepce e Daguerre inventam a fotografia. Em 1882, Etienne Jules Marey, um fisiologista, inventa o fuzil fotográfico, com intenção de registrar e analisar o movimento dos seres vivos.

Em 1878, empregando câmeras fotográficas dispostas em numa pista de corrida, Edward Muybridge registra a sequência dos movimentos de um cavalo em fotogramas distintos (fig. 18).

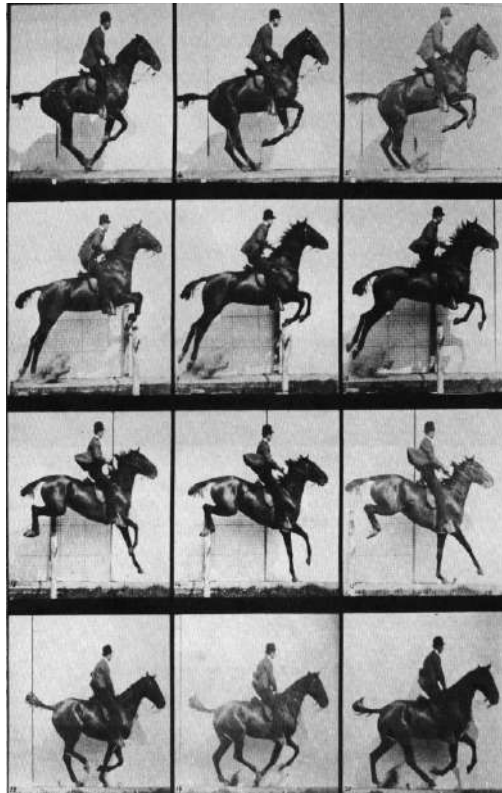


Figura 18: Edweard Muybridge. Domínio público.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Muybridge_horse_jumping.jpg

Uma emulsão sensível à luz sobre película de celuloide é criada em 1887, por Hannibal Goodwind. Ainda no mesmo ano, George Eastman apresenta o filme em bobina. Em 1891, Thomas Edison e Willian K. L. Dickson inventam o kinetoscópio. O aparelho rodava um filme de 25 segundos continuamente, apenas para um espectador. A filmagem era feita em outro aparelho chamado o kinetógrafo.

De acordo com Lucena (2005), o cinema nasce em um momento em que o aumento da população urbana e os avanços tecnológicos propiciavam um ambiente favorável à fantasia e “a arte no cinema estava em trapacear com a realidade” (LUCENA, 2005, p.41). O *trickfilm* (*filme de efeitos*) surge nesse contexto. Um desses efeitos é a técnica de substituição por parada de ação, que consiste em parar a filmagem e substituir ator ou objeto por outros. Quando o filme é montado obtém-se a ilusão de movimento, de transformação mágica. O processo de animação em cinema fundamenta-se nessa mesma técnica, na qual a ilusão de movimento se dá precisamente pela substituição, de um desenho ou bonecos em outra posição, em cada fotograma.

Em 1906, James Stuart Blackton produz o primeiro desenho animado, *Humorous Phases of Funny Faces* (fig. 19) filmando quadro a quadro desenhos executados sobre um quadro-negro.



Figura 19: Fotograma do filme *Humorous Phases of Funny Faces*. James Stuart Blackton.

Em 1907, Émile Cohl, estabelece um processo de produção de um desenho animado, com seu filme *Fantasmagorie* (fig. 20). O filme composto por desenhos em tinta nanquim sobre papel tem duração aproximada de um minuto. Na revelação houve a inversão para aumentar o contraste. A continuidade do movimento entre os quadros é preservada em função de o animador ter utilizado uma mesa de luz para poder interpolar os desenhos. Esse procedimento possibilitou que Cohl produzisse a animação bastante fluida.

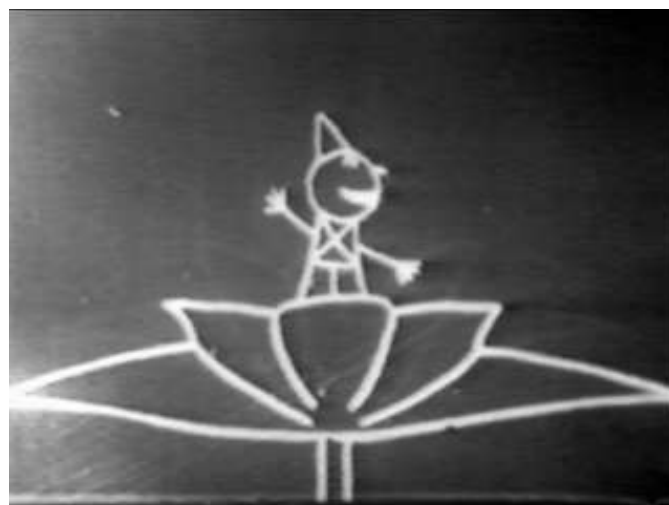


Figura 20: Fotograma do *Fantasmagorie*. Emile Cohl.

Em 1911, Winsor McCay produz *Little Nemo* (fig. 21), desenho que emprega elementos já presentes na obra de Cohl, como metamorfoses, linhas que formam figuras complexas. Além disso, esse filme experimenta conceitos fundamentais para a linguagem de animação: esticar/comprimir, aceleração/desaceleração. Em *How a Mosquito Operates* (1912) McCay produz uma animação em que a ação da história se condiciona à narrativa e não simplesmente a uma sequência aleatória de movimentos.



Figura 21: Fotograma do filme *Little Nemo*. Winsor Macay.

Outras técnicas de animação se desenvolvem simultaneamente ao desenho animado. A manipulação de objetos e pessoas para criar a sensação de movimento, nomeada *pixilation* é experimentada por Segundo de Chomón que produz *El Hotel Eléctrico* (1905), filme em que as malas se movem sozinhas. Trata-se de uma animação quadro a quadro de objetos. (CÂMARA, 2005, p. 9).

1.3.2. Animação *stop-motion*

Diferentemente da animação feita diretamente no computador com programas e 2D ou 3D, pode-se considerar toda animação feita de maneira tradicional como *stop-motion*, pois todas elas são feitas fotografando-se quadro a quadro, sejam desenhos ou objetos e, em seguida colocando-se em sequência os fotogramas para gerarem a ilusão de movimento. Porém, o termo refere-se tradicionalmente ao filme de animação de objetos, mais precisamente o filme de bonecos. Conforme Purves:

De modo geral stop-motion poderia ser definido como a técnica de criar a ilusão de movimento ou desempenho por meio da gravação, quadro a quadro da manipulação de um objeto sólido, boneco ou imagem de recorte em um cenário físico espacial. (PURVES, 2011, pg. 6)

De acordo com Halas (1979, p. 265), o filme de bonecos se desenvolveu bastante na Rússia e países do leste europeu. Tal fato se deve a esses países terem uma forte tradição popular de escultura e fabricação de bonecos e títeres. A maioria dos bonecos era fabricada em madeira e pano. São figuras de destaque como pioneiros na história da animação, o russo Ladslas Starewicz (1882 – 1965), o húngaro George Pal e o tcheco Jri Trnka. *The cameraman's Revenge* (fig. 22), produzido em 1912, por Starewicz é considerado o primeiro filme de bonecos. Os bonecos do filme eram uma combinação de insetos reais com articulações em arame que permitiam a manipulação.



Figura 22: Fotograma do filme *The cameraman's Revenge*. Ladslas Starewicz.

Em 1925, Harry O Hoyt dirige o filme *The Lost World*. Os efeitos especiais foram produzidos por Willis O'Brien, com bonecos de dinossauros fabricados em argila para serem animados em *stop-motion*. Posteriormente, O'Brien produziu os efeitos visuais de *King Kong* (1933) (fig. 23), dirigido por Merian C. Cooper.



Figura 23: Cartaz de King Kong. Merian C. Cooper.

A animação *stop-motion* esteve presente na produção de efeitos especiais para a indústria cinematográfica até recentemente, porém com a evolução da animação tridimensional gerada por computação gráfica ela tem perdido espaço. Para produzir os seres fantasiosos, como monstros, figuras mitológicas exigidos por algum roteiro, recorria-se à animação de bonecos.

Willis O'Brien e, posteriormente, Ray Harryhausen foram figuras muito significativas na produção desses efeitos nos Estados Unidos. As criaturas que Harryhausen fez para de *Simbad e a Princesa*, de 1958; *Jasão e os Argonautas*, de 1963; *As novas viagens de Simbad*, de 1977; *Fúria de Titãs*, de 1981 (fig. 24), são referências para diversos diretores e animadores.



Figura 24: Ray Harryhausen e os bonecos de *Fúria de titãs*.

O cinema de animação consiste fundamentalmente em fabricar a ilusão de que os objetos se movimentam autonomamente. O processo de animação em *stop-motion* compreende a criação de movimento por meio da captação de imagens de objetos estáticos. Coloca-se o objeto escolhido em diferentes posições e fotografa-se sequencialmente. Ao reproduzir as fotos em sequência, cria-se a ilusão de movimento do objeto. Qualquer objeto pode ser fotografado quadro a quadro e ser animado.

O filme de animação vai além de mera técnica cinematográfica, ele possui uma linguagem própria. Para Halas (1976), não há propósito em produzir um filme de animação para somente reproduzir a realidade e com seus seres movimentando-se e agindo de sua forma normal. A animação possibilita o impossível. As leis da física e da biologia podem ser quebradas, a matéria pode ser distorcida, todo exagero é permitido. O limite para o que acontece em um filme de animação é a imaginação do criador e a sua capacidade técnica para desenvolver o que foi idealizado.

A capacidade que a técnica de animação propicia de produzir mundos e seres imaginários foi e é utilizada pelo cinema para contar histórias fantásticas com personagens de *live action*. Desde seus primórdios o cinema utiliza a animação para

realizar efeitos visuais. Georges Méliès usava proficuamente a substituição de objetos em seus filmes; a animação de bonecos em *stop motion* permitiu levar um gorila gigante ao centro de New York, no filme *King Kong*, de 1932; o desenho animado bidimensional permitiu a criação de raios em diversos filmes e também que o Pato Donald e Zé Carioca interagissem com Aurora Miranda no filme *Você já foi à Bahia Donald?*, de 1944; A computação gráfica produzindo desenho animado tridimensional recria o macaco gigante em New York, com um aspecto mais realista, no filme *King Kong*, de 2005.

1.4. Começando a animar

Eu sou de uma geração cujo principal acesso ao entretenimento e informação de massa vinha da televisão. Eu tinha seis anos quando minha família adquiriu uma TV, ainda em preto e branco. Após a aula, que era no período matutino, ocupava o tempo com as tarefas, algumas brincadeiras de rua com outras crianças, desenhando e, lógico, assistindo TV. Nessa época, a *Sessão da tarde* exibia muitos filmes de Jerry Lewis, Elvis Presley, faroestes e aventuras de forma geral, além de algumas animações como *Rudolph's Shiny New Year (1976)*. Dentre os filmes de aventura, os filmes citados anteriormente, de *Simbad* e de mitologia, animados por Harryhausen, me fascinavam de forma quase magnética. Eu sabia que aqueles seres fantásticos não eram reais e que em sua maioria, eram bonecos. E eu gostava de bonecos.

Além dos filmes da sessão da tarde e do cinema, que minhas irmãs me levavam, havia o *Globinho*, que era um programa de variedades infantil. Entre as atrações do *Globinho* havia as animações curtas, produzidas em *stop motion*, como *Mio e Mao* (fig. 25), *Vermelho e Azul* e *Pato Quá Quá*. Eram animações curtas, de 3 a 4 minutos, em que a história se desenvolvia com os personagens sofrendo diversas metamorfoses. Os gatinhos de massa de modelar, *Mio e Mao*, rolavam e viravam bolinhas, tubinhos e assumiam diversas outras formas, tudo pontuado pela musiquinha tema e pelos efeitos sonoros. Assim também com o pato, feito em dobradura. Eu e meu irmão, Helder, modelávamos nossos bonecos e fazíamos nossos filmes de brincadeira usando massinha. A única diferença é que não havia filme, só a modelagem e a desmontagem. Assistindo recentemente tais animações no *YouTube*, fiquei encabulado como elas podem ser tão simples e divertidas. São

vídeos bastante contagiantes. Em uma oficina de *stop-motion*, que realizei na FAV, deixei os vídeos de *Mio* e *Mao* passando no telão, enquanto os alunos produziam suas animações e eles adoraram.



Figura 25: Mio e Mao. Imagem do Youtube.

1.4.1. Animação educativa

Em 1997, eu e Moisés Cabral, meu parceiro da faculdade de comunicação, produzimos nossa primeira animação em *stop-motion*: uma vinheta educativa sobre segurança e saúde no trabalho. Nós sempre acreditamos na utilização do audiovisual e, especialmente, da animação em processos educativos para cidadania ou para questões técnicas. Essa crença talvez derive de minha própria experiência enquanto audiência: durante minha infância, tanto li *gibis* e assisti programas de TV, como o *Sítio do Pica-pau Amarelo*, que eram permeados por mensagens educativas. Algo que lembro até hoje é o personagem de desenho animado *Sujismundo*, que protagonizava a campanha publicitária, *Povo desenvolvido é povo limpo*.

Além da vivência como público, tivemos experiências como produtores ou reprodutores de conteúdo: Moisés atuou no escotismo e eu tive uma participação nos movimentos estudantil e popular, nos anos 1980. Para produzir a vinheta, assistimos algumas animações usando o controle de *jogue shuttle*, que possibilitava ver as cenas quadro a quadro, do meu moderno, para a época, videocassete de 5

cabeças. Modelei o boneco em massinha escolar, sem estrutura, e ele teve que ser firmado com palitos em alguns pontos do cenário. A sinopse do vídeo era simples: um operário que trabalhava em uma máquina ruidosa ficava irritado com o barulho (fig. 26). Depois ele colocava os tampões de orelha e dava um sinal de joia para a câmera. Para gravar, utilizamos uma filmadora VHS e editamos em uma ilha linear¹. O resultado ficou primário, para não dizer tosco. Mas era um momento no qual só era possível aprender experimentando, pois não havia a infinidade de tutoriais que hoje estão disponíveis no *YouTube*. Aliás, em 1997 nem *YouTube* havia e a *internet* em Goiás era uma novidade.

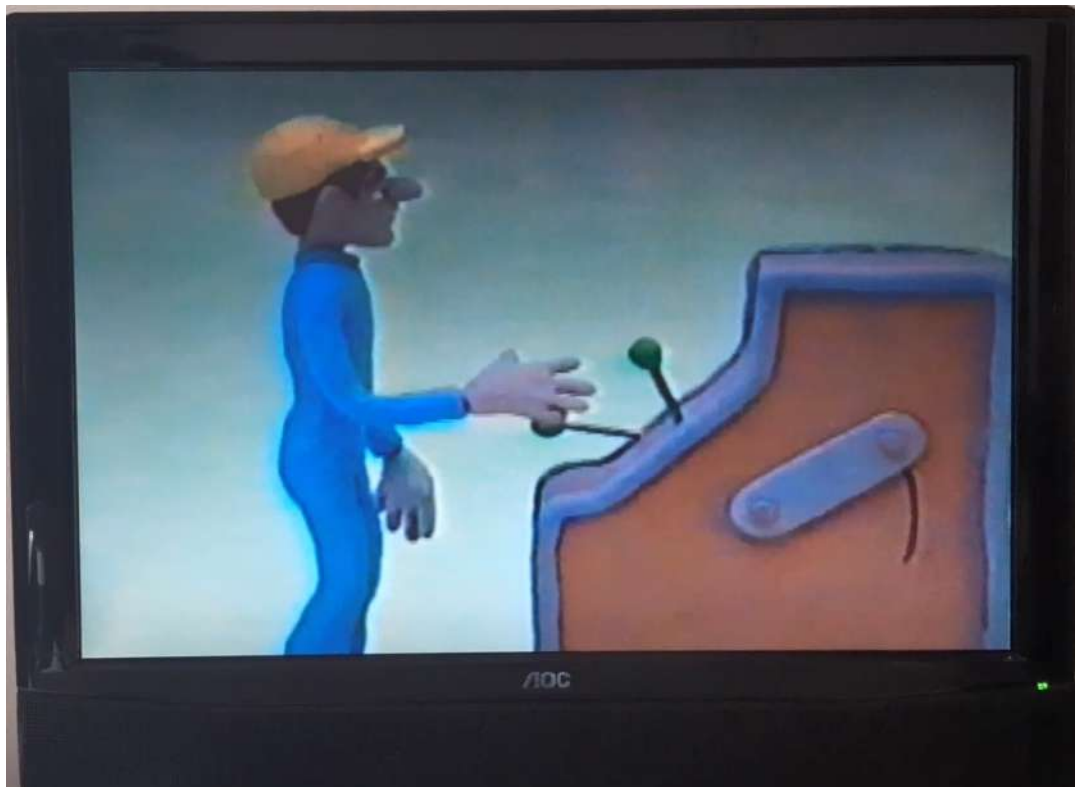


Figura 26: Fotograma de vinheta. Dustan Oeven e Moisés Cabral. Acervo do autor.

1.4.2. Animação e antropologia

Concluída a graduação em Comunicação, entrei no curso de Especialização em Antropologia Social, na UFG, na companhia de Moisés. Na especialização, entre outras disciplinas, cursei *Etnografia da região Centro-Oeste*, com a professora Selma Sena. Nesse módulo, estudei os conceitos de região, identidades regionais e, em especial, a formação da regionalidade goiana. Minha monografia de conclusão

1 - A edição linear é feita de fita para fita, com dois aparelhos de vídeo e uma controladora.

da especialização foi uma etnografia do grupo de publicitários goianos. Foi um trabalho de análise de *videotapes* (Vts) comerciais e de entrevistas com criadores e produtores desses VTs, no qual constatei a preponderância da *cultura caipira*, como descrita por Cândido (1995) e Ribeiro (1995), na visão desses publicitários sobre a regionalidade goiana, além de uma releitura modernizada do caipira, relacionada ao *Country*.

A especialização em Antropologia Social propiciou-me diversas leituras interpretativas da construção da cultura brasileira. Uma dessas foi o livro de Gilberto Freyre, *Casa grande e senzala*. O livro nos inspirou, a mim e Moisés, a produzirmos nossa primeira animação autoral, *Uma história de família*.(fig. 27) Nesse vídeo, influenciados pela leitura de Freyre, interpretamos a história da formação do povo brasileiro brincando com a tese do *mito das três raças*, proposta pelo alemão *Von Martius*.



Figura 27: Frame do vídeo *Uma história de família*. Dustan Oeven e Moisés Cabral. Acervo do autor.

Pode-se dizer que, de certa forma, *Uma história de família* foi minha primeira incursão na produção da adaptação de um livro para audiovisual. Esse filme, que será analisado mais adiante, abriu perspectivas para que nós continuássemos desenvolvendo a pesquisa e a produção de animações.

Apesar de ter uma produção incipiente, devido aos materiais e equipamentos usados e também nosso parco conhecimento das técnicas de animação, obtivemos um resultado interessante. Ainda que seja um vídeo curtíssimo, ele tem um roteiro bem fechado, com um personagem definido e uma história com início, meio e fim, que atinge o objetivo de divertir o espectador e até mesmo fazê-lo refletir sobre a história e a sociedade brasileira.

O conceito de construção do vídeo é a composição de *gags* visuais que se contrapõem à narração, criando uma relação de ironia sobre como se deu a miscigenação e a formação da nação brasileira. Em termos técnicos, já havíamos evoluído um pouco: os bonecos que produzi eram estruturados com arame, gravamos com uma câmera melhor, mas não muito (SVHS) e editamos em uma ilha não linear², o que permitiu que eu construísse alguns recortes de imagem, que mesmo rudimentares, eram visualmente interessantes.

1.4.3. Entrando nos festivais

Com o filme *Uma história de família*, participamos, pela primeira vez, de alguns festivais nacionais, entre eles, a mostra no Museu da Imagem e do Som, em 1998, em São Paulo e também do *AnimaMundi*, no ano de 1999. Inclusive fomos premiados no festival de filmes de um minuto, de São José dos Campos, em 1998.

A participação em festivais incentivou-nos a prosseguir o processo de aprendizagem em animação. Ao viajar para alguns festivais, conhecemos filmes, sobretudo curtas-metragens, de animadores brasileiros e estrangeiros, que não eram acessíveis na época, visto não estarem disponíveis na internet, como hoje. Além de podermos assistir esses filmes, também pudemos trocar experiências com alguns animadores sobre os processos criativos e as dificuldades de cada um. Em nosso primeiro *Animamundi*, no Rio de Janeiro, participamos de uma oficina com Mike Beltzer, animador profissional, que tinha trabalhado em *Estranho mundo de Jack e James e o péssimo gigante* (fig. 27). Apesar de serem realidades totalmente diferentes, a indústria cinematográfica e a nossa produção, essa oficina gerou um grande aprendizado, sobretudo pelas atividades práticas propostas pelo instrutor.

2 - O processo de edição linear consiste em digitalizar as imagens para um computador e editá-las em uma linha de tempo.

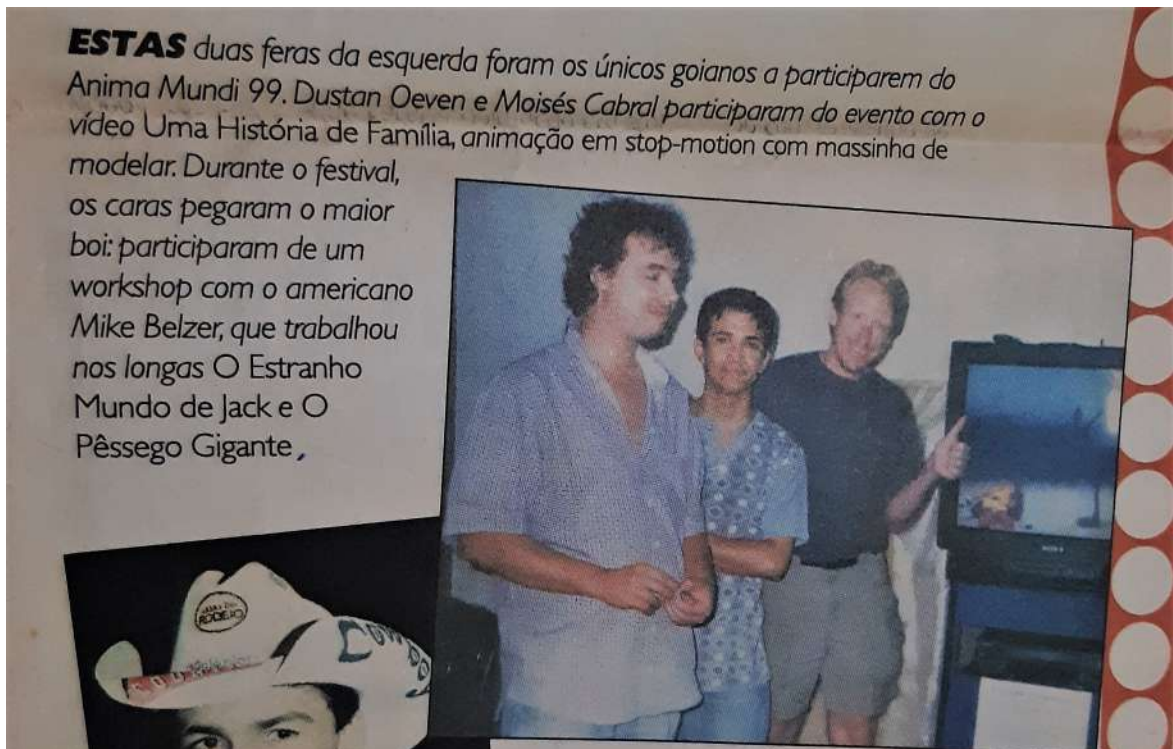


Figura 28: Dustan Oeven, Moisés Cabral e Mike Beltzer. Recorte do jornal O popular.

1.5. Levando os bonecos para a publicidade

Participar de festivais gerou uma repercussão local que se manifestou em proposta de um trabalho profissional em animação. Em 1999, a agência de publicidade *Verbo Comunicação* propôs que fizéssemos um videotape (VT) publicitário em *stop motion*, para a Organização das Voluntárias de Goiás (OVG) (fig. 29). Com o roteiro de Ricardo Edilberto, criamos e produzimos os bonecos e objetos para animarmos. A produção foi na *Makro filmes*. O VT foi gravado em *Betacam*, que era o equipamento mais profissional, em termos de vídeo, disponível em Goiânia e editado em uma ilha não linear profissional. A equipe de produção era qualificada, desde o fotógrafo ao editor e finalizador. Ninguém na equipe tinha experiência alguma com animação *stop-motion*, além de nós. Colocamos em prática diversos ensinamentos aprendidos na oficina do *AnimaMundi*. Também tivemos a oportunidade de experimentarmos algumas ideias nossas para animação, desde a confecção dos bonecos ao processo de finalização. Tive total liberdade para desenvolver o visual dos objetos e bonecos e também para sua movimentação em cena.



Figura 29: Frame do VT publicitário Criança é massa. 2000. Acervo do autor

O VT é totalmente dinâmico, com cenas de movimentos diversificados e metamorfoses, e se tornou um ótimo laboratório das experimentações que desejávamos fazer em animação. De certa forma foi a realização do sonho da infância de fazer filme de bonecos que se metamorfoseiam, como os que eu assistia no *Globinho*. Os bonecos que criei foram utilizados não apenas no VT, mas para a produção de material gráfico. O resultado ficou belíssimo e teve uma grande veiculação. Foi premiado na categoria mídia comunitária do *Prêmio Jaime Câmara de Propaganda*.

1.6. Animação em filme

O final da década de 1990 era um momento de algumas incertezas, com a tecnologia de produção de audiovisual que se modificava rapidamente, mudando de analógico para digital. Os festivais de cinema eram praticamente a única janela de exibição de curtas-metragens no Brasil. Nesse ambiente, o vídeo era visto como um produto quase amador para a maioria dos festivais ou mostras de cinema, que só aceitavam filmes em película, de 16 mm ou 35 mm.

1.6.1. Entrevista com o morcego

Moisés e eu estávamos interessados em produzir filmes de animação, mas queríamos colocá-los em circulação para as pessoas vissem. Diante disso, decidimos tentar produzir um filme em película. Como havíamos conquistado uma certa visibilidade com a participação no *AnimaMundi* e com a campanha publicitária da OVG, isso se refletiu em uma confiabilidade na nossa capacidade de produzir. Produzimos, então, o filme *Entrevista com o Morcego* (fig. 30), cujo nome faz referência ao livro *Entrevista com o vampiro*, de Anne Rice e ao filme com Tom Cruise, mas não tem nenhuma relação com qualquer um deles.



Figura 30: Frame do filme *Entrevista com o morcego*. 2000. Acervo do autor.

O filme *Entrevista com o morcego* foi concebido a partir de uma notícia de jornal sobre o crescimento de casos de raiva no rebanho bovino na área ao redor do lago de Serra da Mesa. Na notícia, o aumento da doença era relacionado ao aumento da população de morcegos nos municípios da região. A partir dessa notícia, criamos um roteiro que abordava o desequilíbrio ambiental, relacionado a grandes empreendimentos, como usinas hidrelétricas. No filme, um morcego narra porque os morcegos expulsos de suas cavernas foram para a cidade e causaram diversos problemas. A narrativa serve também como metáfora do desequilíbrio social, do

êxodo rural, da expulsão do homem do campo e os consequentes problemas que decorrem disso na cidade, tais como o aumento da população de rua e desemprego. O filme expõe essa questão socioambiental e também tem um viés didático. Em uma cena, um dos personagens, um biólogo, explana sobre os tipos de morcego, sua alimentação e quais são transmissores de doenças, como a raiva.

A produção do filme foi um processo experimental: utilizamos uma câmera *Bolex 16 mm* que estava aposentada há uns dez anos no ERTV e um filme com o prazo de validade duvidoso. Além disso, nunca havíamos trabalhado com película. Todos os fatores contribuía para que o filme desse errado. Confeccionei os bonecos como havia aprendido na oficina de Mike Belzer, no *AnimaMundi 99*, utilizando esqueletos de arame. Utilizei uma massa de modelar de polímero, a qual permitia um melhor acabamento na modelagem. Para execução de nosso projeto, contamos com o apoio da Faculdade de Comunicação, que além da câmera, nos emprestou refletores e tripé. O diretor do Museu Antropológico, nosso professor na especialização, Marcos Lazarin, nos ofereceu uma sala como estúdio por dois meses; o Colégio Dimensão forneceu alguns materiais para cenário e a Secretaria de Meio Ambiente, Recursos Hídricos e da Habitação contribuiu para a produção e finalização.

As falas dos personagens foram gravadas pelos atores do grupo de teatro *Nu Escuro*. Fizemos o processo de decupagem das falas gravadas e estudamos as posições dos lábios em cada sílaba, para fazermos a sincronia entre fala e imagem. Os cenários foram construídos em madeira, isopor e gesso. Em uma cena de inundação da barragem, utilizamos gel de cabelo, simulando a água. A animação foi executada cuidadosamente, a partir de um mapa de animação, sincronizando movimentos dos lábios dos personagens com movimentos corporais. Os movimentos do rosto dos personagens, como sobrancelhas, lábios, eram remodelados a cada quadro com o uso de estiletes e espátulas, conforme a sílaba e a expressão do personagem. Os olhos eram uma superfície branca fixa, na qual movíamos apenas a íris ou bolinhas dos olhos.



Figura 31: Animando *Entrevista com o morcego*. 2000. foto: Moisés Cabral.

Após filmarmos o material em película, tivemos que telecinar³ o filme para montá-lo. Em São Paulo, no Estúdio Mega, na sala do telecine, tomamos um susto, pois havíamos feito uma bela fotografia noturna do morcego em seu cenário, mas a velha câmera Bolex 16 mm estava com um defeito no diafragma e deixou vazar luz, de forma que cada *frame* de filme ficou com uma luminosidade diferente. Pensamos haver perdido todo o material de dois meses de nosso trabalho e da equipe de amigos que também se envolveu de forma não remunerada no projeto. Mas em Goiânia, com apoio da *Ideia Produções*, nosso amigo Davi Santaella, que tinha uma grande experiência em finalização de vídeo, apresentou-nos uma salvação. Utilizando os recursos do programa de edição e finalização digital, ele transformou os defeitos da imagem em efeito: como era impossível corrigir as imperfeições da imagem, Davi aproveitou essas falhas como disparos de luz e acrescentou diversos outros ruídos à imagem, como arranhões, pontos etc, o que proporcionou a estética de um filme antigo, desgastado pelos anos. O resultado ficou bastante satisfatório e transferimos o material editado para a película. Com isso, o filme teve uma boa circulação, participando de diversos festivais: ele esteve na seleção oficial do

3 Telecinagem é o processo de transposição do filme em película para mídia de vídeo.

Festival de curtas de São Paulo, do Festival de Cinema e Vídeo Ambiental de Goiás - FICA-Go, do Festival de Serra da Estrela, em Portugal e do *AnimaMundi 2000*, entre outros.

1.6.2. Abdução

Após experimentarmos filmar em película, com *Entrevista com o Morcego*, realizamos outro filme sobre seres fantásticos, dessa vez extraterrestres, *Abdução* (2001)(fig. 32). Para construir essa história, reunimos uma variedade de elementos da cultura de massa sobre alienígenas. Recorremos à concepção clássica dos *Ets*: humanoides verdes, de cabeça grande, traje prateado; o tradicional disco voador com um raio de abdução no centro; a abdução para fins de experimentos sexuais; enfim, toda essa série de estereótipos sobre o tema. Agregamos ao nosso filme, ainda, um componente da cultura regional, localizando a ação na Chapada dos Veadeiros, região conhecida pela intensa atividade de grupos místicos ou esotéricos. O filme, com roteiro de Wilmar Ferraz, é uma história de pescador, um caso extraordinário, que brinca com os clichês dos filmes e seriados de ficção científica que nós assistimos. Além das referências óbvias à *Jornada nas estrelas* (1966) e *Guerra nas Estrelas* (1976), o final do filme traz uma alusão sarcástica a um filme pouco lembrado dos anos 1980, *Inimigo meu* (1985).



Figura 32: Animando Abdução. 2001. foto: Petras Davi.

Em *Abdução*, decidi confeccionar os bonecos em espuma e tecido em substituição à massa de modelar. Mantive apenas as cabeças e mãos de massa. O boneco de espuma, vestido com roupas, tem a vantagem de não se deformar como o de massinha, mas as roupas devem ser bem ajustadas ou estruturadas para que não haja um movimento excessivo e não intencional a cada quadro, em virtude das dobras. Nesse filme, produzi meus bonecos de maior tamanho, até hoje. Eles tinham cerca de 33 cm de altura. A operação de um boneco maior é mais fácil, de certa forma, pois dá para fazer uma estrutura flexível que abrange a maior parte do corpo e que permite movimentá-lo com mais autonomia. Porém, o boneco maior demanda um cenário maior, o que dificulta o processo de produção e mesmo a movimentação dos bonecos.

Apesar de não possuir dados devidamente tabulados para uma afirmação peremptória, considero *Abdução* como o meu maior sucesso de público. Foi o filme que mais participou de festivais, tendo sido premiado em dois: Em 2002, na Mostra da Associação Brasileira de Documentarista de Goiás, do FICA, como melhor edição e no Festival *Guarnicê*, no Maranhão, prêmio de melhor filme pelo júri popular. Ademais, *Abdução* foi bastante aplaudido em apresentação na icônica boate LGBT goiana, *Jump dance club*.

1.6.3. Alternativas

A discussão sobre a temática ambiental é algo presente em minha vida desde criança. Nos anos 1970 e 1980, lembro-me que já tinha acesso às matérias de revistas e televisão que discutiam os problemas do meio ambiente e as formas de energia. Os anos 1970 foram marcados pela crise do petróleo, a construção das usinas nucleares brasileiras de Angra. O presidente dos EUA, entre 1976 e 80, era Jimmy Carter, do Partido Democrata, que instalou placas de energia solar na Casa Branca, posteriormente arrancadas por Ronald Reagan. Ainda nos anos de escola primária e ginásial, nas aulas de estudos sociais, geografia e história, fui informado sobre os problemas que a monocultura traz ao solo, da importância da preservação das florestas. A rede Globo exibiu uma novela que tinha como plano de fundo a poluição do ar. Além disso, por meio de minha irmã, agente da pastoral da terra, tive contato com discussões relacionadas ao desmatamento e esgotamento do solo, provocados pelos grandes latifúndios.

Entre 2001 e 2002, meu parceiro de animações, Moisés, estava fora do Brasil e eu estava envolvido com alguns projetos na FACOMB, não produzindo nenhum filme autoral naquele momento. Porém, com a abertura de inscrições para o FICA, tive um lampejo para a criação de um filme sobre matrizes energéticas. *Alternativas* (fig. 33) é um filme de apenas um minuto que expõe formas e possibilidades de geração de energia para a Terra e, suas possíveis consequências para a humanidade. O filme apresenta formas que degradam o meio ambiente e que levam à morte do planeta e formas de energia limpa, que geram o equilíbrio necessário à vida. É um filme que é feito a partir de símbolos gráficos dispostos sobre um jogo da velha. São apresentados os símbolos gráficos do globo terrestre e símbolos que remetem à energia nuclear, petrolífera e hidrelétrica, que quando fecham o jogo, se transformam em um símbolo de morte, a caveira, que toma toda a tela. Na cena seguinte, são apresentados símbolos de energia limpa, a solar e a eólica e também o símbolo da reutilização e reciclagem. Quando eles fecham o jogo se transformam em um símbolo do equilíbrio: o *taiji*, formado pelos *yin* e o *yang*. Acrescentei algumas frases curtas, como legenda para dar redundância à informação. A palavra “atenção” escrita em vermelho concede mais dramaticidade ao filme.



Figura 33: Frame do filme *Alternativas*. 2002. Acervo do autor .

Esse é meu filme de animação cujo processo de criação, desde a ideia inicial até a definição da direção de arte foi mais demorado que a produção dos objetos e gravação. A ideia não veio completa à cabeça. No primeiro momento surgiu o jogo da velha e um dos símbolos de energia degradante e um de energia limpa. Para desenvolver o argumento e o roteiro do filme, debrucei-me sobre o papel e desenhei diversos jogos da velha, fui acrescentando os símbolos, pensando nas possibilidades de resolução do conflito entre a sobrevivência do planeta e a geração de energia. Portanto, o roteiro foi feito visualmente. Apresento ao final duas possibilidades: uma apocalíptica e uma que mantém a esperança. Apesar das imagens serem basicamente símbolos gráficos, bidimensionais, que hoje podem até ser *emojis*, escolhi fazê-los como figuras em baixo-relevo, com massinha. Creio que o contraste das figuras em relevo com os riscos bidimensionais do jogo sejam mais impactantes visualmente que um desenho plano. A modelagem infantil dos símbolos, sobretudo da caveira, proporciona um tom mais dramático ao filme.

A captação de imagens foi feita em um *scanner* de mesa. Cada objeto foi captado individualmente, com resolução alta. Optei por fazer a captação dessa forma, pois na época, não dispunha de uma câmera fotográfica ou de vídeo digital de alta performance. Além disso, tinha experimentado escanear alguns objetos tridimensionais e gostei do resultado. Como os símbolos são em baixo-relevo e não figuras tridimensionais completas, não apresenta problemas de deformação ao escaneamento. Após a captação da imagem, editei-as em um programa gráfico, operando as superposições e duplicações necessárias. Editei o filme sem som, na ilha não linear da Faculdade de Comunicação da UFG, utilizando o programa *Final cut*. Com o filme pronto, Ton Oliveira produziu a trilha sonora e finalizei na faculdade.

Alternativas recebeu o Prêmio José Petrillo de melhor produção goiana no FICA de 2002. Além do troféu havia um prêmio em dinheiro e alguns prêmios acessórios de serviço de laboratório, telecinagem e iluminação. A premiação no festival também implicava na obrigação de utilizar os recursos para produzir um filme em película para ser apresentado no FICA do ano seguinte, de acordo com o regulamento. Como esse filme não participaria da competição do festival e somente seria exibido como produto de incentivo, não havia a necessidade de ter a temática ambiental. Com esses recursos disponíveis e um prazo de cerca de um ano pela

frente, comecei a pesquisar para elaborar uma ideia de qual seria meu próximo curta-metragem. Resolvi produzir um filme a partir de uma pequena história em quadrinhos que produzi em 1994, *As viagens de um Saci*. Esse filme e seu processo de produção será detalhado no capítulo 2.

1.6.4. 3,14 produções.

Em 2002, Moisés voltou para o Brasil com uma câmera *MiniDv* e um computador *Macintosh*. Eu tinha recebido o prêmio do FICA e também tinha algumas encomendas de trabalho publicitários, daí resolvemos formalizar nossa parceria montando uma produtora, a *3,14 produções*. Também nessa época, dois amigos conseguiram aprovar projetos de filmes em animação pela *Lei municipal de incentivo a cultura*. Michael Valim era o criador, roteirista e diretor do filme *O movimento das três raças* e Ricardo Edilberto do filme *A onça da mão torta*. A produtora desses filme seria a *3,14 produções*.

1.6.5. O Movimento das Três Raças

A Praça Cívica é onde se situa o Palácio das Esmeraldas, sede do governo do Estado de Goiás e outros prédios públicos, tanto estaduais como municipais. No centro da praça há o *Monumento às três raças*, feito pela artista Neusa Moraes, em que três estátuas de bronze, representando, respectivamente, o branco, o índio e o negro seguram juntos a coluna de pedra. Esse monumento promove a concepção da formação do Brasil baseada no mito das três raças coexistindo e construindo um país de harmonia. O monumento é um famoso cartão-postal de Goiânia. Saindo da Praça Cívica, há a Avenida Goiás, que tem o *Monumento ao bandeirante – o Anhanguera*, uma estátua de bronze doada pelos estudantes de direito paulista à cidade de Goiânia.

O filme *O Movimento das Três Raças* (fig. 34) tem a seguinte sinopse: Em uma noite os personagens que compõem o *Monumento às Três Raças*, na Praça cívica, criam vida. O negro e o índio decidem abandonar o obelisco da praça e descem a avenida Goiás. No caminho eles se encontram com o *Monumento ao Bandeirante - o Anhanguera*. Ele quer obrigá-los a voltar ao seu posto. Estabelece-se um conflito.

A concepção da animação questiona esses monumentos de Goiânia, que celebram a imaginada condição de equidade e a coexistência harmônica entre as três raças, na construção do Brasil e o papel do bandeirante como herói da história de Goiás.



Figura 34: Frame do filme *O movimento das três raças*, de Michael Valin. Acervo do Autor.

Quando Michael nos falou de sua ideia para animação, lembrei-me de dois filmes que eu adorava quando criança e adolescente: *O carrasco de pedra* (1967) e *Fúria de titãs* (1981). *O Carrasco de pedra* é a história da estátua que cria vida e busca vingança. Em *Fúria de titãs* há uma cena em que o rosto da estátua de *Hera* amaldiçoa e promove a destruição da cidade. Nesse filme, há também o labirinto de inimigos transformados em estátuas pela Medusa. Outra lembrança que me veio à memória foi de uma história em quadrinhos de Luís Gê, publicada na revista *Circo*, na década de 1980, na qual em uma madrugada, na noite paulistana, as estátuas que compõem o *Monumento às bandeiras*, de Victor Brecheret, criam vida.

De forma geral, o boneco de animação guarda muita semelhança com as estátuas. Os dois são objetos em três dimensões, passíveis de serem tocados; há, inclusive, algumas esculturas que são feitas para serem manuseadas, como estátuas religiosas cuja roupa deve ser trocada, ou o Cristo cujos braços são móveis para permitir que seja colocado na cruz; há também as esculturas que possuem

movimento, como miniaturas do artesanato popular movidas a mão e dispositivos autômatas como relógios, em maquetes e, ainda, as esculturas cinéticas, como as de Palatnik.

Produzir o filme de Michael Valim empolgou-me por outro fator: sempre gostei do trabalho da escultora Neusa Morais e o monumento feito por ela para a Praça Cívica fez parte dos domingos da minha infância. Minha mãe expunha na *Feira Hippie*, que se realizava na praça, aos domingos. Eu e meu irmão brincávamos no monumento, inclusive subindo nas estátuas com outras crianças.

Nesse filme, misturamos animação *stop-motion* com cenários desenhados. Produzi os monumentos, confeccionando os bonecos com uma placa de borracha branca. Entalhei os bonecos com estilete e micro-retífica. As estátuas originais são de bronze, portanto, tive que pintar os bonecos com tinta acrílica. Fiz os bonecos exagerando os aspectos das esculturas de Neusa Morais, que possuem um traço modernista, com mãos e pés grandes. A cabeça dos bonecos foi fabricada em cerâmica plástica. O diretor queria uma referência visual de *anime*, portanto fiz as cabeças dos bonecos com grandes olhos. Os globos oculares, também feitos de cerâmica plástica, podiam ser movimentados. Para animar as bocas e sobrancelhas, utilizei a técnica de substituição, conforme a expressão e fala dos bonecos. Os pedestais dos monumentos foram executados em madeira. Gravamos toda a animação em fundo verde para ser recortada e aplicada sobre o cenário feito e em desenho, por Fabiana Queiroga.

Primeiramente, gravamos as falas dos atores Hélio Fróes e Lázaro Twin, para decupar e fazer a sincronia labial da animação. Filmamos com nossa câmera *MiniDv*, recém-chegada dos Estados Unidos e editamos no *Mac G4*. A Trilha sonora foi produzida fora da *3,14 produções*, por Marconi Henrique.

1.6.6. A onça da mão torta

A *Onça da mão torta* (fig. 35) é um filme que foi pensado para que eu realizasse o desejo de produzir uma animação de bonecos de palha. Ao visitar uma feira de artesanatos, vi um boneco de palha, produzido no distrito de Olhos d'água, município goiano de Alexânia. Imaginei que seria interessante produzir um filme empregando aquele tipo de material. Ricardo Edilberto incorporou o projeto e se

propôs a criar uma narrativa para trabalharmos com esses elementos da artesanaria goiana. Foi um processo no qual o argumento do filme atendeu a demanda visual. Ricardo baseou-se em um causo popular recolhido por Luís da Câmara Cascudo, *A onça da mão torta*.

A sinopse do filme é a seguinte: Em uma típica casa rural, um senhor conta a história de como surgiu a onça da mão torta: um fazendeiro malvado, destruidor da fauna e flora, se transformou em um animal que protege a natureza.



Figura 35: Frame do filme *A onça da mão torta*. Ricardo Edilberto. 2003. Acervo do autor.

A Onça da Mão Torta é um filme híbrido, no qual as cenas *live action*, com ator em uma locação se intercalam com cenas produzidas em animação *stop-motion*. O narrador da história está dentro de uma casa escura, iluminado apenas pela chama do fogão caipira e do lampião a querosene. Ele é um velho que, enquanto conta a história da onça da mão torta, pica o seu fumo de rolo, prepara seu cigarro de palha, fuma e, finalmente, prepara uma espingarda. As cenas em animação acontecem, conforme ele conta a história.

Confeccionei os bonecos com palha de milho adquirida nas barracas de fumo do Mercado Central de Goiânia. Produzi esqueletos de arame, revesti com espuma para dar volume e, finalmente, cobri as partes visíveis da “pele” dos personagens

com palha de milho. Os bonecos representando humanos utilizam roupas de tecido. A voz do personagem foi feita pelo ator/narrador do “causo”. Para manter a continuidade do som, a gravação de todo o áudio, tanto as cenas em que o ator está em cena, quanto as que utilizam sua voz em *over*, foram feitas na locação, um casebre de uma chácara, com um gravador portátil DAT. As cenas do ator foram filmadas em película 16mm e depois telecinadas para vídeo digital. Utilizei o método da substituição, com bocas produzidas em cerâmica plástica, para animar a boca do personagem da animação. A cenografia foi produzida com pedaços de galhos, bucha vegetal e papelão reaproveitado de caixas. A trilha sonora foi montada por Ton Oliveira, a partir da viola de Anacleto João.

1.6.7. Atlas

Atlas (fig. 36) é um filme curto que realizei em 2004. A partir da ideia do titã grego que segura o firmamento, fiz o meu titã desistindo de segurar o globo terrestre, em função da degradação ambiental.

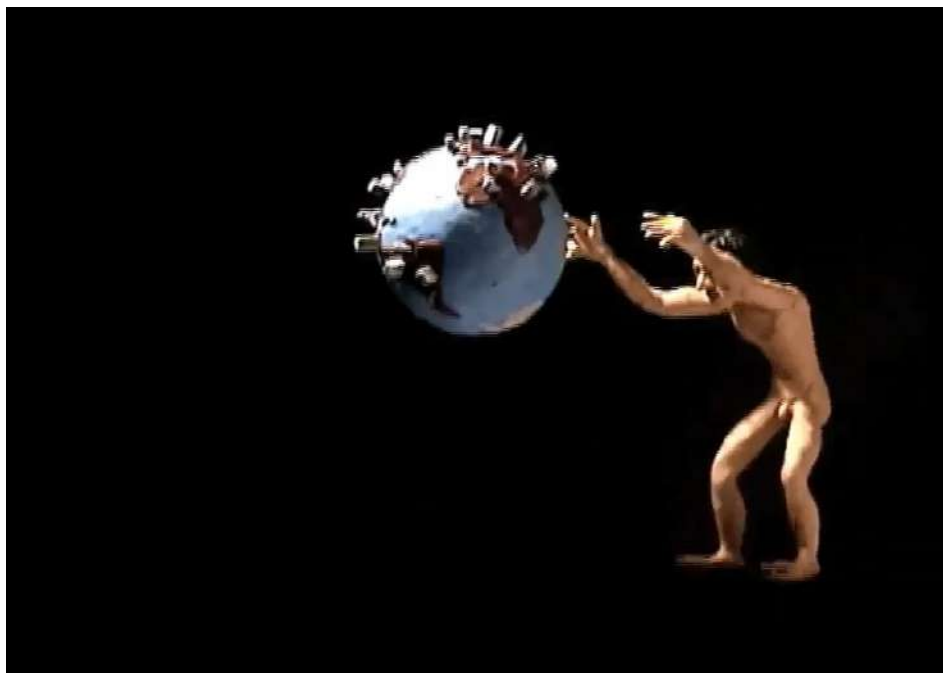


Figura 36: Frame do filme *Atlas*. Dustan Oeven. Acervo do autor.

1.6.8. Mágoa de vaqueiro

Mágoa de vaqueiro é um curta-metragem de 2006, baseado em um conto homônimo de Hugo de Carvalho Ramos. Esse filme está detalhado no capítulo 2.

1.6.9. O Show

Esse é um vídeo poema que fiz com total liberdade. Teve três fontes de inspiração: um filme de Bob Fosse, *All that jazz* (1979), com sua reflexão sobre a vida e a morte, e sobretudo, pela deliciosa música final do filme, *Bye, bye, life*; as espirais plásticas de encadernação e uma história do *Cebolinha*, que curte com o discurso de autoajuda. Na *hq*, *Cebolinha* lê um cartaz que fala “sorria e o mundo sorrirá pra você” e segue andando com um sorriso na cara. Todos com quem ele cruza acham que ele está rindo deles, o que o leva a apanhar algumas vezes.

No início, *o Show* (fig. 37) era um filme só de imagens, mas ao vê-lo quis escrever o poema. Produzi o cenário da tumba/caixa de surpresa com papelão e um tecido felpudo verde para representar a grama do cemitério. A espiral de encadernação foi usada para animar o boneco da morte, feito de argila plástica e papel crepom. Fiz alguns bonecos de argila plástica em diferentes estágios de decomposição e animei por substituição a deterioração do corpo no caixão de papelão. Para fazer a terra que é jogada pela pá, utilizei pó de café. A música é de Antonio Diabelli, versão *midi*, domínio público.



Figura 37: Frame do filme, *O Show*. Dustan Oeven. Acervo do autor.

1.6.10. Bichos

A figura humana sempre foi motivo dos meus desenhos e esculturas. De fato, comecei a desenhar exercitando a observação, sobretudo de corpos humanos. Desenhava as figuras que havia nos fascículos da enciclopédia Conhecer e Medicina e saúde, que havia na casa de meus pais. Apesar de ter me dedicado muito à arte figurativa, como representação da realidade, eu sempre fui fascinado pelos artistas e poetas concretistas e neoconcretistas, como Luiz Sacilloto, Lygia Clark e Augusto de Campos, cuja obra conheci a partir da leitura e da audição de Caetano Veloso. No segundo capítulo apresento algumas imagens que produzi que se aproximam da arte concretista.

Na década de 1960, Lygia Clark produziu os *Bichos*, uma série de obras que ela descreve da seguinte forma:

É esse o nome que dei às minhas obras desse período, pois seu caráter é fundamentalmente orgânico. Além disso, a dobradiça que une os planos me faz pensar em uma espinha dorsal. A disposição das placas de metal determina as posições do “Bicho”, que à primeira vista parecem ilimitadas. Quando me perguntam quantos movimentos o “Bicho” pode fazer, respondo “Eu não sei, você não sabe, mas ele sabe...”

O “Bicho” não tem avesso.

Cada “Bicho” é uma entidade orgânica que se revela totalmente dentro de seu tempo interior de expressão. Ele tem afinidade com o caramujo e a concha.

É um organismo vivo, uma obra essencialmente atuante. Entre você e ele se estabelece uma interação total, existencial. Na relação que se estabelece entre você e o “Bicho” não há passividade, nem sua nem dele.

Acontece uma espécie de corpo-a-corpo entre duas entidades vivas.

Acontece na realidade um diálogo em que o “Bicho” tem respostas próprias e muito bem definidas aos estímulos do espectador.

Essa relação entre o homem e o “Bicho”, anteriormente metafórica, torna-se real.

O “Bicho” tem um circuito próprio de movimentos que reage aos estímulos do sujeito. Ele não se compõe de formas independentes e estáticas que possam ser manipuladas à vontade e indefinidamente, como num jogo. Ao contrário: suas partes se relacionam funcionalmente, como as de um verdadeiro organismo, e o movimento dessas partes é interdependente.

Nessa relação entre você e o “Bicho” há dois tipos de movimento. O primeiro, feito por você, é puramente exterior. O segundo, do “Bicho”,

é produzido pela dinâmica de sua própria expressividade. O primeiro movimento (que você faz) nada tem a ver com o “Bicho”, pois não pertence a ele. Em compensação, a conjugação de seu gesto com a resposta imediata do “Bicho” cria uma nova relação e isso só é possível graças aos movimentos que ele sabe fazer: é a própria vida do “Bicho”. (CLARK, 1960)

Em 2015, quando fazia bacharelado em Artes Visuais, na Faculdade de Artes Visuais (FAV), discutimos o processo criativo de Clark. Fundamentado nas reflexões sobre a obra da artista, produzi alguns objetos tridimensionais, como atividade de aula. Dentre esse objetos, destaco dois que chamei, respectivamente, de *casulo* e *bicho*, como referência ao trabalho de Lígia Clark. Para realizar o *casulo* (fig. 38) parti de uma forma básica que era um quadrado, reproduzi-o cinco vezes, de forma que um quadrado fosse a matriz, dele saindo outros dois quadrados e desses dois sai um quadrado de cada, formando no plano um V em ângulo reto – um objeto simétrico bidimensional. Ao aplicar as dobras tenho um casulo que está se abrindo, uma relação de planos expostos e escondidos, uma instabilidade gerada pela tensão das dobras que remete ao instante, como se fosse um movimento congelado.

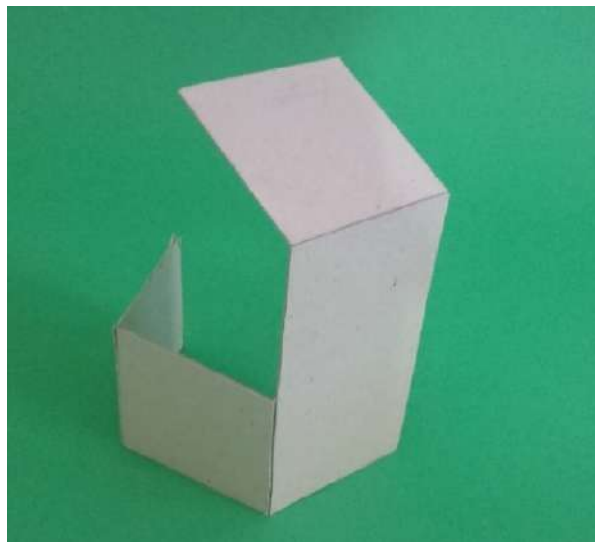


Figura 38: *Casulo*. 2017. Dustan Oeven. Acervo do autor.

Já o *Bicho*, eu construí tomando como base o quadrado que sai do plano e cria volume tornando-se especificamente um cubo, corpo tridimensional formado por seis quadrados. Também tomei como referência um objeto comum nas cozinhas, um utensílio de madeira e arame feito para proteger os forros de mesa das panelas quentes (fig. 39). Havia diversos desses protetores de forro na casa de minha mãe e

eu sempre brincava com eles sobre a mesa enquanto as panelas não vinham, mesmo quando já estava adulto.

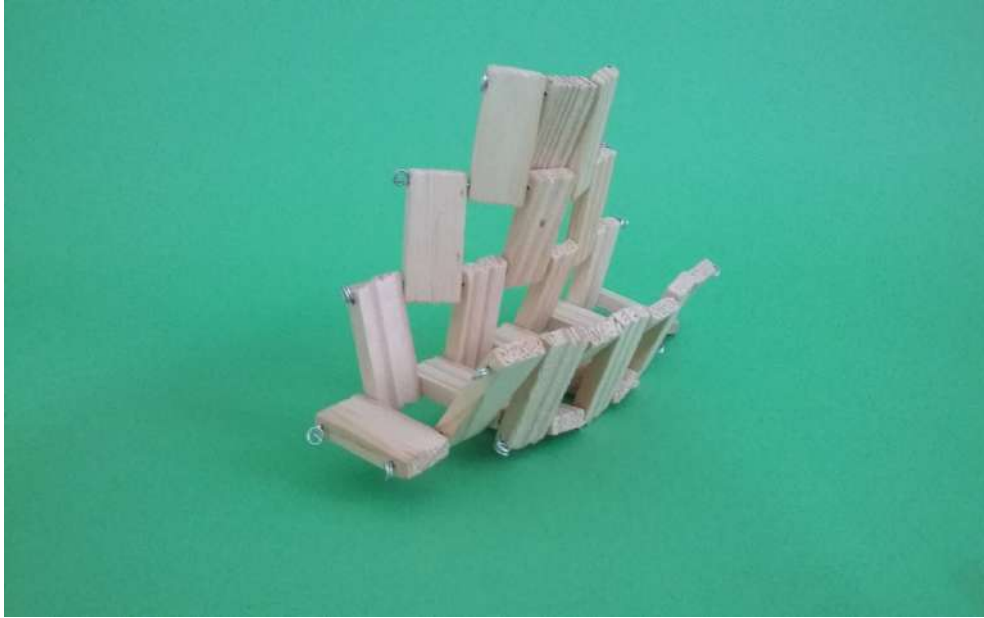


Figura 39: *Bicho adaptado*. 2017. Dustan Oeven. Acervo do autor.

O *Bicho* (fig. 40) que criei é composto por seis faces duplas, que eram ligadas entre si por arame que permitem sua articulação, assim como os *bichos* de Lygia Clark. Como cada quadrado está ligado a outro por apenas um fio de arame é possível formar uma quantidade enorme de posições e combinações, inclusive, veja só: um cubo!

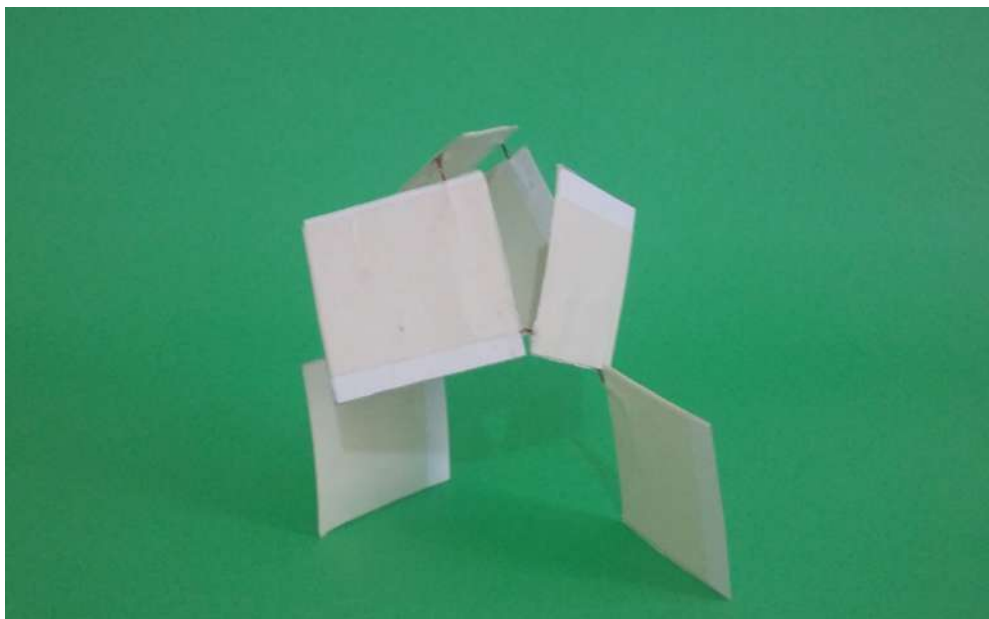


Figura 40: *Bilcho*. 2017. Dustan Oeven. Acervo do autor.

1.6.11. Bicho louco

O material usado foi o mesmo arame que uso para construir esqueletos de bonecos que uso em meus bonecos de animação *stop-motion*. Em um primeiro momento não havia a intenção de animar o objeto, mas no processo de sua construção, animei-me com essa a possibilidade de animá-lo em filme.

Para construir o *Bcho* utilizei um papelão pesado para o arame que o estruturava e não permitia a estabilidade necessária para animar. Refiz o objeto com uma estrutura mais adequada, com os quadrados na cor branca e animei em *stop-motion*, sobre uma superfície de cor preta (fig. 41). Essa animação se deu de forma bastante intuitiva, sem um planejamento dos movimentos que o *Bicho* executaria. Montei a mesa de animação com o fundo infinito e a iluminação, daí fotografei com uma máquina digital. Animar o *Bicho* foi como o diálogo sugerido por Lygia Clark com seus *Bichos*. Ao colocar o objeto na mesa, fui explorando as possibilidades de movimento que suas articulações permitiam.

Gravei alguns sons de madeira batendo entre si e apliquei no filme, conforme a movimentação do objeto. Numa primeira versão do filme havia apenas um objeto se movimentando, porém optei por fazer o filme com o objeto aparecendo e desaparecendo da tela em posições alternadas. A duração do filme é de um minuto, porém ele é feito para ser exibido em *loop* infinito numa exposição.

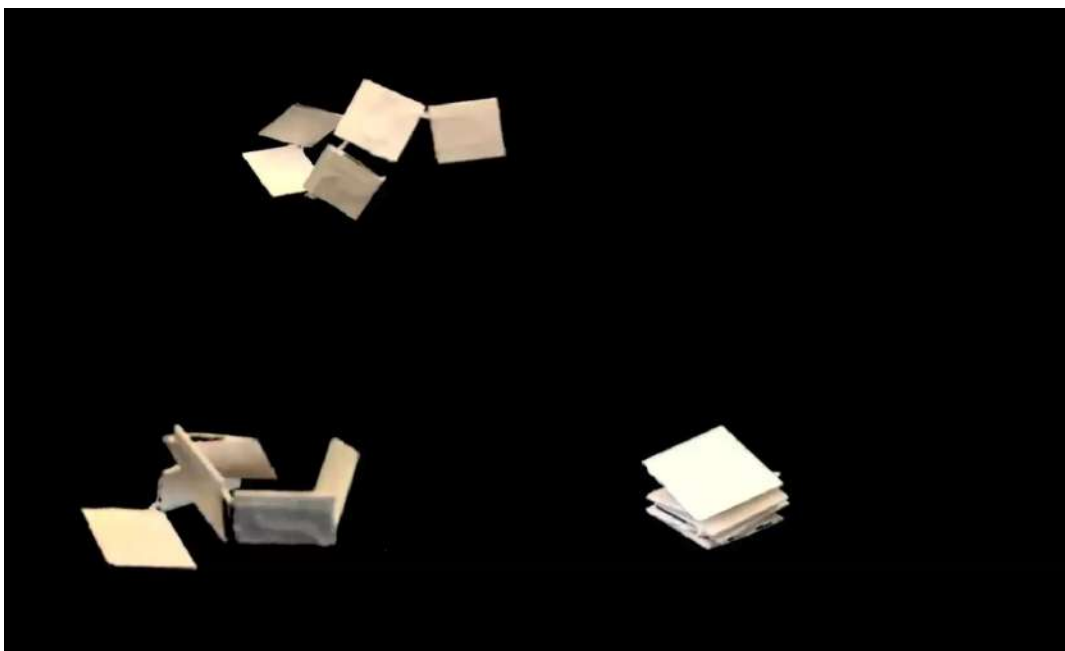


Figura 41: Frame do filme *Bicho louco*. 2017. Dustan Oeven. Acervo do autor.

1.6.12. Instalação Ânima

Esse filme derivou para uma instalação que eu e meu colega de faculdade, Maykell Guissoni, fizemos no Expolab, da FAV e depois reconstruímos na Exposição *A Cidade e seus Recortes*, no Centro Cultural Otto Marques, no centro de Goiânia. Esse trabalho conjunto chamava-se *Ânima* (fig. 42). Maykell trabalhava com material orgânico, o trigo crescendo ao longo do tempo da exposição sobre um substrato nutritivo, que ele dispôs no piso da sala. Para perceber o crescimento do trigo o espectador teria que visitar a instalação em diferentes dias e o filme de animação já estava pronto e se repetia diariamente em *loop*. Meu filme era exibido por um mini-projetor sobre a parede da sala, como o fundo da imagem era preto, o único objeto visível era o *bicho*. O projetor também era animado, pois estava montado em uma traquitana elétrica que se movimentava em panorâmica, portanto o bicho andava por uma grande extensão da sala, passando por duas paredes.



Figura 42: Instalação Anima. 2017. Dustan Oeven e Maykell Guissoni. Acervo do autor.

1.6.13. Anima in trigo

Anima in Trigo é um filme com o registro em *time-lapse* do crescimento de trigo germinado em substrato sobre uma placa de vidro de 40 por 50 centímetros,

montada em cavalete. Utilizando uma câmera fixa sobre um tripé durante 17 dias, foram feitas fotos em três a cinco momentos diferentes do dia, com intervalos variáveis de duas a seis horas entre cada uma. Essas fotos revelam o crescimento dos ramos de trigo ao serem colocadas em uma sequência de filme. Também foi confeccionado um boneco de massa de modelar que foi instalado no meio do trigo e que eu mudava de posição a cada foto feita do trigo. O trigo foi montado sobre a placa de vidro para permitir que se fotografasse também a evolução de suas raízes no substrato, essas fotos foram feitas com um celular.

O filme é uma derivação da instalação *Anima*. Ao cursar a disciplina Arte e Tecnologia, no PPGACV, outras discussões foram agregadas ao trabalho e nasceu o filme *Anima in Trigo* (fig. 43). *Ânima* é vida: O trigo cresce lentamente, está vivo e se movimenta. A semente brota e as raízes crescem. Há uma relação com tempo diário, cotidiano e os movimentos que se manifestam e que não notamos. Pra percebermos o movimento do trigo, temos que acompanhá-lo durante dias e assimilar um instante de cada vez comparando ao anterior, estabelecendo a sequência em nossa memória, percebendo assim a vida e o tempo.



Figura 43: Frame do filme *Anima in trigo*. 2017. Dustan Oeven. Acervo do autor.

A utilização do dispositivo fotográfico e a compilação das imagens em um filme permitem visualizar, com a ilusão de movimento, o desenvolvimento de uma vida real, comprimindo horas e dias em segundos. Para alcançar essa percepção lidamos com aparatos que ampliam ou recriam a nosso olhar sobre a realidade. A animação do boneco instalado no meio do trigo foi feita no tempo do trigo: o boneco, um ser sem alma, era fotografado somente nos momentos em que o trigo também o era, gerando uma ilusão de unidade entre as suas vidas registradas em filme.

O filme também é uma representação de alguns conceitos estudados ao longo da disciplina arte e tecnologia, no sentido que o trigo, um vegetal vivo, serve como metáfora da natureza e a boneca antropomórfica (uma mulher robusta, representação de fertilidade em diversas culturas) representa o ser humano e, pelo menos na cena eles estão em harmonia, desenvolvendo-se juntos, num ciclo completo.

A incerteza foi uma questão presente durante o processo de produção do filme: havia a possibilidade do trigo brotar e crescer ou dele simplesmente apodrecer, ou criar fungos sem desenvolver a suas ramas.

Anima in Trigo é um filme: aos espectadores é reservado apenas assistir. Porém o processo de produção passa pela interatividade do ser vivo (trigo) com o ser animado artificialmente. Outro detalhe a relação entre o autor e obra, de dependência diária – cultivar e registrar o trigo interferiu diretamente no meu cotidiano e na administração do meu tempo e espaço doméstico – de certa forma eu tive que viver o tempo do trigo.

Para realização do filme, contei com a colaboração de Maykell Guissoni, biólogo e paisagista, na preparação do trigo germinado e na instrução de sua manutenção.

1.6.14. Criações

Criações (fig.44) foi um filme que realizei como trabalho de conclusão de curso (TCC) em Artes Visuais, com orientação do Ciberpajé Edgar Franco. Ao longo de minha trajetória como artista e produtor de animações sempre discuti os trabalhos com parceiros e outros artistas ou cineastas. Também já havia elaborado textos curtos sobre as minhas obras e o processo de criação, porém produzir esse

filme como TCC, possibilitou um momento de maior reflexão sobre o meu processo criativo, relações teóricas e referências artísticas, bem como uma sistematização dessas reflexões.

Criações é um filme em animação *stop-motion*, com o seguinte argumento: Um ser (deus) de forma humanoide, do gênero masculino, cria outro ser retirando uma parte de si. Ele faz um ser também masculino, porém alado (anjo). Por alguns instantes ele contempla esse ser em seu voo e depois o abandona. Deus, então, começa a fazer um sistema planetário. Terminado o sistema, o deus sente falta do seu anjo e o localiza moldando outro ser, de forma humana. O deus fica irado e atira o seu anjo em queda. Termina com o deus contemplando (admirando) o ser criado por seu anjo: ele tem forma humana, porém do gênero feminino.



Figura 44: Frame do filme *Criações*. Dustan Oeven. Acervo do autor.

A proposta artística do filme foi de fazer bonecos que se aproximassem das proporções do corpo humano, com traços não caricaturais, tomando como base as proporções do desenho do Homem Vitruviano, de Leonardo da Vinci. Partindo das sugestões de Edgar Franco, fiz uma pesquisa literária e iconográfica do personagem

Lúcifer, inspirador da história do filme. A modelagem dos cabelos, o porte atlético, não exagerado dos bonecos. Tem como influência a escultura *O Gênio do Mal*, de Guillaume Geefs. Defini o tamanho e formato das asas, fechadas e abertas, tendo como base nos desenhos de Gustave Doré, e de Mihaly Zichy. O filme traz referências concretas de dois filmes de animação: *Darkness light Darkness* (1989), de Jan Svankmajer, com seu homem que se auto constrói e *Adam* (1992), de Peter Lord, que trata da criação do homem e como ele se relaciona com o Criador.

1.6.15. Catireiros

Conforme Cândido explica ao analisar a cultura *caipira* (1995), o *mutirão* é uma das formas de solidariedade vicinal de uma comunidade rural. O *caipira*, pequeno proprietário, só conta com o seu trabalho e de sua família na lida do campo. O *mutirão* é um evento em que os vizinhos, se ajudam mutuamente, executando um trabalho coletivo. Nessas ocasiões, o período noturno é marcado por festejos, com fartura de comida e bebida. A música e a dança estão bastante presentes nesses festejos. Entre essas danças típicas da cultura *caipira*, destaca-se a *catira*. Na *catira*, duas filas de dançarinos, ou *catireiros*, dançam frente a frente, sapateando, batendo palmas e dando pulos, animados pelo som de uma dupla de violeiros.

Catireiros (fig. 45) é um filme de animação que realizei durante minha pesquisa de mestrado, no PPGACV. O argumento do filme foi concebido a partir de uma brincadeira que eu e Moisés discutimos ao assistir na TV, uma apresentação de *catira*, alguns anos antes. Conjecturamos o que aconteceria se um deles pisasse no pé, ou chutasse a canela do outro. Daí, concluímos que incidente derivaria para uma escalada de violência. Baseado nessa ideia central desenvolvi um roteiro para animação que se estrutura como *gags* de desenho animado. No filme, um crescente de violência desemboca em uma surpresa ao final conectando o mundo caipira/rural tradicional ao mundo urbano/contemporâneo.



Figura 45: Frame do filme *Catireiros*. Dustan Oeven. Acervo do autor.

Esse é o resumo do filme: os violeiros estão tocando e a catira começa com sua coreografia de sapateados e bate palmas. Tudo se desenrola normalmente, até que um dos participantes pisa no pé de outro. Há um estranhamento, mas a catira segue. No próximo bater de palmas, o personagem que levou o pisão, dá uma bofetada no outro. Aparentemente a catira segue, porém, estabelece-se um ritmo na coreografia. Utilizando os instrumentos típicos – um berrante, um bule, a mão de pilão, peneira, a catira vira uma sequência de agressões típicas de desenho animado. Quando afinal, sobra um dos personagens em pé, o plano se abre e mostra que toda ação aconteceu em uma grande tela de LED, localizada em uma sala típica de um apartamento urbano, no qual se encontram algumas pessoas. Duas delas estão com seus *joysticks* na mão revelando que a catira e as brigas eram um jogo de *videogame*.

O desenho dos bonecos segue uma linha que gosto de trabalhar, que é um meio termo entre o *cartum* e o traço realista. Tenho algumas referências de desenho dos quadrinhos de *Uderzo*, para *Asterix* e alguns trabalhos de Robert Crumb.

Animar os personagens do filme *Catireiros* foi desafiador, complicado e extremamente divertido, pois tive que lidar com muitos bonecos executando passos

da catira, sincronizados com a trilha de as batidas de pés e palmas. Tudo teve que ser bem decupado, para o bom desempenho da coreografia. Antes de animar ensaiava os passos sozinho ou com minha mãe.

O filme *Catireiros*, contei com a colaboração de minha irmã, Myrna de Fátima, na confecção dos belíssimos trajes dos bonecos, cenários e objetos de cena. Apesar do aspecto realista, os objetos foram produzidos com materiais leves, permitindo aos bonecos “segurá-los” em suas mãos, feitas com dedos de arame, sem que se deformassem ou caíssem. Quase tudo é feito de isopor, papelão e EVA. A aparência de metal, madeira e outros materiais, se deve a um trabalho primoroso de pintura e modelagem de Myrna, com algumas pequenas participações minhas. Destaco, também, a trilha sonora criada e interpretada pelo violeiro Alexandre Nonato, sem a qual o filme não seria possível.

1.7. Voltando à Publicidade

1.7.1.Trânsito

Entre 2002 e 2005, com a *3,14 Produções*, atuei também em publicidade. Em 2002, produzi junto com a *Gema Produções* uma série de seis VTs em animação *stop-motion* para a Secretaria Municipal de Trânsito (SMT) sobre faixa de pedestres (fig. 46). Para a gravação desses VTs, confeccionei bonecos, veículos e cenários. Os bonecos foram confeccionados em argila plástica, os veículos em massa de modelar e os cenários com papéis diversos e massinha.



Figura 46: VT Faixa de pedestre SMT. Gema produções e Dustan Oeven. Acervo do autor.

Tive que produzir cerca de quarenta bonecos, contemplando diferentes etnias, gênero, faixa etária. Foram os menores bonecos para animação que fabriquei até hoje, em média 8 cm de altura. Os bonecos não poderiam ser maiores pois gerariam um cenário e veículos muito grandes, visto que era a representação de ruas da cidade. Os bonecos eram pequenos, porém tinham que ter uma estrutura de arame para serem animados, pois o que a maioria deles fazia era justamente caminhar na calçada e na faixa de pedestre. E ainda, havia os motoristas, passageiros e pilotos de motocicleta. Para fazer os carros, confeccionei estruturas de papelão e revesti com massa de modelar. As rodas são de carrinhos comprados em lojas de brinquedo baratos, do tipo R\$ 1,99. Propus para a agência criadora da campanha que os carros fossem de outro material, mas eles queriam que os VTs tivessem a estética da massinha. Fui convencido pelos argumentos e a visualidade do material final corroborou o convencimento. No cenário, além dos prédios e casas de papel colorido, havia os semáforos e as árvores de arame coberto com massinha. E nas ruas, foram aplicadas sinalizações horizontais, feitas em papel e coladas com fita dupla face.

Eu e Moisés fizemos a animação dos Vts em codireção com João Gilberto, no estúdio da *Gema Produções*. O processo de animar diversos personagens foi desafiador. É preciso fazer dezenas de furos na mesa de animação para fixar cada boneco, desenhar sua trajetória, conferir se todos os bonecos foram movimentados a cada quadro. Ademais, havia a movimentação dos veículos, cuja velocidade de movimento é diferente dos personagens. Por conseguinte, havia quadros em que tínhamos que movimentar só os carros e motos e outros os personagens e os veículos. Enfim, era um mapa de animação complexo para marcar cada passo. Outro aspecto de trabalhar com bonecos em pequena escala é que, apesar cerâmica plástica ter a textura um pouco mais firme que a massinha, ela ainda é uma massa, que fica marcada pelos dedos do manipulador. Quando se fecha o enquadramento no boneco, essas marcas são mais visíveis. Tal fato implica em ter que fazer muitos retoques nos bonecos durante a gravação e, eventualmente, na pós-produção.

Durante a gravação dos VTs da SMT, a agência de propaganda pegou uma campanha política e quis inserir animação de massinha na propaganda da candidata. Ficamos um tanto receosos em função do prazo, mas acabamos concordando em fazer algumas pequenas tomadas, junto com a mesma produtora. No final, conseguimos terminar os VTs de faixa de pedestre e da campanha, o que gerou um bom aprendizado em termos de animação e uma boa receita para a nossa produtora.

1.7.2. Mais trânsito

Entre outros materiais que produzimos para publicidade, eu destaco um VT para a prefeitura de Goiânia sobre a lei seca. Era um VT de carnaval que incentivava as pessoas a andarem de táxi, caso bebessem (fig. 47). O roteiro da *Verbo Comunicação* previa que confetes e serpentinas caíssem e formassem um carrinho de táxi que saía rodando da tela. Fizemos uma animação em *stop-motion*, numa perspectiva bidimensional, como as animações de recorte, com objetos num plano. Junto com uma chuva de confetes, as serpentinas caíam se desenrolando e formando o desenho do carro em perfil e a palavra Táxi. Uma serpentina formava a roda dianteira e outra, a traseira. Apesar de parecer simples para realizar por

estarmos trabalhando no plano, as serpentinas tinham vontade própria quanto às posições. Achamos a solução para deixá-las na posição que queríamos utilizando alfinetes para pendê-las ao fundo em papel colorido aplicado sobre um isopor. Resolvido essa questão técnica, foi um material de produção bastante rápido. Acredito que gravamos tudo em uma tarde e editamos em outra.



Figura 47: Leque com foto do VT SMT. Verbo Comunicação e Dustan Oeven. Acervo do autor.

O interessante desse material, além da experiência de fazer um *stop-motion* no plano, é que o diretor de arte ao vê-lo, comentou que não havia gostado da movimentação da serpentina que formava uma das rodas do táxi e pediu que nós refizéssemos o movimento. Indagamos a ele o que estava estranho e ele não conseguiu explicar. Então, concordamos em fazer a alteração do VT para outro dia. Porém, simplesmente, não refizemos. No dia combinado, exibimos o vídeo como se tivéssemos seguido a sugestão e foi aprovado, com comentários de que havia ficado melhor. O trabalho por encomenda traz esse tipo de surpresa. É preciso não só produzir o material, mas lidar com o cliente. E essa relação, às vezes, não se fundamenta em uma visão do trabalho em questão, mas do humor específico de um momento.

1.7.3. Trânsito novamente

Em 2004, Moisés havia saído novamente do Brasil e eu fui contratado por uma produtora para fazer seis VTs em *stop-motion* para o Detran de Goiás (fig. 48). Eu teria que produzir apenas os bonecos e veículos, pois o cenário foi feito por outro profissional. A proposta da arte era basicamente igual à campanha da faixa de pedestre que eu havia feito para a prefeitura. Diferentemente dos VTs da SMT, esse material tinha diversas situações de trânsito, como uso de celular, velocidade, crianças jogando bola na rua, entre outras. Eram situações das quais eu já tinha um *Know how*. No entanto, uma das situações era uma novidade: eu teria que animar dois ciclistas, com bonecos em escala reduzida. Se os bonecos fossem maiores seria tranquilo fazer um esqueleto articulado coberto de massa, porém com bonecos muito pequenos era complicado fazer uma articulação que ficasse flexível com a massinha. Ao fim de algumas experiências fiz as pernas dos bonecos com linha (fio dental, por ser mais resistente) revestida de massinha e os pés presos ao pedal da bicicleta. Assim, a medida que eu mexia o pedal, as pernas acompanhavam o movimento. O resultado, sob meu ponto de vista, ficou satisfatório. E tão importante quanto isso: o cliente aprovou.



Figura 48: VT Detran Goiás. Macro Filmes e Dustan Oeven. Acervo do autor.

A ideia de VTs de massinha para campanha de trânsito foi bem recebida, ou bem vendida pela produtora que me contratou. Alguns meses depois, tive que fazer novos VTs de trânsito para o Detran do Tocantins.

Produzi, ainda, outros VTs publicitários. Alguns desses materiais eram para veicular fora do estado. Normalmente, o contato era estabelecido por uma produtora local e não pelas agências de propaganda. Apesar de ter a minha produtora, eu não tinha uma equipe estruturada, com um funcionário ou sócio responsável pela captação de serviços, e o trabalho de vender nunca me atraiu. Tanto na atividade publicitária quanto na produção artística, o meu interesse sempre foi a criação e a produção da obra. Esse foi um dos fatores que me levaram a interromper a produção para a publicidade. Outros fatores foram os seguintes: nós trabalhávamos com um produto muito específico, o que limitava o alcance da empresa; os valores que o mercado publicitário goiano estava disposto a pagar por uma peça em animação não condiziam com a minha expectativa; os prazos com que as agências lidavam não permitiam desenvolver um trabalho de qualidade; a saída do meu parceiro da empresa e do Brasil, que foi uma consequência direta dos motivos citados anteriormente; e por último, não havia uma perspectiva de uma renda real e permanente, portanto a empresa não era minha principal atividade profissional, e sim o meu emprego na universidade. Mantive a firma aberta durante um tempo, produzindo alguns materiais eventuais, mas chegou um momento que tive de fechá-la para evitar prejuízos.

Entretanto, enxergo que a minha atuação produzindo animações para publicidade propiciou-me condições de apurar a técnica de animação e refletir sobre os processos de criação e produção artística. Ressalto, ainda, que o fato de ter que estabelecer diálogo com criativos das agências, donos de produtora e mesmo clientes diretos, proporcionou-me um aprimoramento na capacidade de defender os meus conceitos e objetivos. Portanto, posso afirmar que o conhecimento adquirido na atuação publicitária aprimorou a minha criação autoral.

1.8. Trocando experiências em oficinas de animação

Paralelamente a minha produção em animação, vivenciei diversas experiências de trabalho coletivo, em oficinas de animação para diferentes públicos. Ministrei algumas oficinas de introdução à animação em festivais locais que tinham

objetivo de que as pessoas compreendessem o processo de produção de uma cena de um filme animado. Entre essas oficinas destaco duas que foram bastante marcantes para mim.

1.8.1. Animando com indígenas

Uma dessas oficinas que teve bastante relevância para reflexões sobre o meu próprio processo de criação foi em 2013, participando de um projeto de extensão da Faculdade de Informação e Comunicação (FIC) com o povo xavante (fig. 49). O projeto *Aldeia Digital*, coordenado pelo professor Rafael Coelho, tinha como proposta a utilização de diversas linguagens e veículos de comunicação, tais como o vídeo, a fotografia e a internet, com o grupo indígena de Sangradouro, localizado no estado de Mato Grosso. No projeto, administrei duas oficinas de animação para um grupo da etnia xavante. Na oficina, trabalhamos a construção do roteiro, modelagem de bonecos, enquadramentos, captação de imagens e por fim a edição. Nas oficinas, os xavantes produziram pequenas cenas animadas, relacionadas ao seu universo visual.



Figura 49: Oficina com Xavantes no Estúdio de TV/FIC – UFG. Foto: ASCOM – UFG.

As animações produzidas pelo grupo de indígenas mostravam cenas cotidianas da sua comunidade, como a pesca; o perigo de entrar na mata depois de

beber; uma corrida de tronco de buriti; partida de futebol, que é uma atividade esportiva que eles praticam e acompanham, a dança (fig. 50). Também fizeram uma cena de animação na qual representaram a luta do indígena contra o branco colonizador, com a vitória povo xavante.

Para eles, a oficina foi um momento de diversão, apesar de estarem extremamente concentrados, tanto no processo de modelagem dos bonecos e cenários quanto ao manipularem os seus bonecos para a gravação. Alguns já haviam participado de produções audiovisuais como documentários, mas ali, eles estavam diante de uma forma diferente de produzir imagens e queriam experimentá-la, vivenciá-la.

Em duas cenas de animações, eles recriaram partes de mitos xavantes: a *menina estrela* e o *mito do fogo*. Esses mitos são extensos e não seria possível produzi-los por completo em uma oficina de curta duração. Por conseguinte, eles elegeram o momento que seria o mais importante de cada mito para desenvolverem a cena de animação, conforme observou Coelho (2016). Na cena da *menina estrela* eles animaram a árvore que cresce e leva o casal indígena até o céu; no *mito do fogo*, fizeram a cena em que o fogo é furtado da onça e é repassado por diversos animais até chegar à aldeia, como ocorre na corrida do tronco de buriti.



Figura 50: Frame do filme da Oficina com os Xavantes. Acervo do autor.

1.8.2. Animando com estudantes

Em 2014, participei do projeto *Cinema, olhares e formação*, da Secretaria Nacional do Audiovisual, coordenado pelo professor Sandro di Lima. Nesse projeto, ministrei uma oficina de produção audiovisual para estudantes do Instituto Federal de Goiás – IFG. Era uma oficina de formação profissional mas também tinha como objetivo produzir um filme sobre a história do ensino técnico em Goiás. A ideia era contar essa história desde a fundação da Escola de Aprendizes e Artífices, em 1909, na Cidade de Goiás, passando pela transferência para Goiânia, como Escola Técnica, nos anos 1942, sua transformação em Centro Federal de Educação e Ciência e Tecnologia (CEFET), em 1999, até os dias atuais, como o IFG.

Para contar a história do IFG, filmamos depoimentos de historiadores, egressos da instituição e também de ex-servidores. Produzimos imagens de laboratórios dos cursos profissionalizantes oferecidos atualmente, pelo instituto e utilizamos algumas imagens de arquivo para reportar às cenas do passado. Entretanto, não dispúnhamos de imagens das profissões que eram ensinadas na antiga Escola de Aprendizes e Artífices, na Cidade de Goiás. Então, optamos por produzir, em animação *stop-motion*, algumas cenas demonstrando como eram essas profissões antigamente (fig.51). A partir de algumas fotos produzimos três pequenas animações que retratavam as profissões de marceneiro, seleiro e sapateiro, que eram ensinadas na escola em Goiás.



Figura 51: Frame do filme *Na oficina da memória*, realizado em oficina com alunos do IFG. Acervo do autor.

O trabalho nessas oficinas de animação me possibilitou a experiência de produção com uma ótica diferente daquela que normalmente eu produzia. A troca de saberes e aprendizado com pessoas de cultura diferentes, diferentes formas de relacionamento com o tempo, a narrativa e a visualidade. Essa ocorrência propicia uma reflexão sobre a minha própria prática artística.

2. Livro ou filme?

A leitura esteve presente em minha vida desde a infância. Conheci o Oriente Médio pelos livros de Malba Tahan, o velho oeste estadunidense pelos livros de bolso *Stephania* e os EUA modernos pelos gibis de heróis, a França por Michel Zevaco, a África por Edgar Rice Burrougs, a Índia com Rudyard Kipling. Também conheci um pouco do Brasil por Monteiro Lobato, José Mauro de Vasconcelos, Ziraldo, com a *Turma do Pererê* e também pelo Henfil, com as histórias da *Caatinga*, nas revistas do *Fradim*. E, ainda, viajei para vários outros locais e épocas históricas com os livros de fábula e fantasia, que traziam Hans Cristhian Andersen, La Fontaine, contos chineses. Minha casa sempre foi repleta de *Gibis* e livros.

Quando tivemos nossa primeira TV eu já tinha 6 anos de idade e sabia ler. Mas a TV, apesar de em preto e branco, trazia imagens que se movimentavam, com filmes de *caubóis* ou *capa e espada*, naves alienígenas, os árabes de Malba Tahan e até mesmo o *Zorro* e o *Batman* das histórias em quadrinhos. O que era lido e imaginado ou visto em imagens estáticas agora podia ser visto como de fato era. Na verdade, podia ser visto como tinha sido imaginado por outros que leram, interpretaram e transpuseram para o meio audiovisual.

Mesmo enquanto criança, já havia a sensação de que o que via nos filmes e seriados de TV não correspondia à “realidade” que estava nos livros. Às vezes os filmes “pioravam” a criação original da HQ ou dos livros - O *Superman* do seriado era velho demais, o *Batman* era barrigudo; outras vezes “melhoravam” a criação original – *John Weismuller* na ponte pênsil como *Tarzan*, os monstros criados em *stop-motion*, por Harryhausen, para *Simbah* eram maravilhosos, assim como a *Mulher Maravilha*, interpretada pela linda Linda Carter. Independente do julgamento pessoal, o fato é que os filmes eram diferentes dos originais que os geravam. Essas diferenças ocasionam um resultado que pode agradar ou desagradar diferentes espectadores.

2.1 Narrando histórias

O cinema, em sua forma mais difundida, que é a narrativa clássica, desde suas origens, utilizou-se do recurso da adaptação de obras literárias. Também é costumeira a crítica de que o filme não correspondeu ao livro. A ideia de que o livro é

melhor que o filme é um *clichê* que acompanha quase todas as adaptações cinematográficas. Essa concepção traz em si uma relação de valoração dos objetos e meios artísticos, que identifica a literatura à alta cultura e o cinema cultura de massa.

Tanto a literatura quanto o cinema trabalham com a narrativa. Contar histórias, narrar suas origens, criar mitos é um ato pertinente ao ser humano em todas as sociedades e culturas. As formas como essas narrativas são expostas são várias. Como afirma Barthes:

A narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas essas substâncias. Está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura (recorde-se a Santa Úrsula de Carpaccio) no Vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. (BARTHES, 2008, p. 19)

A narrativa é um processo de contar uma história, isso implica que há uma *ação* que se desenvolve em um determinado *tempo* e *espaço* e na existência de *personagens* que praticam essa ação. Também é essencial a presença do *narrador*, aquele que *conta* essa história. Para Walter Benjamin (1987), a base da narrativa é a necessidade da troca de experiências entre os seres humanos. Também é o interesse humano que define a existência da narrativa, para Bremond:

Toda narrativa consiste em um discurso integrando uma sucessão de acontecimentos de interesse humano na unidade de uma mesma ação. Onde não há sucessão não há narrativa, mas, por exemplo, descrição (se os objetos do discurso são associados por uma continuidade espacial), dedução (se eles estão implicados) em efusão lírica (se eles evocam por metáfora ou metonímia), etc. Onde não há integração na unidade de uma ação não há narrativa, mas somente cronologia, enunciação de uma sucessão de fatos não coordenados. Onde enfim não há implicação de interesse humano (onde os acontecimentos relacionados não são produzidos nem por agentes, nem sofridos por pacientes antropomorfos) não pode haver narrativa, porque é somente por relação com o projeto humano que os acontecimentos tomam significação e se organizam em uma série temporal estruturada. (BREMOND, 2008, p. 118)

Aristóteles deduziu uma estrutura básica para a narrativa, com uma conformação de início – uma situação estável até que algum acontecimento a perturbe; o meio – que é a necessidade de retorno à situação estabelecida ou remoção do objeto que a perturbou e o fim – a neutralização da perturbação e

possível reestabelecimento da situação anterior. Para Bremond (2008) o ciclo narrativo implica dois tipos fundamentais de processos: melhoramento a obter ou degradação previsível. No processo de melhoramento pode derivar o melhoramento obtido ou melhoramento não obtido. Assim como no processo de degradação pode haver a degradação produzida ou degradação evitada. Uma narrativa pode, ainda, alternar esses ciclos de degradação e melhoramento.

Melhoramento, degradação, reparação: o circuito da narrativa está agora fechado, abrindo a possibilidade de degradações seguidas de reparações novas, segundo um ciclo que pode se repetir indefinidamente. Cada uma dessas fases pode ela própria se desenvolver ao infinito. Mas, no curso de seu desenvolvimento, será levado a se especificar, por uma série de escolhas alternativas, em uma hierarquia de sequências encravadas, sempre as mesmas, que determinam exaustivamente o campo do narrável. (BREMOND, 2008, p. 140)

2.2 Adaptação ou transposição

De acordo com Todorov (2008), uma obra literária, e aqui estendo às narrativas de forma geral, tem dois aspectos. Ela é uma *história* e um *discurso*. A *história* diz respeito aos acontecimentos e personagens que o vivenciaram, na realidade ou em ficção. O *discurso* é a forma que o narrador levou o conhecimento dessa história ao receptor. Para Ismail Xavier (2003) a narrativa pode ser decomposta em *fábula*, referindo-se à história contada, com seus personagens e sequência de acontecimentos em um tempo e um espaço determinado e *Trama*, que se refere ao modo que essa história e personagens são apresentados ao receptor. “Uma única fábula pode ser construída por meio de inúmeras tramas com formas distintas de dispor os dados de organizar o tempo” (XAVIER, 2006, pg. 65).

O homem, portanto, conta histórias e, ao longo da sua própria história, desenvolveu diversas formas para narrá-las, desde as narrativas orais, passando pela escrita ou pelas imagens fixas ou em movimento. Nesse processo, a transformação de uma forma de contar uma história para outra forma ou meio é uma constante. As passagens de diversas mitologias e cosmogonias de culturas orais só são possíveis de conhecimento, atualmente, devido não a um registro escrito, mas visual. A transcrição de uma narrativa do meio oral ou escrito para meios visuais,

possibilitou obras que são, por vezes, mais conhecidas e reverenciadas que as que deram origem a elas.

Jakobson (1969) denomina a interpretação de signos verbais por meio de signos não-verbais como *tradução intersemiótica ou transmutação*. Como em qualquer tradução esse processo implica em transformações, desde a fonte original, no caso a linguagem verbal representada por um livro, até a recepção em linguagem visual, representada pelo filme. Esse processo de *transmutação* implica, portanto, a interpretação dos signos verbais da obra original pelo criador da obra derivada.

Porém, o assunto da adaptação fílmica de obras da literatura causa ainda muita celeuma, tanto entre produtores quanto receptores. Um tema recorrente quando se trata de adaptações de livros para filmes é o da “fidelidade”. Para quem conhece a criação original, existe uma série de expectativas de como ela será representada no cinema. Porém, uma obra literária é um código que pertence a um sistema de signos verbais, escrito, que possibilita a quem o acessa uma determinada compreensão. Ao mesmo tempo, um texto literário, como toda obra artística é polissêmica, pois pode permitir diversas interpretações, dependendo do repertório do receptor. Conforme Anna Maria Balogh (1996, p. 39), “Cada obra literária, essencialmente plural e, portanto ambígua, poderia ter um número ponderável de leituras e, portanto, de possibilidades de tradução” O escritor e roteirista Marcos Rey, autor de diversas adaptações para a televisão, entre elas, alguns episódios do *Sítio do picapau amarelo*, afirma que uma adaptação sempre vai desagradar quem busca fidelidade.

O público que leu o livro deseja vê-lo todo na tela. Notando falta de uma cena ou dum personagem sem importância, fica contra. Uns arrogam-se defensores da obra deste ou daquele escritor, e diante dum adaptação reagem agressivamente se algo na obra foi esquecido ou modificado. A verdade é que certas adaptações ao pé da letra, fidelíssimas, são péssimas. Como o escritor escreveu um livro e não um roteiro de cinema ou tevê, precisa haver adaptação, isto é, uma forma de contar para a tela, na linguagem, ritmo e especificidade que ela determina. Isso implica em mudar ordem de cenas, acelerar certas sequências, resumir diálogos, valorizar ou não personagens, eliminar excessos e acentuar as linhas de convergência para o final. Repito: fidelidade é apenas uma das virtudes exigidas numa adaptação. Ela, sozinha, resulta em desastre. (REY, 1989, p. 40)

Para Hélio Guimarães (2003), a ideia de fidelidade também se baseia na suposição de que haja uma interpretação “única” ou “correta” da obra literária, e quem a adapta deve captar e transmitir esse sentido para outra linguagem, como a audiovisual. De acordo com esse autor: “Essa visão nega a própria natureza do texto literário, que é a possibilidade de suscitar interpretações diversas e ganhar novos sentidos com o passar do tempo e a mudança das circunstâncias.” (GUIMARÃES, 2003, p. 95)

Por conseguinte, quem adapta uma narrativa original de um conto ou livro interpreta essa narrativa, gerando uma obra imagética, de acordo com sua própria visualidade. Além da questão da visualidade, também existe a diferenciação já comentada anteriormente, entre *fábula*, a história que é contada e *trama*, como se conta a história. O narrador do livro tem uma forma de contar essa *fábula*, com signos verbais. Com esses signos ele constrói sua narrativa, utilizando os recursos da linguagem escrita para situar as ações dos personagens em um intervalo de tempo em determinado lugar. No cinema, a narrativa é construída com imagens. De acordo com Pellegrini, (2003, p. 18): “A diferença entre a literatura e o cinema, *nesse caso*, é que, na primeira, as sequências se fazem com palavras e, no segundo, com imagens.”

Mas a diferença entre os dois meios de narrar uma história não se reduz apenas entre a linguagem verbal e visual. O escritor, para construir sua narrativa, expor a ambientação espaço-temporal, descrever seus personagens, criar as sequências da narrativa, possui apenas a linguagem verbal. Já o cineasta, para contar uma história, tem ao seu dispor, além da linguagem verbal, a linguagem sonora e visual. Conforme Johnson:

Enquanto um romancista tem à sua disposição a linguagem verbal, com toda sua riqueza metafórica e figurativa, um cineasta lida com pelo menos cinco materiais de expressão diferentes: imagens visuais, a linguagem verbal oral (diálogo, narração, letras de música), sons não verbais (ruídos e efeitos sonoros), música e a própria língua escrita (créditos, títulos e outras escritas). (JONHSON, 2003, p. 42).

Combinando todos esses elementos, o cinema tem uma linguagem própria para a criação de uma narrativa. Ao adaptar um livro, o cineasta tem à sua disposição diversos componentes dessa linguagem: Enquadramento, performance,

voice over, performance, sequência, continuidade, montagem. Conforme cita Robert Stan, em sua análise da adaptação de *Madame Bovary*.

Enquanto Flaubert menciona uma sonata de Scarlatti que fez Emma sonhar, um cineasta como Chabrol tem a opção de incluir a sonata na trilha sonora, fazendo com que não apenas seu personagem comece a sonhar, mas também o espectador, sem precisar sequer utilizar a expressão fazer sonhar. (STAN, 2008 p. 239)

Johnson (2003), coloca o tema da fidelidade como um falso problema, que ocorre apenas em determinadas condições. “Não é um problema para o espectador que não conhece a obra original. De modo geral, também não é um problema quando se trata de uma obra literária pouco conhecida ou valorizada.”(JOHNSON, 2003, p. 41). Recentemente, é possível notar essa relação até nos chamados filmes de *super-heróis*. Os filmes dos personagens mais conhecidos, como *Batman* ou *Homem-Aranha*, sofriam as comparações dos leitores aficionados de quadrinhos, por terem mudado as características de seus personagens. Enquanto para grande parte do público, não leitores ou leitores eventuais dessas HQs, os filmes foram muito bem recebidos, como é possível deduzir pelas altas bilheterias e a profusão de sequências, tanto no cinema quanto em seriados *spin offs*, para TV.

Stan pensa a adaptação cinematográfica como uma forma de diálogo intertextual, que não valora um meio sobre outro, mas leva em conta as características tanto do meio utilizado como socioculturais de cada criação.

O texto original é uma densa rede informacional, uma série de pistas verbais que o filme que vai adaptá-lo pode escolher, amplificar, ignorar, subverter ou transformar. A adaptação cinematográfica de um romance faz essas transformações de acordo com os protocolos de um meio distinto, absorvendo e alterando os gêneros disponíveis e intertextos através do prisma dos discursos e ideologias em voga, e pela mediação de uma série de filtros: estilo de estúdio, moda ideológica, restrições políticas e econômicas, predileções autorais, estrelas carismáticas, valores culturais e assim por diante. (STAN, 2006, p.50)

A perspectiva do diálogo entre as duas linguagens também é pontuada por Xavier, na leitura de adaptações cinematográficas.

Livro e filme estão distanciados no tempo; escritor e cineasta não tem exatamente a mesma sensibilidade e perspectiva, sendo, portanto, de esperar que a adaptação dialogue não só com o texto de origem, mas com o seu próprio contexto, inclusive atualizando a pauta do livro, mesmo quando o objetivo é a identificação com os valores nele expressos. (XAVIER, 2003, p. 62)

As adaptações podem, portanto, focar em diversos aspectos da obra ou privilegiar alguns em detrimento de outros. Uma adaptação pode apresentar pontos

de vista ou diferentes personagens, deslocar a ação da obra original para tempos e espaços diferentes dos estabelecidos na criação original. Um filme é a visão ou interpretação de um artista da obra original.

2.3 Algumas histórias que narrei

Faço, agora, uma descrição e análise de alguns filmes que produzi, os quais foram criados com base em obras já existentes. O primeiro desses filmes é *Uma história de família*, que já citei anteriormente e que foi inspirado em *Casa grande e senzala*, de Gilberto Freyre; o segundo filme, *As Viagens de um saci*, é uma adaptação de uma história em quadrinhos de minha própria autoria; e finalmente, o filme *Mágoa de vaqueiro*, adaptação do conto homônimo de Hugo de Carvalho Ramos.

Para efetuar a análise desses filmes é preciso fazer uma leitura detalhada. Essa leitura deve abranger todo seu conteúdo, textual e visual. Marcel Martin (2003) defende que o filme cinematográfico proporciona uma imagem artística da realidade, uma reconstrução da mesma, fundamentada na visão do realizador, na sua subjetividade. Martin considera o cinema como uma linguagem, um meio de veiculação de ideias.

É preciso aprender a ler um filme, a decifrar o sentido das imagens como se decifra o das palavras e o dos conceitos, a compreender as sutilezas da linguagem cinematográfica. Quanto ao mais, o sentido das imagens pode ser controvertido, assim como o das palavras, e poderíamos dizer que há tantas interpretações de cada filme quantos forem os espectadores. Consequentemente, se o sentido da imagem é função do contexto fílmico criado pela montagem, também o é do contexto mental do espectador, reagindo cada um conforme seu gosto, sua instrução, sua cultura, suas opiniões morais, políticas e sociais, seus preconceitos e suas ignorâncias. (MARTIN, 2003, p. 27)

De acordo com Jacques Aumont (2002), o filme deve ser compreendido como uma representação visual e sonora, a partir dos seus elementos constituintes, como enquadramento, campo, relações entre as cenas, banda sonora, montagem. Para o autor “o cinema oferece uma imagem figurativa onde, graças a um certo número de convenções, os objetos fotografados são reconhecíveis.” (AUMONT, 2002, p. 90). Aumont afirma que experimentamos uma impressão de realidade no cinema, em função, essencialmente, da ilusão de movimento e de profundidade.

Para Martin (2003), a imagem em movimento e o som são as propriedades fundamentais para a elaboração do sentido da linguagem cinematográfica. A interpretação de um filme deve ser feita com base no conhecimento dos elementos que compõem essa linguagem. Esses elementos são: o enquadramento, que define os tipos de planos; os ângulos de filmagem; o movimento de câmera; a profundidade de campo; a montagem. Outros fundamentos apresentados por Martin incluem os chamados elementos fílmicos não específicos da imagem cinematográfica: a iluminação, o vestuário, o cenário, a cor, a performance dos atores, o som (composto por diálogos e trilha sonora). Na mesma linha de pensamento, para Vanoye e Goliot-Lété (1994), a análise do filme começa na decomposição dos elementos que o constituem. Para os autores é preciso isolar as partes constituintes do filme para compreender sua totalidade.

Analisar um filme ou um fragmento é, antes de mais nada, no sentido científico do termo, assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, desconstruir, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente “a olho nu”, pois se é tomado pela totalidade. Parte-se, portanto do texto fílmico para “desconstruí-lo” e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme. Através dessa etapa, o analista adquire um certo distanciamento do filme. Essa desconstrução pode naturalmente ser mais ou menos aprofundada, mais ou menos seletiva segundo os desígnios da análise. (VANOYE E LÉTÉ, 1994, p. 15)

A análise realizada aqui, busca identificar nos elementos fracionados da estrutura dos filmes, ou seja, nas sequências e planos, as relações dos filmes com as obras dos quais eles derivam. Levando em conta, como é uma análise feita pelo próprio realizador dos filmes, o contexto da produção.

2.3.1. Filme: Uma história de família



Por esse ser um filme bem curto, mas que traz muitos elementos, desenvolvo uma análise de todas as suas sequências.

Ano: 1997- Duração: 1 min. – formato: SVHS

Criação, roteiro e direção: Dustan Oeven e Moisés Cabral

Sinopse: uma interpretação humorística e crítica do mito das três raças na formação do povo brasileiro, partindo de uma leitura burlesca de Gilberto Freyre. Aborda a

chegada do branco, o contato com os indígenas, a vinda dos africanos e as relações estabelecidas entre eles para formação da identidade brasileira.



Imagem	Locução	Trilha
<p data-bbox="244 499 507 533">Seq. 1 - Tomada 1</p> 	<p data-bbox="847 499 1262 607">Meu primeiro parente veio para cá em uma viagem de turismo.</p>	<p data-bbox="1289 499 1398 674">Música Efeito Sonoro Grito.</p>
<p data-bbox="244 929 512 963">Seq. 1 - Tomada 3</p> 	<p data-bbox="847 929 1219 963">Ele se chamava Joaquim.</p>	

Quadro 1 - sequência com *frames* do filme *Uma História de Família*

Fonte: acervo do autor: Dustan Oeven – 1997

O filme começa com um plano geral de um barco de massinha, com um boneco sendo jogado para fora até aterrissar na praia. De acordo com Martin (2003), o plano geral reintegra o homem ao mundo, objetivando-o. Nessa cena, tal plano denota a insignificância do personagem em comparação ao oceano e terra descoberta. O áudio é composto por uma trilha sonora em e também de um grito. A narração em *voice over* contradiz a narrativa a imagem. Apesar de o texto dizer que ele veio em uma viagem de turismo, a cena nos mostra um personagem que atirado na praia. Essa interpretação é corroborada pelo grito, que é de pavor e não de euforia. A tomada três do personagem em plano médio proporciona visualizar suas características físicas. A locução o nomeia. O texto e a imagem foram construídos partindo de uma estereotipação do homem português presentes em imagens

cômicas: O nome de Joaquim, bigodes vastos e o emblema da *cruz de malta*, escudo do time de futebol *Vasco da Gama*.




Imagem	Locução	Trilha
Seq. 1 - Tomada 5 	Chegando aqui, ele se encantou com a nova terra,	Música Sons de pássaros
Seq. 1 - Tomada 6 	se adaptando à vida nativa.	Música Gemidos

Quadro 2 - sequência com frames do filme *Uma História de Família*
 Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 1997

A tomada cinco é uma câmera subjetiva, trazendo o ponto de vista de Joaquim. O plano geral mostra a mata e também uma indígena nua caminhando. A frase “se encantou com a nova terra” em *voice over* permite uma dupla conotação: o encantamento com a terra e com a mulher indígena nua. A próxima cena apresenta o português e a índia tendo relações sexuais, acompanhada da narração “se adaptando à vida nativa”. Optamos por colocar a mulher por cima nessa relação justamente pela concepção que Freyre apresenta da mulher indígena.



O longo contato com sarracenos deixará idealizada entre os portugueses a figura da Moura Encantada, tipo delicioso de mulher morena e de olhos pretos envolta em misticismo sexual sempre de encarnado, sempre penteando os cabelos ou banhando se nos rios, nas águas das fontes mal assombradas, que os colonizadores vieram encontrar conhecido quase igual entre as índias nuas e de



cabelos soltos no Brasil, que essas também tinham olhos e os cabelos pretos, o corpo pardo pintado de vermelho e tanto quanto as nereidas motoristas, eram doidas por um banho de rio onde se refrescar se sua mente lhe dei por um pente para pentear os cabelos Além de que eram gordas como as Mouras, apenas menos arriscas. Por qualquer bugiganga ou espelho estavam se entregando de pernas abertas aos Caraíbas gulosos de mulher. (FREYRE, 2003, p.71)

Imagem	Locução	Trilha
<p data-bbox="244 678 507 712">Seq. 1 - Tomada 7</p> 	<p data-bbox="826 678 1171 824">Mas houve alguns costumes do seu antigo lar que ele não conseguiu largar.</p>	<p data-bbox="1219 678 1326 712">Música</p> <p data-bbox="1219 813 1433 882">Sons de ladainha</p>
<p data-bbox="244 1120 507 1153">Seq. 1 - Tomada 8</p> 	<p data-bbox="826 1120 1187 1227">Os moradores locais não entenderam isso muito bem.</p>	<p data-bbox="1219 1120 1326 1153">Música</p>
<p data-bbox="244 1572 507 1606">Seq. 1 - Tomada 9</p> 		<p data-bbox="1219 1572 1433 1702">Sons de choque entre madeira e metal.</p>

Quadro 3 - sequência com frames do filme *Uma História de Família*
 Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 1997

A primeira tomada apresenta um padre celebrando uma missa para os indígenas. Trata-se de uma referência direta ao quadro de Pedro Américo, *A Primeira Missa no Brasil*. Os indígenas estão nus, porém cobrem os genitais com as mãos (*As vergonhas*, conforme *Pero Vaz de Caminha* descreve em sua carta ao Rei). Joaquim está presente no quadro em primeiro plano. A narração traz a frase “mas houve alguns costumes que ele não conseguiu largar”, que tanto se refere a seu catolicismo, mas também ao costume de impor sua cultura sobre os povos do novo território. A tomada oito, com o indígena em primeiro plano rodando o dedo na cabeça é uma referência às minhas leituras de *Asterix*, que em alguns quadros apresentam um gaulês, o povo conquistado pelos romanos, demonstrando com esse gesto que eles estão loucos. Na última tomada, Joaquim e um indígena travam um combate, com a espada e *tacape* de madeira, contrapondo a visão do contato amistoso entre as raças.

Imagem	Locução	Trilha
<p data-bbox="252 1160 513 1196">Seq. 2 - Tomada 1</p> 	<p data-bbox="842 1160 1232 1308">Aí, Joaquim e seus amigos chamaram alguns conhecidos para ajudar um pouquinho.</p>	<p data-bbox="1264 1160 1423 1232">Ruído do mar</p>
<p data-bbox="252 1621 513 1657">Seq. 2 - Tomada 2</p> 	<p data-bbox="842 1599 1232 1671">Mas esses caras estavam com má vontade.</p>	<p data-bbox="1264 1621 1423 1693">Som de chicote</p>

<p>Seq. 2 - Tomada 3</p> 	<p>E foram passear por aí.</p>	<p>Música de capoeira</p>
<p>Seq. 2 - Tomada 4</p> 	<p>Depois, aqueles falsos amigos montaram seu próprio negócio.</p>	<p>gemidos</p>

Quadro 4- sequência com frames do filme *Uma História de Família*
 Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 1997

Nessa sequência é apresentado o negro, a última etnia na construção do mito das três raças. A locução expressa que o português trouxe amigos para ajudar, como se a escravidão fosse um acordo e não uma imposição do branco ao negro. Porém, a imagem novamente contradiz a narração. A cena nos mostra os africanos amarrados, indicando que eles vieram à força para serem escravizados.

A ironia permanece nas cenas seguintes, quando o texto verbal fala da má vontade dos negros (para trabalhar escravizados) e ao mostrar o castigo físico imposto ao negro pelo branco. A resistência de parte da população negra é demonstrada na cena em que um negro joga capoeira e sai do plano de visão do espectador. A narração nos informa que eles foram “passear por aí”. A trilha sonora é pontuada, nesse momento, pelo ritmo da capoeira.

A última tomada, temos uma relação sexual entre uma indígena e um negro, enquanto a locução nos comunica que “aqueles falsos amigos montaram seu próprio

negócio”. Nessa cena é apresentado, o outro ponto da formação do povo brasileiro: o encontro dos dois povos que foram subordinados na colonização.


Imagem	Locução	Trilha
<p data-bbox="252 488 517 521">Seq. 3 - Tomada 1</p> 	<p data-bbox="866 488 1107 591">Nesta época, Joaquim viajava muito a trabalho.</p>	<p data-bbox="1201 488 1353 555">Música de violão</p> <p data-bbox="1201 591 1406 624">Sons de água</p>
<p data-bbox="252 987 517 1021">Seq. 3 - Tomada 2</p> 	<p data-bbox="866 987 1134 1090">Seus amigos tomavam conta de sua família.</p>	<p data-bbox="1201 987 1353 1055">Música de violão</p> <p data-bbox="1201 1090 1362 1158">Gemidos e gritos</p>

Quadro 5- sequência com frames do filme *Uma História de Família*

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 1997

Na primeira cena, branco e o índio estão à margem de um rio, tendo como fundo uma mata. A imagem do branco é uma representação do bandeirante *Bartolomeu Bueno da Silva, o Anhanguera*, semelhante à estátua que se situa na Praça do Bandeirante, em Goiânia. A figura do bandeirante é icônica: desbravador dos sertões, peça chave no processo de civilização dos povos bárbaros, e especificamente o *Anhanguera* é considerado o mito fundador do Estado de Goiás. Conforme a narração, “Joaquim viajava muito a trabalho”. Esse trabalho de colonização do *sertão selvagem*, implicava adentrar o interior do Brasil em busca de ouro e índios para escravizar. O bandeirante branco é mostrado como o chefe, em pé com seus objetos, enquanto o indígena está numa posição subalterna, de joelhos

fazendo o trabalho pesado da mineração. O *take* final da cena expõe a relação entre um negro e uma branca. É fato que os negros escravizados estavam à disposição de seus senhores e isso os colocava em uma situação em que violências sexuais eram frequentes. Optamos por colocar a branca por cima na relação pra demonstrar essa dominação. Apesar de sabermos que essa violência sexual era mais comum partindo do homem branco sobre as escravas negras, optamos por usar uma mulher branca e um negro em função da narrativa do filme, na frase “Joaquim viajava muito a trabalho e seus amigos cuidavam de sua família”.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 4 - Tomada 1 	Essa história é o ponto de partida da minha família, que é bem típica da terra onde moro.	Música

Quadro 6- sequência com frames do filme *Uma História de Família*
 Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 1997

A última cena do é um *zoom out* do mapa do Brasil, dentro do qual se alternam rostos brancos, negros, indígenas e misturas desses elementos. A frase em *voice over* “*Essa história é o ponto de partida da minha família, que é bem típica da terra onde moro.*” e as imagens remetem ao Brasil formado pela miscigenação do branco europeu, o indígena nativo e o negro africano. Toda a elaboração da narrativa, montada sobre uma estrutura de ironia, com o texto contrapondo-se à imagem expressam a ideia de que a formação nacional não ocorreu de forma harmoniosa e pacificamente. O Brasil foi construído a partir do conflitos dessas três etnias, tendo o branco um papel dominador e as outras etnias dominadas mas, ao mesmo tempo um papel de resistência, como conceitua Castells (1999).

Uma história da família é um filme de apenas um minuto, que fizemos inspirados na leitura do livro de Gilberto Freyre, *Casa grande e senzala*. O filme se fundamenta em nossas considerações que Freyre traz uma visão sobre o processo de formação do povo brasileiro que suaviza os conflitos entre as etnias e as coloca em uma situação de igualdade, abrandando o papel dominador do branco. Além disso, privilegiamos o humor, focado em algumas passagens de Freyre que remetem as questões da sexualidade.

2.3.2 As viagens de um saci

O filme *As viagens de um Saci* é uma adaptação de uma história em quadrinhos (HQ) que produzi no ano de 1994, quando ainda cursava Comunicação Social (fig. 52). A HQ participou do Salão Universitário de Humor de Piracicaba naquele ano. A história é inspirada nas leituras de Monteiro Lobato, nas HQs da *Turma do Pererê*, de Ziraldo e também no seriado *Sítio do pica-pau amarelo*, exibido na TV Globo que eu assistia na infância e adolescência. A HQ traz, ainda, as referências de filmes, de leituras políticas e de minha vivência no movimento estudantil. Os desenhos foram feitos com tinta nanquim utilizando bico de pena.

O filme foi realizado com recursos do prêmio José Petrillo, de melhor produção goiana, que recebi no FICA em 2002, pelo filme *Alternativas*, que tratava de formas de energia degradantes e não degradantes do meio ambiente. A narrativa, em uma página, acompanha alguns fatos do século XX, tendo como protagonista o *Saci*, esse personagem lendário da cultura brasileira. Ao discutir adaptações, pode-se observar que essa história em quadrinhos seja uma segunda e mesmo uma terceira interpretação da lenda do saci, considerando que ela é uma leitura tanto da obra de Monteiro Lobato (que é uma adaptação das histórias orais originais) quanto do seriado de TV que adaptou sua obra. Em seguida apresento a HQ e posteriormente algumas sequências do filme.



Figura 52: História em quadrinhos. Dustan Oeven. 1994. Acervo do autor.

No primeiro quadro da história em quadrinhos, o redemoinho do Saci é apresentado. Ao verem o redemoinho os personagens que o introduzem trazem referência a um filme da época *Twister* e também é uma piada política pois associam o furacão, que é um evento destrutivo, ao governo do presidente Fernando Henrique Cardoso, conhecido como FHC.

No quadro seguinte é apresentado o protagonista e, em sequência, uma de suas ações características, que será o mote de toda a história contada: fazer nós em crinas de cavalos.

O quarto quadrinho mostra a modernização, com os automóveis substituindo os cavalos e o quinto quadro apresenta o Saci perdido com um volante nas mãos.

Partindo de uma associação da cor vermelha da carapuça do Saci ao regime comunista, o sexto quadro o coloca em um desfile no Kremlin. O próximo quadro é um retrato de Stalin com nós em seu bigode.

O texto verbal faz referência às perseguições políticas do regime stalinista, na União Soviética.

O oitavo quadro apresenta o período que o Saci ficou sumido, para retornar no quadro seguinte que mostra o Saci trançando os cabelos de uma figura com um visual de *hippie* e *John Lennon*.

O penúltimo quadrinho nos mostra, Freddie Krugger, o vilão da franquia de terror dos anos 1980, *A hora do pesadelo*. No texto, uma piada com a cultura de massa e a difusão da cultura estrangeira em detrimento da cultura nacional.




Finalizando a história, vemos o Saci dividindo seu cachimbo com outro jovem com características de Lennon. Daí a legenda brinca com uma referência à utilização de substâncias alucinógenas ao informar que ele só aparece nos interiores do Brasil, para quem fuma “um cachimbo também.”

As Viagens de um Saci – Filme

Ano: 2003 – Duração: 7 min. – formato: 35 mm

Criação, roteiro e direção: Dustan Oeven e Moisés Cabral

Sinopse: o filme narra as viagens do Saci, uma lenda do interior do Brasil pelo mundo no século XX.



Imagem	Trilha
<p>Seq.1 – tomada 1</p> 	<p>Trilha</p> <p>Música</p>
<p>Seq.1 – tomada 3</p> 	<p>Música</p> <p>ruídos de vento</p>
<p>Tomada 5</p> 	

Quadro 7- sequência com frames do filme *As Viagens de um Saci*
 Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2003

Essa primeira sequência do filme ambienta onde ocorre a ação. No primeiro *take*, dois homens jogam baralho em um banco em frente uma casinha isolada.

Utilizando o recurso de caracteres, essa casa é situada no início do século passado, na cidade de Taubaté, no estado de São Paulo, cidade natal de Monteiro Lobato. Os caracteres aludindo ao lugar são uma referência proposital a um seriado de mistério e casos sobrenaturais dos anos 1990, *Arquivo X*. Na tomada 6, os homens fogem do redemoinho, porém um dos jogadores não consegue e é engolido por ele. A tomada seguinte mostra o resultado do acontecido. O homem aparece com os braços enrolados nas pernas. Ele empunha em uma das mãos um cartaz com o dizer “O petróleo é nosso”. O homem tem sobrancelhas grossas e grisalhas, assim como seu cabelo. A intenção do desenho do boneco era que fosse uma referência a Monteiro Lobato. Por algum motivo, que não me recordo, não coloquei o bigode em Lobato.

A cena seguinte, dá continuação a apresentação do Saci.

Imagem	Locução	Trilha
<p data-bbox="244 1066 496 1099">Seq.2 – tomada 1</p> 		<p data-bbox="1227 1066 1417 1245">Personagem cantarolando a música <i>Tristeza do Jeca</i></p>
<p data-bbox="244 1565 496 1599">Seq.2 – tomada 4</p> 	<p data-bbox="911 1565 1201 1727">Uma certa lenda diz que no sertão do Brasil existia um moleque endiabrado</p>	<p data-bbox="1227 1570 1390 1738">Assobio de vento. Grito de mulher.</p>

<p>Seq.2 – tomada 5</p> 	<p>O nome dele era Saci.</p>	<p>Ruído de puxar fumo do cachimbo.</p> <p>Gargalhadas.</p>
---	------------------------------	---

Quadro 8- sequência com frames do filme *As Viagens de um Saci*
 Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2003

Na primeira tomada, há um plano geral com o uma mulher lavando roupa de uma forma rústica em uma tina. Ao fundo, um varal de arame e uma carroça encostada complementam a imagem que reporta a um ambiente rural. A trilha sonora é a própria lavadeira cantarolando *Tristeza do Jeca*, música icônica do mundo rural. No *take* seguinte, as roupas no varal ficam amarradas uma a outra depois da passagem de um redemoinho, enquanto ouve-se o grito da mulher. A tomada final da sequência apresenta o Saci, com algumas de suas características físicas: um moleque negro de carapuça vermelha, fumando um cachimbo. A locução complementa a apresentação do personagem dizendo que ele é um moleque endiabrado dos rincões brasileiros.

Essas cenas iniciais do filme se diferenciam do início do quadrinho que, além de ser um meio de imagens estáticas, no caso é uma história curta, de apenas uma página, cujos quadros em sequência têm que abranger e dar entendimento de todo o enredo. Outra diferença básica é a época em que cada uma das obras foi produzida. A HQ dos anos 90 faz menções a filmes de grande alcance naquele período, bem como ao presidente brasileiro à época. O filme foi produzido em 2003 e tais referências não atingiriam o público da animação.

Imagem	Locução	Trilha
<p>Seq.2 – tomada 7</p> 		<p>Ruídos de relincho e bufar dos cavalos.</p>
<p>Seq.2– tomada 9</p> 	<p>O tal Saci tinha mania de dar nós.</p> <p>Principalmente nos rabos dos cavalos.</p>	<p>Assovio de vento.</p>
<p>Seq.2– tomada 10</p> 		<p>Relincho nervosos e patas batendo no chão.</p> <p>Ruído da trombada dos traseiros dos cavalos.</p>

Quadro 9 Sequência com frames do filme *As Viagens de um Saci*

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2003

Essa tomada, oferece um plano geral da tranquilidade campestre, onde os cavalos pastam calmamente. O assoviar do vento anuncia da chegada do Saci. Na tomada seguinte, o Saci se materializa de seu redemoinho. O plano mais fechado

possibilita visualizar o Saci amarrando os rabos dos cavalos um ao outro. Sua expressão de zombaria é visível. A próxima tomada volta ao plano aberto, demonstrando a consequência da ação do Saci. Ao tentarem caminhar, os cavalos são puxados para trás. Quando mais eles forçam, seus rabos atuam como um elástico, fazendo com que seus traseiros colidam e eles caiam no chão. Aqui pode-se observar que a animação difere da Hq. No quadrinho ele faz tranças no rabo de um cavalo em que está montado, na animação ele amarra dois cavalos entre si. Essa cena ficou mais adequada à animação, pois permite a *gag* da trombada de traseiros entre os cavalos, o que na imagem estática do quadrinho não produziria um efeito tão bom.

As histórias envolvendo o Saci dão conta de uma série de travessuras que ele pratica, mas dar nós nas coisas é o fio condutor da narrativa do filme, tal como na história em quadrinho na qual ele se baseou.



Imagem	Locução	Trilha
Seq.3 – tomada 2 	O tempo foi passando. Os cavalos dando lugar aos carros	Ruídos de relincho, motor e buzina de carro.
Seq.3 – tomada 5 	As coisas no Brasil ficaram amarradas para o Saci.	Ruído de motor.

<p>Seq.3 – tomada 6</p> 		<p>Ruídos de motor, portas batendo, buzina.</p>
---	--	---

Quadro 10 Sequência com frames do filme *As Viagens de um Saci*
 Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2003

A *gag* visual da primeira tomada remete diretamente ao desenho do quadrinho. A temática da modernização, com os carros tomando o lugar dos cavalos permanece a mesma, tanto nas imagens quanto na locução


O que diferencia essa cena do quadrinho é apenas a linguagem. O filme permite o movimento e não apenas o registro de um instante. Nesse caso, resolvi explorar a situação em um crescente de absurdos: um carro passa por cima do cavalo, que se levanta. Depois, outro carro passa por cima dele e, enfim quando ele se levanta novamente, olha para os lados e não vê carro algum, um carro simplesmente cai em cima dele. A tomada seguinte, tem um plano médio do Saci que mostra seus braços se enrolando com o giro do volante do carro. Ao voltar o volante, o Saci gira junto com ele, como se fosse uma mola de brinquedo a corda e é atirado do automóvel. Novamente, o meio usado para contar a história define a diferença entre o filme e o original: na HQ não havia uma cena mostrando como ele foi chegar na URSS; na animação, ele voa ao ser jogado do carro.

Imagem	Locução	Trilha
Seq.4– tomada 2 	O Saci, com sua carapuça vermelha se mandou para a União Soviética.	Trilha marcial - Discurso em um embromês de russo;
Seg. 4 – tomada 6 	Logo foi expulso pelo Grande Camarada, que odiava nós em seus bigodes.	Ru idos de assovio de vento, redemoinho.

Quadro 11 sequência com frames do filme *As Viagens de um Saci*
 Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2003

Nessa sequência, outro exemplo de como a particularidade do meio pode ser definidora na forma de se contar a história. Na tomada 2, a imagem da carapuça do Saci é mixada à da bandeira comunista, utilizando um recurso simples da montagem cinematográfica, que é passagem de uma cena a outra por meio da fusão das cenas. A passagem lenta, provoca uma sobreposição das imagens. No caso exemplificado, ela permite a identificação de um elemento da imagem anterior com o da imagem subsequente, pelo movimento do tecido e pela cor semelhantes.

Na tomada 6, é mantida praticamente inalterada a referência da HQ, apenas reforçado pela movimentação e pela utilização dos efeitos especiais do redemoinho e da trilha sonora.

Imagem	Locução	Trilha
Seq.5– tomada 1 	Empolgado com a revolução dos barbudos, o Saci se mandou para Cuba.	
Seg. 5 – tomada 2 	Mas ele errou alguns nós e foi parar em outra ilha.	

Quadro 12 sequência com frames do filme *As Viagens de um Saci*

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2003

Novamente o recurso da sobreposição lenta das imagens complementa o texto verbal. Não ha dúvidas que estamos falando da revolução cubana, que em 1959, permitiu a ascensão de Fidel Castro ao poder. A imagem clássica do rosto Che Guevara, que posteriormente tornou-se ícone da cultura pop, é sobreposta ao rosto do Saci. Também aí são reforçadas as motivações do Saci: cabelos e barbas longas permitem fazer nós. Na tomada 2, é usado o recurso de traçar um caminho no mapa. Esse expediente é bastante comum em filmes de aventura, para mostrar o deslocamento dos personagens por uma grande extensão territorial.

Essa sequência não existe na história em quadrinho. Na elaboração do roteiro de animação, criamos uma forma de fazer a mudança do Saci da União Soviética para Cuba. No caso do Saci, há uma brincadeira metalinguística, pois os traços que compõem o caminho todos tem um nó. Além disso, existe uma dubiedade na

expressão “ele errou alguns nós e foi parar em outra ilha”, pois “nó”, além de ser uma forma de amarrar é uma medida náutica.

Imagem	Locução	Trilha
<p data-bbox="236 465 496 499">Seq.5 – tomada 3</p> 		<p data-bbox="1225 479 1374 546">Batuque monótono</p>
<p data-bbox="236 969 480 1003">Seq. 5-tomada 5</p> 		
<p data-bbox="236 1503 507 1536">Seq. 5 – tomada 6</p> 		

Quadro 13 sequência com frames do filme *As Viagens de um Saci*
 Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2003

Nessa sequência, o Saci que iria a Cuba chega na Jamaica. Na primeira tomada, um plano aberto de uma praia, estão o Saci e um tocador de bongô. O batuque monótono não agrada o Saci, que oferece seu cachimbo ao músico. A tomada em plano fechado, mostra ele fumando enquanto um sorriso se forma em seu rosto e seus cabelos crescem e formam um penteado *dreadlocks*. Na tomada seguinte, o músico já toca de forma mais animada, um *reggae*. Da sequência se deduz o poder mágico do fumo do Saci. A cena dá prosseguimento ao fio da história do Saci na arte de fazer nós. O *dreadlocks*, apesar de ser uma forma muito antiga de trançar os cabelos, tornou-se difundido nos anos 1960 devido à cultura *rastafári* e ao *reggae*.

Essa também é uma sequência que existe apenas no filme. Na *hq*, há apenas um quadro que faz referência aos *hippies* dos anos 1960 e seus cabelos longos, com o Saci trançando o cabelo de um deles. Desenvolvemos essa ideia das tranças no cabelo e associamos a proximidade entre as ilhas de Cuba e Jamaica, dando mais conteúdo ao roteiro e ao visual da animação.

Nessa cena em que a locução fala que o Saci ficou amarradão com a música e os cabelos longos, temos um desenho animado que reproduz a capa clássica do álbum dos Beatles, com um quinto elemento atravessando a rua com eles, logo atrás de George Harrison.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 8– tomada 1 	O Saci viajou nos anos 60 e ficou amarradão na música e nos longos cabelos.	Batuque monótono

Quadro 14 sequência com frames do filme *As Viagens de um Saci*
 Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2003

No filme procuramos explorar mais o tema do seu título. Então, o Saci faz mais viagens geográficas que na história em quadrinhos e também do sentido figurado de viagem. Da Jamaica, onde ele fuma, seu cachimbo e provocando um *reggae* ele pula para Londres, no momento da psicodelia.


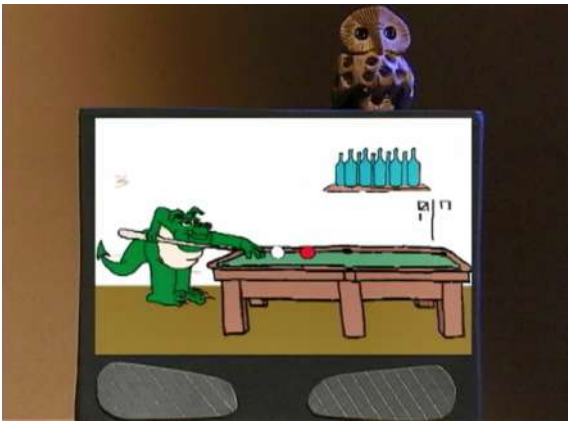

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 8– tomada 1 	Quando enfim desataram os nós da ditadura.	Batuque monótono
Seq 8 – tomada 2 	O Saci voltou para casa.	

Quadro 15 sequência com frames do filme *As Viagens de um Saci*
 Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2003

O primeiro *take* dessa sequência é um mapa do Brasil com o arame farpado se arrebatando, ao mesmo tempo que a locução fala que os nós da ditadura foram desatados. A tomada seguinte é um plano médio do Saci, saindo de um avião. Os caracteres corroboram a informação de que ele chega ao Brasil nos anos 1980, assim como diversas pessoas que voltaram do exílio imposto devido a sua posição política. Há, portanto, uma identificação do Saci com esse grupo de pessoas.

Depreende-se daí que ele é um personagem mítico, relacionado à resistência ao autoritarismo e à liberdade.

Também aqui a adaptação fílmica desenvolve mais o roteiro, dando uma informação que não havia na história em quadrinhos, sobre como o Saci volta ao Brasil, relacionando sua volta ao momento da abertura política.

Imagem	Locução	Trilha
<p data-bbox="245 517 496 551">Seq.8- tomada 4</p> 	<p data-bbox="900 533 1102 600">Mas aí, veio a Globalização.</p>	<p data-bbox="1227 533 1401 600">Música <i>new age</i></p>
<p data-bbox="245 1039 496 1072">Seq.-8 tomada 5</p> 	<p data-bbox="900 1055 1182 1234">O Saci não aguentou a invasão de entidades neoliberais estrangeiras.</p>	<p data-bbox="1227 1055 1337 1122">Música oriental</p>
<p data-bbox="245 1532 485 1565">Seq. 8 tomada 7</p> 	<p data-bbox="900 1547 1166 1727">Não aguentando a concorrência esotérica, o neguinho desapareceu.</p>	<p data-bbox="1227 1547 1390 1648">Música de boate strip-tease.</p>

Quadro 16 sequência com frames do filme *As Viagens de um Saci*

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2003

Nessa sequência, a locução fala que “o Saci não aguentou a invasão de entidades neoliberais estrangeiras.” Essas entidades são detalhadas na imagem: um duende em uma sala com elementos místicos assiste a um dragão jogando sinuca na TV. O duende muda de canal e aparece uma bruxa que usa sua vassoura como um poste de *pole dance* e faz um *strip-tease*. O áudio prossegue dizendo que o Saci não aguentou a concorrência esotérica e desapareceu.

Na história em quadrinhos original, essa concorrência era representada por um personagem de filme de terror, *Fredie Krueger*, um produto da indústria cultural. No filme, há uma ampliação dessa colocação, discriminando outros elementos dessa invasão cultural, de modismo esotérico. Os personagens são apresentados com exagero das características que eles apresentam na *cultura pop*: o duende abraça sua mala de dinheiro; o Dragão jogando sinuca é uma piada com o anime dos anos 2000, *Dragoon Ball*; a bruxinha *stripper* exacerba o sexismo presente em filmes como *Elvira, a rainha das trevas* (1988), ou o seriado *Jeanne é um gênio* (1965).

Imagem	Locução	Trilha
<p data-bbox="252 1122 496 1155">Seq.9– tomada 1</p> 	<p data-bbox="898 1137 1182 1352">Hoje o saci só aparece com sua carapuça e seu cachimbo nos rincões escondidos do Brasil.</p>	
<p data-bbox="252 1547 507 1581">Seq. 9– tomada 3</p> 	<p data-bbox="898 1563 1145 1630">Aí, Saci, passa a bola!</p>	

Quadro 17 sequência com frames do filme *As Viagens de um Saci*
 Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2003

A sequência final do filme mostra o Saci e um rapaz cabeludo sentados em pedras num campo. A cena apresenta os caracteres, “atualmente, em algum chapadão do Brasil”. O Saci passa o cachimbo ao rapaz, que abre um sorriso enquanto a música sobe. A fumaça do cachimbo envolve os personagens e finaliza em fusão para preto. A cena se desenvolve praticamente igual à HQ, com as diferenças dos veículos.

Na transposição da HQ para o filme *As viagens de um Saci*, creio que mantive o que julgava essencial ao enredo. Ao adaptar a HQ, eu a atualizei e adicionei fatos diferentes e novos no roteiro do filme, mas mantendo o mote de narrativa original. Trata-se de uma história que reflete, sobre um mito da cultura brasileira e as relações com as mudanças do mundo contemporâneo e também com outros elementos da cultura de massa. O filme amplia o leque dessas relações porque, além de ser uma narrativa de maior duração, dispõe de uma gama maior de recursos, além do texto escrito e da imagem fixa. Os elementos próprios da linguagem cinematográfica, como a movimentação dos bonecos (que pode ser considerada como a *mise en scene*), os enquadramentos, os recursos de montagem e efeitos visuais permitiram que houvesse essa ampliação da narrativa. A trilha, com músicas que ambientam situações e personagens, bem como os efeitos sonoros e forma da locução, em ritmo de *causo* são elementos que acrescentam referências artísticas à obra original.

2.3.3. Mágoa de Vaqueiro

Ano: 2006 – Duração: 6 min. – formato: digital





Criação, roteiro, produção, animação e direção: Dustan Oeven e Moisés Cabral

Sinopse: o filme é inspirado no conto homônimo do escritor goiano, Hugo de Carvalho Ramos, publicado no livro *Tropas e Boiadas*. O vídeo narra a história de um senhor, que foi abandonado pela filha e única companhia; sua melancolia e saudade ao olhar os objetos e cômodos da casa.

O conto de Hugo de Carvalho Ramos começa com o fim de uma festa e com a fuga da filha do dono da fazenda com o rapaz chamado Zeca Menino. A festa tinha se arrastado até as altas horas do amanhecer e há um canto de galo, que o compadre Abrosino alerta “– Carijó que assim canta, é que fugiu moça de casa.” Os

últimos festeiros vão embora e o fazendeiro, cismado começa a chamar sua filha, que não responde. Ele, então, arromba a porta do seu quarto e, ao vê-lo vazio e arrumado, deduz que ela foi embora.





Ao adaptarmos o conto, optamos por reduzi-lo ao que achamos essencial, que é o abandono do fazendeiro por sua filha. A desilusão do velho frente a esse abandono e o reconhecimento de sua impotência diante dos fatos.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 01 – tomada 1 	Seq. 01 – tomada 5 	Trilha Música
Seq. 01 – tomada 7 	Seq. 01 – tomada 6 	Música Bocejo

Quadro 18 sequência com frames do filme *Mágoa de vaqueiro*.
Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2003

Na sequência inicial, na primeira tomada vemos uma casa à noite, com a luz acesa. Nos *takes* posteriores vemos a ambientação da típica casa de fazenda. Na tomada 5, uma moça entrega uma caneca para um velho que está jogando paciência. E na tomada 7, a moça se espreguiça e boceja, indicando sono. O *take*

seguinte, em plano conjunto, mostra o velho beijando a moça na testa com carinho. Nessa tomada, a imagem é uma fusão lenta para o preto, em *fade out*, indicando que haverá uma passagem de tempo. Portanto, o início de nosso filme se diferencia bastante do início do conto. Quisemos, com essa introdução, mostrar a tranquilidade e a relação de afeto existente entre o fazendeiro e sua filha.





Imagem	Locução	Trilha
Seq. 02 – tomada 1 	Seq. 02 – tomada 2 	Música Canto do galo
Seq. 02 – tomada 5 	Seq. 02 – tomada 7 	Música Batidas na porta

Quadro 19 - sequência com frames do filme *Mágoa de Vaqueiro*

Fonte: arquivo do autor – Dustan Oeven – 2006

A sequência começa com um *close* de um bule fumegante. O áudio segue com a trilha musical que pontua o filme e um canto de galo, assinalando o amanhecer. Na próxima tomada, o velho assopra a brasa do fogão para avivar o fogo. Na tomada 5, o velho, após coar o café, olha com o canto do olho, como estranhando alguma coisa. O que ele estranha é a ausência da filha no café, como fica demonstrado na tomada seguinte, na qual o velho bate várias vezes em uma porta de madeira e, não obtendo resposta ele a arromba. Essa sequência apresenta a rotina do personagem seguida por uma trilha suave até o estranhamento que

ocorre pela filha não estar acordada. A trilha adquire, então, um tom de suspense e, por fim, torna-se mais intensa no instante em que o velho força a entrada no quarto da filha. No conto, o anúncio de uma fuga da filha é dado pela fala do compadre Ambrosino sobre o canto do galo. A partir daí, o velho fica inquieto. No filme, pode-se ouvir o canto do galo, que associado à quebra da rotina provoca a suspeita no velho. A trilha, nesse momento, desempenha um papel preponderante na narrativa do filme.





Imagem		Trilha
<p data-bbox="225 748 507 786">Seq. 02 – tomada 6</p> 	<p data-bbox="799 748 1086 786">Seq. 02 – tomada 7</p> 	
<p data-bbox="225 1196 507 1234">Seq. 02 – tomada 8</p> 	<p data-bbox="799 1196 1086 1234">Seq. 02 – tomada 9</p> 	

Quadro 20 - sequência com frames do filme *Mágoa de Vaqueiro*
 Fonte: arquivo do autor – Dustan Oeven – 2006

No conto, o narrador descreve a cena:

A cama estava como na véspera a vira, quando lá entrara para apanhar a bandeira do santo; a colcha de chita bem esticada, fronhas dos travesseiros intactas, sem vinco ou ruga duma cabeça que ali repousasse alguns instantes; e o rosário das orações como sempre, dependurado na cabeceira. Da Mariazinha, porém, nem vestígio. (RAMOS, 1984, p.34)

Conforme Martin (2003), a montagem é a organização dos planos do filme em determinada ordem e duração. Nessa sequência, pode-se ver que o processo dramático do filme é definido pela montagem. A explicação da quebra da rotina é apontada pelo plano detalhe de um papel sobre a cama vazia. O plano aberto na tomada seguinte permite uma visão geral do quarto, com a janela aberta. Posteriormente há um plano do velho lendo o bilhete. Na leitura do bilhete, há uma fusão para uma cena em *flashback*, da fuga da filha. No conto de Ramos, a fuga é descrita no início do texto. No filme, preferimos utilizar o recurso do *flash back* para contar esse trecho da história. O *flashback* permite que espectador do filme veja a cena, mas também serve como ponto de virada na atitude psicológica do velho, que deduz a fuga pelos indícios: o bilhete, a janela aberta.

Imagem	Trilha
<p data-bbox="225 1010 507 1043">Seq. 02 – tomada 8</p> 	<p data-bbox="769 1010 1054 1043">Seq. 02 – tomada 9</p> 
<p data-bbox="225 1487 523 1520">Seq. 02 – tomada 11</p> 	<p data-bbox="769 1487 1070 1520">Seq. 02 – tomada 12</p> 

Quadro 21 sequência com frames do filme *Mágoa de vaqueiro*.







Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2003

Na tomada 8, a imagem volta à cena do velho com semblante transtornado, amassando o bilhete o jogando no chão de forma raivosa. Em seguida ele vai para a sala e contempla as fotos de família. Na tomada 11, ele sentado no sofá observa a santa que está em primeiro plano. Ele levanta-se raivoso e, na tomada 12, pega a estátua de Nossa Senhora Aparecida e ameaça quebrá-la, jogando-a ao chão, porém desiste. Nessa sequência, A movimentação do personagem pelo cenário revela a carga simbólica em cada elemento que o compõe: o altar caseiro, que é do desespero ou consolação, as fotos de família demarcando os pertencimentos e também as perdas. O relógio, marcador das horas e do tempo e sobretudo, do transcurso da própria vida.

Essa cena do filme foi construída em função da descrição de abandono e perplexidade do fazendeiro diante do acontecido, assim como um sentimento de ser injustiçado por Deus, que transparece no seguinte trecho do conto:

Fugira, a malvada! E com quem, Santa Maria, com o Zeca Menino certamente, um perdido de pagodeiras e do truque, brigão vezeiro nas redondezas, sujeito que além da garrucha e da besta de sela, só tinha por si essa estampa escorreita de mestiço madraço e preguiçoso! E por que, Virgem Maria, se ele nunca se intrometera no namoro, até satisfaria a vontade de ambos, dando o consentimento; ele que, mal da idade, com tão pouco se contentava – vê-la sempre de sorriso à boca ao batente da porta, quando viesse das malhadas, e a tigelinha de café bem requentada, quando partisse pela manhã para as labutas do campo! Ele que, bom Deus dos fracos, só tinha aquele mimo na sua velhice desamparada e solitária de viúvo, à beira dum atalho sempre deserto e cujo vizinho mais próximo, o Ambrosino, ficava a duas léguas de distância! (RAMOS, 1984, p.34)

Na tomada 13 da sequência, ha um plano detalhe de um objeto, um laço de corda. A tomada 14, apresenta o velho, com esse laço na mão, saindo apressado de sua casa. Na tomada 16, o velho, parado em primeiro plano, olha para a cerca da fazenda e o horizonte. Nesse momento, sua mão larga o laço, que tomba no chão. No próximo *take*, há um plano detalhe de lágrimas escorrendo pelo rosto do velho. A tomada subsequente, em *plongée*, mostra o velho se debruçando sobre a porteira da fazenda. Aqui fizemos uma animação da iluminação, mudamos, quadro a quadro, a posição da luz principal, que representava o sol. A sombra, portanto, muda de ângulo, simulando a passagem do dia. O *take* final do filme exhibe o fazendeiro em plano médio, caído sobre a cerca ao mesmo tempo em que imagem some em fusão para o preto.

Imagem	Trilha
<p data-bbox="240 389 544 423">Seq. 02 – tomada 13</p> 	<p data-bbox="799 389 1102 423">Seq. 02 – tomada 14</p> 
<p data-bbox="240 837 544 871">Seq. 02 – tomada 16</p> 	<p data-bbox="799 837 1102 871">Seq. 02 – tomada 17</p> 
<p data-bbox="240 1258 544 1292">Seq. 02 – tomada 18</p> 	<p data-bbox="799 1258 1102 1292">Seq. 02 – tomada 19</p> 

Quadro 22 - sequência com frames do filme *Mágoa de Vaqueiro*

Fonte: arquivo do autor – Dustan Oeven – 2006

A raiva pela partida da filha e pela ofensa à honra da família é descrita por Ramos:

E arrepelava a grenha, num pasmo mudo agora, como se nem pensar naquilo valesse mais a pena, tão absurda parecia a desgraça que se lhe abatera sobre o casebre. Ah! Não ter dez anos para menos, não virasse já os sessenta bem puxados, tivesse o pulso a

rijeza de outrora e partiria sem detença, no rosilho troncho, pronto a tirar a desforra merecida da afronta!

Mas o corpo já não dava de si e ele bem sabia quão boa estradeira era a mula ruana em que haviam partido. Àquela hora, já transpunham a mata funda, rumo do Paranaíba e talvez das terras mineiras do Triângulo, bem longe da sanha e da ojeriza impotente de seu amor paterno ludibriado.(RAMOS, 1984, p.35)

No filme, recorreremos a elementos visuais para evidenciar a raiva e a incapacidade do personagem de alcançar seu intento de recuperação da filha e reparação da ofensa sofrida. O velho pega o laço e sai, de forma decidida, para trazer a filha de volta à força, porém ao ver a imensidade do sertão, ele perde sua determinação, como é demonstrado quando ele solta o laço. Um plano geral o mostra de costas contemplando a vastidão, além da cerca de sua fazenda, evidenciando sua insignificância diante do mundo.

E num desalento, amparou-se ao cupinzeiro que erguia o seu cone crivado à frente da palhoça, a olhar emudecido, em desespero.

O sertão abria-se naquela manhã de junho festivo, na glória fecunda das ondulações verdes, sombreado aqui pelas restingas das matas, escalonado mais além pelas colinas aprumadas, a varar o céu azul com suas agulhadas de ouro; batuínas e xenxéns chalravam nas embaúbas digitadas dos grotões; e um sorvo longo de vida e contentamento errava derredor, no catingueiro roxo dos serrotes, emperolado da orvalhada, a recender acre, e nas abas dos montes e encruzilhadas, onde preás minúsculos e calangos esverdinados retouçavam familiares, ao esplendor crescente do dia.

Ele ficara mudo, olhos apalermados, virado o rosto para a volta da estrada, de cuja orla subia um nevoeiro luminoso, que o mormaço solar irisava.

Ali permaneceu horas a fio, o sol já dardejando a prumo, indiferente à canícula, mãos túrgidas engalfinhadas na barba intonsa, boca contorcida numa visagem estranha de mágoa, a olhar longe, muito longe, para além das colinas longínquas e do céu anilado.

Ele ficara mudo, olhos apalermados, virado o rosto para a volta da estrada, de cuja orla subia um nevoeiro luminoso, que o mormaço solar irisava.

Ali permaneceu horas a fio, o sol já dardejando a prumo, indiferente à canícula, mãos túrgidas engalfinhadas na barba intonsa, boca contorcida numa visagem estranha de mágoa, a olhar longe, muito longe, para além das colinas longínquas e do céu anilado.

À tarde, o eco dum aboiado rolou pelo fundo da várzea, ondulando dolentemente de quebrada em quebrada, num despertar intenso de saudade...

Eram boiadeiros que lá passavam, na estrada batida.

O vaqueiro velho não saiu então como de costume, ferrão em punho, perneiras e guardapeito, escorreito e desempenado, no rosilho campeador, a dar a mão de ajuda àqueles forasteiros que lá iam, demanda das terras distantes e das feiras ruidosas dos sertões mineiros d'além — Paranaíba.

Continuava recostado no cômodo dos cupins, mão no queixo, olhando extático; somente, agora, a cabeça bronzeada pendia mais flacidamente sobre o peito de vaqueano, e o olhar com que via, era inexpressivo e desvidrado, desmedidamente aberto, estampando na retina empanada a visão pungente do sertão em festa, todo verde, e a orelha à escuta, longe, das notas derradeiras da canção nativa.

Morrera, ouvindo os ecos que lá iam do aboiado, a rolar, magoadamente, de quebrada em quebrada.(RAMOS, 1984, p.36)

No filme, a morte do velho é narrada utilizando um plano em *plongée*, que além de apequenar o sujeito em relação ao mundo, possibilitou que utilizássemos a luz como recurso narrativo. O velho debruçado na cerca, enquanto a luz é animada, deixa mais claro seu isolamento e impotência diante da situação. A sombra marca o dia que vai embora e também a própria vida que se esvai do velho senhor. Sua sombra funciona como um quadrante solar, marcando o decurso do dia. É mostrado o crepúsculo do dia, mas também da vida do velho. A transição final em *fade* para o preto cumpre o papel simbólico de passagem do dia para a noite, da vida à morte do personagem.

Na adaptação do conto *Mágoa de vaqueiro*, selecionamos os momentos da história que transmitissem a relação de amor do velho com sua filha, a impressão de melancolia, de crepúsculo da sua vida que eu e Moisés discutimos quando da leitura do texto de Hugo de Carvalho Ramos. Para essa concepção da narrativa não vimos a necessidade que alguns personagens aparecessem no filme, bem como eliminamos os diálogos.

Adaptar uma obra original é fazer escolhas. Essas escolhas refletem a compreensão de quem faz a adaptação do texto original. Compreensão esta que tem influência do meio sociocultural do leitor adaptador da obra. A relação desse leitor com a obra é permeada por sua própria história de vida, sua formação, opções políticas, afetos. Uma obra de arte permite diversas leituras e conseqüentemente a sua transposição para o meio visual será apenas uma dessas leituras. A qual por conseguinte gerará diferentes compreensões nos espectadores da obra final.

3. Minha história com Kafka

Um texto literário é uma obra de arte que envolve diversos aspectos como conteúdo, forma e estilo. Para a compreensão dos elementos que vão além do conteúdo, acredito que seja necessário o conhecimento da língua nativa em que um texto foi escrito. A minha proposta não é analisar a obra de Franz Kafka, mas sim, como artista visual, produzir um filme em animação baseado em um de seus contos: *Na colônia penal*. As reflexões dessa pesquisa visam situar a minha produção como artista visual, no século XXI, no estado de Goiás em relação a obra de Kafka. Portanto, essa pesquisa é uma aproximação poética com o trabalho do escritor e não uma tentativa de interpretação de Kafka

3.1. Primeiro encontro com Kafka

Nesse capítulo, primeiramente descrevo como conheci a obra de Kafka, situando a minha história pessoal no momento histórico brasileiro. Em seguida, apresento uma biografia resumida do escritor, baseada especialmente em textos de Modesto Carone, principal tradutor de Kafka no Brasil e no livro em quadrinhos *Kafka de Crumb*, escrito por Mairowitz e Robert Crumb. Num terceiro momento, a partir de resumos de algumas obras de Kafka, que são referências: *O processo*; *O castelo*; *A metamorfose*, exponho minhas leituras pessoais sobre a obra de Kafka em diálogo com a compreensão de diversos autores que escreveram sobre o escritor. Na sequência, discorro sobre a aproximação poética que enxergo em alguns de meus trabalhos artísticos.



Figura 53: Kafka de Crumb. 2006. p. 5.

Meu primeiro contato com Kafka foi na passagem da infância para a adolescência. Como muitos, ouvi o termo *Kafkiano* ser usado pra descrever alguma situação absurda. No desenho, Robert Crumb (fig. 53) imagina como Kafka se sentiria com a adjetivação do seu nome em virtude de uma suposta compreensão banalizada de sua obra.

Pelos meus dez ou onze anos lembro de ver na estante de livros, os títulos *O Processo* e *O Castelo*, bem como *Cartas a Milena* e *Carta ao pai*. Nessa época eu lia vorazmente os livros de Michel Zevaco e Malba Tahan e as desventuras de Joseph K pelos tortuosos caminhos da lei não me soaram tão atraentes. Menos ainda, um livro sem fim como *O castelo*. Bastavam-me *As mil histórias sem fim*, de Malba Tahan. Estas continuavam no volume seguinte, como os *gibis*. Porém, algum tempo depois, meu irmão trouxe um livro, que já no título ensejava a vontade de conhecer, pois remetia diretamente às transformações esdrúxulas presentes nos contos de fantasia. Na capa havia uma bela ilustração de um inseto borrado em manchas de aquarela. Na minha primeira leitura de *A metamorfose*, achei que o conto estava mais para o terror, quando a fantasia não tem desfecho que seja feliz para o personagem principal. Mas, ao mesmo tempo, foi um livro que me prendeu com sua narrativa e os acontecimentos absurdos. Outro detalhe é que, como eu era um moleque desenhista, fiz diversas representações das imagens mentais inspiradas pelo texto de Kafka.

Eram os anos 1980, o governo do General Figueiredo, momento em que se processava a “abertura lenta e gradual” da ditadura militar como continuação do processo de distensão do Governo Geisel. A lei da Anistia, assinada em 1979, permitiu a libertação de vários presos políticos, bem como a volta ao Brasil de diversos exilados. Nos anos subsequentes, houve uma grande publicação de livros que relatavam as experiências dessas pessoas. Meus três irmãos mais velhos já haviam começado a fazer faculdade, na UFG. Nos anos 1980, a mais velha, Inês, foi trabalhar como agente de pastoral na Prelazia de São Félix do Araguaia – MT, com Don Pedro Casaldáliga, Bispo expoente da Teologia da libertação. Myrna fazia engenharia e Aulo estudava história. Portanto, a biblioteca da casa tinha um perfil bastante eclético: enciclopédia, clássicos da literatura brasileira e estrangeira, livros de fantasia, livros de bolso de espionagem e diversos livros desses personagens

que foram vítimas da ditadura. Ainda havia os jornais *Movimento* e *Pasquim* disponíveis. Eu lia tudo que aparecia. Dos quadrinhos do *Homem de ferro*, cuja origem aconteceu ao ser aprisionado no Vietnã comunista, aos relatos daqueles que foram presos no Brasil, por serem considerados comunistas. Entre as leituras e conversas com os irmãos, eu já podia ter uma melhor compreensão e prazer de ler alguns livros, como *1984*, de George Orwell ou *O processo*, de Kafka.

A minha experiência pessoal desse período é fortemente marcada por esse momento histórico. Eu enxergava a “abertura lenta e gradual” de Figueiredo, influenciado pela leitura de artigos, notícias e *charges* que sempre colocavam a possibilidade de retrocesso do processo democrático. Um dos momentos mais marcantes dessa possibilidade de recuo ocorreu quando eu tinha treze anos, em 1983, com a decretação do estado de emergência em Brasília, em função da votação da *Emenda Dante de Oliveira*, para evitar as manifestações populares pelas eleições diretas para presidente. Essa conjuntura política e o acesso e interesse por informações que a maior parte dos colegas da minha idade não compartilhava, de certa forma me isolou da convivência com outros adolescentes. Mas, sobretudo, fez com que eu desenvolvesse uma interpretação da realidade e do papel do indivíduo na sociedade. Minha compreensão supunha o homem em um estado de impotência diante das todas forças que compõem a sociedade – governo, escola, etc. Minha visão social encontrava reflexos nas leituras do estado onisciente e onipresente em George Orwell e na autoridade da lei em Kafka.

3.2. Reencontrando Kafka

A ideia de produzir uma animação a partir de uma obra de Kafka é um desejo antigo que eu vinha adiando há tempos. Em 2008, eu e Moisés Cabral fizemos um roteiro e eu produzi, inclusive, o *storyboard* do conto *O artista da fome*. O projeto foi aprovado na *Lei Goyases*, mas esse período não estava propício para a captação de recursos, via renúncia fiscal, no estado de Goiás. Deixei o projeto em *stand by* e dediquei-me a outras produções.

Quando ingressei no PPGACV, em agosto de 2019, como doutorando, meu projeto inicial era direcionado à produção de um filme de animação em arte colaborativa em rede. No primeiro semestre cursei as disciplinas e comecei a

pesquisa, tanto bibliográfica quanto prática, com o levantamento dos artistas que poderiam participar na composição desse filme. Com o advento da pandemia de Covid 19, em 2020, tive que dedicar-me ao cuidado de minha mãe idosa, como já relatado. As mudanças que se operaram em minha vida pessoal, assim como de todo mundo, relacionadas diretamente às condições impostas pela pandemia, como distanciamento social, trabalho remoto, trabalho doméstico, acarretaram em uma profunda sensação de impotência em relação ao mundo. A ilusão de algum controle sobre a própria vida se desfez. Em função dessa situação que nos encontramos, não acreditei ser possível dar andamento a uma produção colaborativa, como eu havia pensado e mudei o rumo de minha pesquisa. E esse novo rumo foi justamente o reencontro com a obra de Kafka.

3.3. Uma micro biografia de Franz Kafka

Franz Kafka nasceu em Praga, em 3 de junho de 1883, cidade pertencente a época ao Império Austro Húngaro, e atualmente República Tcheca. (Praga, Império Austro Húngaro, atual República Tcheca). A família de Kafka era judaica e falava alemão, língua oficial do Império. Em *Kafka de Crumb*, Mairowitz afirma que:

Para um judeu nesse meio a vida era um delicado ato de equilíbrio. Você se identificava primeiramente com a cultura alemã, mas vivia entre checos. Falava alemão porque era parecido com o iídiche e ela a língua oficial do império. O nacionalismo checo crescia contra a predominância alemã, e os alemães geralmente tratavam os checos com desdém. E, é claro, TODOS odiavam os judeus. (MAIROWITZ, 2006, p. 7)

O pai de Kafka, Hermann, fez o possível para distanciar a família da comunidade judaica. Kafka, nunca sofreu alguma violência ou perseguição por ser judeu. Mas de acordo com Mairowitz, “a maioria dos judeus daquela época absorvia a ameaça diária do antissemitismo e a interiorizava contra si mesmos. Kafka não escapou dos sentimentos de auto-aversão.”(MAIROWITZ, 2006, p. 25).



Figura 54: Kafka de Crumb. 2006. p. 25.

O pai de Kafka, Hermann, fez o possível para distanciar a família da comunidade judaica. Kafka, nunca sofreu alguma violência ou perseguição por ser judeu. Mas de acordo com Mairowitz, “a maioria dos judeus daquela época absorvia a ameaça diária do antissemitismo e a interiorizava contra si mesmos. Kafka não escapou dos sentimentos de auto-aversão.”(MAIROWITZ, 2006, p. 25).

Em 1906, Kafka iniciou os estudos em Química, porém, logo trocou por Direito, por ser um curso cuja carreira tinha a aprovação de seu pai. Concluído o curso, Kafka realizou serviço obrigatório não remunerado em escritório civil e criminal. Após esse estágio, trabalhou em uma companhia de seguros e, finalmente, empregou-se no Instituto de Seguros por Acidentes de Trabalho do Reino da Boêmia. Apesar de detestar o trabalho, Kafka ascendeu no serviço. Seu expediente ia normalmente até as 14 horas, permitindo um tempo livre que ele destinava ao trabalho literário. Em 1915, Kafka foi convocado para o serviço militar, porém foi dispensado a pedido dos seus superiores. Quando ele tentou novamente se alistar, foi impossibilitado por questões de saúde. Em 1918, ele foi afastado de seu serviço

recebendo pensão em função da tuberculose, doença para qual não havia cura, apenas tratamentos paliativos. Em 1922, ele se aposenta definitivamente do serviço no escritório.

Carone (2011) informa que Kafka viveu em Praga, com seus pais, quase toda sua vida, exceto por um curto período de cinco meses entre final de 1923 e início 1924, quando ficou em Berlim. De acordo com Mairowitz (2006, p.31), “Para Kafka pai, um gigante, o filho era um fracassado e um *Schlemiel* (imprestável), uma grande decepção. E ele nunca hesitou em fazê-lo saber”.

Kafka nunca se casou, apesar de ter se tornado noivo duas vezes de Felice Bauer. Essa ligação rendeu uma profusão de cartas, que servem como fonte para pesquisadores de sua obra. Além de Felice, Kafka se relacionou com Milena Jesenka, jornalista que se tornou sua tradutora tcheca. Segundo Mairowitz, Milena foi a única mulher que ele de fato amou. “é possível ver isso pela quantidade de cartas entre eles. As cartas para Milena não são como aquelas para Felice, literatura maior desfilando como amor, com um Pigmalião judeu esculpindo sua esposa na pedra.” (MAIROWITZ, 2006, p. 41) Finalmente em 1923, Kafka se muda para Berlim, vivendo com Dora Diamante até abril de 1924, quando é internado em um sanatório, devido ao agravamento da tuberculose.

De acordo com Carone (2011), Kafka não tinha um interesse definido pela política, mas ao mesmo tempo é inegável que ele faz em diversas obras uma crítica das situações sociais de sua época. Segundo o autor, seus textos, bem como sua biografia não trazem uma “ideologia explícita” ou “convicções manifestas” ao contrário do poeta e dramaturgo alemão, Bertold Brecht, seu contemporâneo.

Kafka e a política? A pergunta expressa o espanto diante de grandezas incompatíveis — a escrita kafkiana e a preocupação política. Como exemplo basta uma anotação do Diário, quatro dias antes do início da Primeira Guerra Mundial: “A Alemanha declarou guerra à Rússia — Natação à tarde”. Palavras desse teor num contexto grave como a Primeira Grande Guerra só poderiam ser atribuídas a um intelectual muito distante (ou indiferente) aos acontecimentos cruciais do seu tempo. É possível lembrar, no entanto, em oposição a este, outro registro do autor no mesmo Diário: “Não esquecer de Kropotkin!”. O anarquista russo era um dos militantes de esquerda favoritos do autor tcheco. (CARONE, 2011, p. 110)

Apesar de não haver registro fidedigno, apenas suposições da participação de Kafka em alguma agremiação política de qualquer matiz, de esquerda ou direita, em seu diário e nas cartas que trocou com Milena Jesenká, Kafka demonstra simpatia pelos anarquistas e pela revolução bolchevique, na Rússia.

3.4. Kafka - Leituras e leituras

Kafka teve poucos textos publicados em vida, mas tem uma extensa obra póstuma que foi preservada por seu amigo e testamentário, Max Brod, que desobedeceu suas instruções de queimar seus manuscritos. Entre seus escritos mais famosos estão os romances *O processo*, *O castelo* e a novela *A metamorfose*. Apresento aqui um breve resumo desses três textos, considerados canônicos do pensamento do autor e algumas considerações de comentaristas de sua obra.

3.4.1. O processo

Na manhã de seu aniversário de 30 anos, Joseph K. é aprisionado por dois policiais em seu próprio quarto. Sua detenção ocorre sem que haja alguma explicação ou motivo para tal. Joseph K passa então a responder ao processo, achando que poderia reverter o possível mal entendido. A narrativa prossegue com Joseph K transitando as entranhas judiciais, sem que saiba que acusações lhe são imputadas. Em um primeiro momento, Joseph K procura encontrar os erros no sistema judicial que o levaram a condição de acusado.

Se queria conseguir algum resultado positivo, era necessário antes de tudo que eliminasse de antemão qualquer pensamento de uma possível culpabilidade. Não cometera nenhum delito. O processo não era outra coisa senão um grande negócio como aqueles que já frequentemente tinha ajustado com grande vantagem para o banco; um negócio em que, como era habitual em todo negócio, apareciam diversos riscos que precisamente era preciso sortear. (KAFKA, 1984,p. 70)

Sua luta, no entanto, não é produtiva e Joseph K. vai se resignando com a sua sorte. No livro, não é descrita a sentença final por ação do tribunal, apenas dois homens se apresentam no dia em que Joseph K faria trinta e um anos e o conduzem a um local ermo onde ele é executado.

A única coisa que agora posso fazer, disse a si mesmo, e a medida de seus passos em acordo com a dos passos dos outros dois confirmava seu pensamento, "é manter até o fim sereno e claro meu entendimento. Sempre quis conduzir-me no mundo com vinte mãos e

além disso pretendi alcançar objetivos não muito razoáveis. Isso estava mal, e agora terei de mostrar que nada me ensinou um ano de processo? Deverei ir-me como um homem de curto entendimento? Terei de deixar-me dizer que no começo do processo eu queria já terminá-lo e que agora, em seu final, quero tornar a começá-lo de novo? Não quero que se diga isso de mim. (KAFKA, 1984, p.126)

3.4.2. O castelo

O agrimensor K. chega a uma aldeia afastada, supostamente contratado pelos senhores do castelo que ali existe. K tenta por diversas vezes contatar os responsáveis pelo castelo, mas não tem sucesso, permanecendo na vila durante todo o livro. Após muita dificuldade, ele é reconhecido como agrimensor pelos responsáveis pelo castelo, que disponibilizam dois ajudantes. Mesmo assim, o trabalho efetivo não se realiza e ele se torna servente na escola da aldeia. Ele tenta chegar ao castelo com subterfúgios, acercando-se de uma criada do castelo: Frieda, que havia sido amante de um dos administradores do castelo, Klamm. O alheamento dos aldeões em relação ao castelo é nítido. K aproxima-se de um aparente serviçal do castelo e prossegue tentando estabelecer comunicação com o castelo, que continua inalcançável. O presumido funcionário também não propicia a K qualquer meio de alcance ao castelo. Segue-se um vai e vem de tentativas de K para aproximar-se do castelo. As estratégias de K para chegar ao castelo sempre são frustradas.

O *castelo* é um livro sem final. Os originais de Kafka, compostos por diversos cadernos e folhas permaneceram com o amigo do escritor, Max Brod, após a sua morte. Brod negou o pedido de Kafka de destruir seus manuscritos e ainda conseguiu salvar o legado de Kafka da ocupação de Praga pelos nazistas, em 1939.

3.4.3. A metamorfose

No conto, ao acordar numa manhã, Gregor Samsa se descobre transformado em um grande inseto. Gregor é um caixeiro-viajante provedor de sua família, composta pelos pais e a irmã. Apesar da transfiguração de seu corpo, sua mente não perde as faculdades. Seus sentimentos e pensamentos permanecem, porém sua capacidade de se comunicar é perdida. Sua família, mesmo sua irmã que o acolhia, passa então a rejeitá-lo e mesmo a maltratá-lo. Após uma série de

sofrimentos, Gregor morre, a família retoma uma vida normal desobrigada do incômodo que sua presença causava.

3.4.4. Leituras das leituras

As narrativas de Kafka em que os protagonistas enfrentam situações absurdas, como um processo sem acusação conhecida, a inacessibilidade de um suposto empregador que o contratou, ou a transformação de um caixeiro viajante em um inseto gigante e, mesmo assim se comportam com uma certa naturalidade são discutidas por diversos leitores e interpretes da obra de Kafka. Para Ghunter Anders,

O inquietante não são os objetos nem as ocorrências como tais, mas o fato de que seus personagens reagem a eles descontraidamente, como se estivessem diante de objetos e acontecimentos normais. Não é a circunstância de Gregor Samsa acordar de manhã transformado em inseto, mas o fato de não ver nada de surpreendente nisso – a trivialidade do grotesco – que torna a leitura tão aterrorizante. (ANDERS, 2008, p. 20).

Toda a obra de Kafka, leva a várias possibilidades de leituras. Conforme Carone (2011), a primeira dessas interpretações deriva de uma compreensão teológica do seu amigo Max Brod, que associa a busca de K pelo castelo à procura do conhecimento de um deus oculto. Ao comentar que as primeiras análises de Kafka tentam explicar seus livros como parábolas religiosas, Kundera (1988) considera essa interpretação equivocada “porque vê alegoria onde Kafka apreendeu situações concretas da vida humana”. Outras leituras conduzem a uma compreensão psicanalítica, de relações entre o consciente e o inconsciente dos personagens, bem como aludem à relação de Kafka com seu pai, nas construções das autoridades presentes em seus escritos. Conforme Deleuze e Guattari, Kafka, em suas cartas a Felice, deixa claro como não quer ser visto:

Fúria de Kafka quando tratado por escritor intimista: desde o começo das cartas para Felice, a sua reação violenta contra os leitores ou os críticos que falavam, antes de mais, da vida interior. Em França, precisamente, o primeiro êxito de Kafka baseou-se no seguinte mal-entendido: Kafka intimista e simbolista, simultaneamente alegórico e absurdo. Refira-se o excelente texto de Marthe Robert sobre as condições da leitura de Kafka em França, “Citoyen de l'utopie”. (DELEUZE e GUATTARI, 2003, p. 78)

A leitura da obra de Kafka mais corrente refere-se ao confronto do homem comum com a burocracia do mundo moderno. O momento histórico em que Kafka escreve suas obras, com a modernização dos meios de produção do capitalismo

industrial, as circunstâncias de vida do escritor, sendo parte de uma minoria em seu país e também como empregado em um órgão responsável por segurança de trabalhadores, levanta a discussão sobre o tema da alienação, no conceito marxista, e os controles sociais em seus textos.

A literatura de Kafka toca num ponto fundamental da nossa relação com mecanismos de controle social, que atuam como uma barreira para a emancipação humana. As formas impessoais de dominação criadas pelo mundo burguês, ganham um aspecto drástico em suas obras. Elas são investidas de poderes plenos e afetam cada dimensão da vida dos seus personagens, prendendo-os em amarras que, de uma maneira geral, são muito difíceis de serem notadas. O mundo social é visto como uma máquina de tamanho imensurável, cujo funcionamento responde a normas de caráter altamente fetichizado.

Os habitantes deste universo literário obedecem às prescrições da máquina de maneira automática, quase instintiva. São eles que a fazem funcionar, mas parece que apenas respondem à sua lógica pré-determinada. Foram eles que a construíram, mas agem como se ela sempre tivesse existido, como se fosse inerente ao próprio mundo. (SAMPAIO NETO, 2017, p.194)

Em 1934, Walter Benjamin escreve *Por ocasião do aniversário da morte de Kafka*, texto no qual expõe algumas de suas ideias sobre a obra do escritor. Para Benjamin (1987, p. 139) “O mundo das chancelarias dos arquivos, das salas mofadas, escuras, decadentes, é o mundo de Kafka.” Em sua obra, os juízes estão instalados em ambientes lúgubres, o castelo, apesar de inatingível não aparenta nenhuma imponência, há porteiros subornáveis e sujeitos. Os representantes do poder habitam um mundo de penumbra. Ao analisar o conto *O veredito*, Benjamin encontra na obra de Kafka a figura de poder paterno diretamente ligada ao mundo das autoridades legais ou burocráticas.

O pai é a figura que pune. A culpa o atrai, como atrai os funcionários da Justiça. Há muitos indícios de que o mundo dos funcionários e o mundo dos pais são idênticos para Kafka. Essa semelhança não os honra. Ela é feita de estupidez, degradação e imundície. (BENJAMIN, 1987, p. 140)

Porém, Benjamin extrapola a visão psicanalítica ligando a figura de poder paterno não apenas ao mundo das autoridades legais ou burocráticas constituídas no meio social, mas a uma visão de uma lei primeva, com normas não escritas de um “mundo primitivo”. O homem, portanto, pode transgredir essas leis não escritas, definidas por épocas cósmicas, sem que ele saiba. Isso se reflete na dúvida da

culpabilidade que acompanha Joseph K, durante todo seu percurso em *O processo*. Vivendo na Europa, no início do século XX, em uma época próspera e de alto desenvolvimento técnico, Kafka, de acordo com Benjamin, não acredita que sua época represente um progresso em relação à época primordial.

O esquecimento desse mundo primordial, para Benjamin, é fio condutor das narrativas de Kafka. Isto porque aquilo que é esquecido retorna em novas situações nas quais os personagens do escritor transitam. Conforme Benjamin (1987, p. 155), “O fato de que esse estágio esteja esquecido não significa que ele não se manifeste no presente. Ao contrário, é esse esquecimento que o torna presente. Ele é descoberto por uma experiência mais profunda que a do homem comum.” Assim, Joseph K ao buscar sua culpabilidade no tribunal, ou o homem do campo à porta da lei e mesmo K tentando alcançar o castelo, procuram estabelecer contato com esse mundo primitivo do qual lhes chegam apenas indícios, rastros.

Deleuze e Guattari (2003), no ensaio *Kafka, por uma literatura menor*, apontam-no como representante dessa literatura. Para os autores, uma literatura menor se constrói dentro uma língua maior e tem uma forte componente de desterritorialização, como em Kafka, que escreve em alemão, sendo um judeu tcheco habitante de uma cidade de maioria tcheca e não judaica. Os autores definem Kafka como um escritor político, pois na literatura menor as questões individuais se ligam ao imediato político. Essa literatura questiona a hegemonia de valores sociais dentro da própria cultura que a abriga. Para eles, a obra de Kafka tem uma compreensão do momento histórico europeu, do progresso do capitalismo e as consequentes mudanças nas estruturas burocráticas. Eles negam a vinculação da obra de Kafka a um caráter transcendente ou simbólico. Essa observação sobre a percepção social e política de Kafka é afirmada pela dupla de autores:

Uma máquina não é simplesmente técnica. Pelo contrário, ela só é técnica enquanto máquina social, apanhando homens e mulheres nas suas engrenagens, ou melhor, tendo homens e mulheres nas suas engrenagens, mas tendo também coisas, estruturas, metais, matérias. Mais ainda, Kafka não pensa só nas condições do trabalho alienado, mecanizado, etc.; ele conhece isso tudo de perto mas o seu gênio está em considerar que homens e mulheres fazem parte da máquina, não só no trabalho, mas mais ainda nas suas atividades adjacentes, no repouso, nos amores, nos protestos, nas indignações, etc.. O mecânico é uma parte da máquina, não só enquanto

mecânico, mas no momento em que o deixa de ser. (DELEUZE e GUATTARI, 2003, p. 137)

Porém, apesar de enxergarem em Kafka um autor político, Deleuze e Guattari não defendem uma leitura da obra do escritor limitada por interpretações sociológicas, psicológicas ou transcendentais.

Só acreditamos numa política de Kafka, que não é imaginária nem simbólica. Só acreditamos numa ou em muitas máquinas de Kafka, que não são nem estrutura nem fantasma. Só acreditamos numa experimentação de Kafka, sem interpretação nem significância, mas apenas protocolos de experiência. (DELEUZE e GUATTARI, 2003, p. 25)

De acordo com Jeanne Marie Gagnebin (2015), a literatura pode assumir “um olhar retrospectivo e examinador” mas também uma dimensão profética, que pode falar ao leitor do que ainda não aconteceu, do que não existe, porque é desconhecido ou porque a literatura imagina novos mundos, ela é ficção. Gagnebin, sustenta que se evite a leitura de Kafka com uma perspectiva fundada em simbolismos, adequações ideológicas e excessos de interpretações.

Ora, ao lado da obra de Beckett, os textos de Kafka são, sem dúvida, aqueles que mais encantam e também irritam o leitor, estimulam sua vontade de interpretação e compreensão. Às vezes, aliás, essa obra somente irrita, em particular o leitor filósofo, mesmo simpático e sensível, mas que se desespera com a opacidade desses textos tão transparentes. Ler Kafka consiste, pois, em primeiro lugar, em deixar ir à deriva nossa busca de significações. Lemos textos coerentes, bem construídos, recheados de figuras argumentativas que parecem lógicas, escritos num vocabulário banal e cotidiano – e não entendemos o que eles “querem dizer”, o que significam. (GAGNEBIN, 2015, p. 4)

Harold Bloom (2013) define Kafka como um “escritor romanesco”, mestre da fantasia, porém não de uma transcendência religiosa. Ele considera que em suas obras o escritor tcheco não apresenta nenhuma esperança, o “terrível” sempre está para acontecer. E quanto às possíveis interpretações de Kafka, ele destaca a ironia presente em seus textos.

A crítica é derrotada por Kafka sempre que cai na armadilha que ele invariavelmente arma à interpretação directa: a armadilha da sua evasão ideossincrática da interpretabilidade. No seu tipo de ironia, cada figura que ele nos dá é e não é aquilo que podia parecer que era. (BLOOM, 2013, p. 441)

Para Kundera, escritor nascido na República Tcheca em 1929 e que viveu sob o regime stalinista, a história recente aponta para a produção do absurdo *kafkiano* na sociedade, caracterizada pela concentração de poder, a ampliação da burocratização das instituições sociais e consequente despersonalização do indivíduo. O autor (1988, p. 72), enxerga o *kafkiano* como uma característica primordial e perene do ser humano, a qual não é historicamente determinada. Essa tendência humana se manifesta de forma extrema nos estados totalitários identificando-se à obra de Kafka. Conforme Kundera:

Mas por que Kafka foi o primeiro romancista a compreender essas tendências sociais, que só apareceram no palco da História de forma tão clara e brutal depois de sua morte?

A famosa carta que Kafka escreveu e nunca enviou ao pai demonstra que era da família, da relação entre a criança e o poder divinizado dos pais, que Kafka extraiu seu conhecimento da técnica da culpabilização, que se tornou um grande tema de sua ficção. Em "O Julgamento", um conto intimamente ligado a experiência familiar do autor, o pai acusa o filho e manda que ele se afogasse. O filho aceita sua culpa fictícia e lançou-se no rio tão profundamente quanto, em uma obra posterior, seu sucessor Joseph K. indiciado por uma misteriosa organização, vai ser massacrado. A semelhança entre as duas acusações, as duas culpabilizações e as duas execuções revela a ligação, na obra de Kafka, entre a família e "totalitarismo" privado e isso em suas grandes visões sociais.

A sociedade totalitária, especialmente em suas versões mais extremas, tende a abolir a fronteira entre o público e o privado; o poder como torna-se cada vez mais opaco, exige que a vida dos cidadãos seja inteiramente transparente. O ideal de vida sem segredos corresponde ao ideal de a família exemplar: Um cidadão não tem o direito de esconder nada do Partido ou do Estado, assim como uma criança não tem o direito de guardar segredo de seu pai ou de sua mãe. Em sua propaganda, as sociedades totalitárias projetam um sorriso idílico: querem ser vistos como "uma grande família".(KUNDERA,1988, p. 95. Tradução nossa)

Apesar de sua vivência em um regime totalitário ligado ao bloco soviético, Kundera estende a sua reflexão aos autodenominados estados democráticos. Para o autor, "De fato, a sociedade que chamamos de democrática também está familiarizada com o processo que burocratiza e despersonaliza; todo o planeta tende a tornar-se um teatro desse processo." (KUNDERA, 1988, p. 93.)

Como anteriormente afirmei , não pretendo apresentar uma concepção escrita do conjunto de obras ou do pensamento de Franz Kafka. Tampouco desejo advogar

ou filiar-me às interpretações nesse texto resumidas. Mas elas são referências com as quais minha própria leitura e apreciação de Kafka se identificou, em menor ou maior grau, em diferentes momentos. Também em algumas circunstâncias meu trabalho artístico se aproximou de algumas relações que enxergo na obra de Kafka. Descrevo esses trabalhos em seguida. São dois trabalhos em suportes diferentes: o primeiro é uma série de desenhos e colagens digitais e o segundo é um filme de animação. O filme é uma derivação das reflexões do trabalho gráfico.

3.5. Labirintos

Recentemente, ao reler alguns dos livros de Kafka o fiz em mídia digital e não física, pois com o falecimento de minha mãe a maioria dos livros ficaram com minha irmã, que dispõe de espaço para estantes. Essa forma de acesso ao conteúdo, apesar de não ser minha preferida, permite que se utilizem recursos que são por deveras difíceis em um volume impresso, como por exemplo, a localização de palavras. A primeira vez que li tanto *O processo* quanto *O castelo*, a imagem de labirinto sempre esteve presente. Os corredores, os quatinhos, as andanças de ir e vir dos personagens e sua sensação de estarem perdidos. Impressão esta que também é produzida no próprio leitor, que se perde na própria história. Em se tratando de *O castelo*, esse sentimento se exacerba pois não há desfecho, o livro não tem um final.

A leitura desses dois livros me remete visualmente ao filme clássico do expressionismo alemão *O gabinete do doutor Caligari* (1920), com os personagens caminhando pelas ruas estreitas e sinuosas dos cenários distorcidos. Diversos comentaristas de Kafka citam a imagem labiríntica para descrever as complicações dos protagonistas de suas histórias. Por curiosidade, procurei a palavra labirinto na versão em PDF dos dois livros e, no texto de Kafka não aparece tal palavra. Pelo menos, não consta na tradução que disponho. Não posso afirmar no original em alemão. Mas a presença do labirinto é bem clara nessas obras. Em *Abecedário Kafkiano segundo Kundera*, encontramos o verbete:

L. Labirinto O engenheiro é confrontado com o poder que tem o caráter de um labirinto a perder de vista. Ele nunca chegará ao fim de seus corredores infinitos e não conseguirá jamais encontrar quem formulou a sentença fatal. Portanto, se encontra na mesma situação que Joseph K. diante do tribunal ou o agrimensor K. diante do

castelo. Estão todos no meio de um mundo que é apenas um só, uma imensa instituição labiríntica à qual não podem escapar e não podem compreender (KUNDERA, 2016, p.51)

Em 2016, produzi uma série de quatro quadros em ilustração digital aos quais denominei *Labirintos*. Esses labirintos que percorro se relacionam com imagens gráficas, jogos de tabuleiros, o consumo, a publicidade, a virtualidade e a comunicação. As conexões que estabelecemos com o mundo, tanto textualmente como imageticamente, se dão através de instrumentos eletrônicos e informatizados. Os caminhos para conhecer as pessoas, para o trabalho, aquisição e venda de bens e outros são feitos por meio de conexões informatizadas. Conhecemos o perfil dos outros mediados pelas diversas redes sociais, fazemos amigos, temos encontros amorosos, profissionais, sexuais e outros tantos, de forma virtual e física conduzidos por esses mediadores. Desejamos o que vemos virtualmente.

Um labirinto é uma passagem, a procura de como se vai de um ponto inicial ao ponto final. Os caminhos são tortuosos, cheios de idas e voltas. A planta baixa do labirinto estava presente nos “quebra cabeças” ou sessão de “passatempos” dos *Gibis* da turma da Mônica que povoaram minha infância. Também a leitura da mitologia grega citava o labirinto que Dédalo construiu para o Minotauro. Esse era tanto abrigo como prisão para esse ser concebido da relação entre um touro sagrado e a esposa do rei. A criatura foi morta pelo herói Teseu. O herói mata o monstro mas não sabe sair do labirinto. Quem o salva é o engenho de uma mulher, Ariadne. Com seu fio ela conduz o herói à rota de saída. O labirinto é o caminho: é uma sequência de escolhas que enredam a vida. No labirinto sempre se está a procura – de um corredor a outro – da ilusão de escolha, de saída. O labirinto é a prisão pela ignorância do caminho. Em *O castelo*, a dona do albergue aponta o desconhecimento de K em relação ao funcionamento do castelo e da aldeia.

Só por causa disso eu digo que o senhor é pavorosamente ignorante sobre como são as coisas aqui, a cabeça fica zunindo quando se escuta o que o senhor fala e quando se compara mentalmente aquilo que afirma e pensa com a situação real. Essa ignorância não pode ser corrigida de uma só vez, talvez isso nem seja possível, mas muita coisa pode melhorar se o senhor acreditar só um pouco em mim e tiver sempre presente essa ignorância.(KAFKA, 2000, p, 62)

Adquirimos instrumentos de localização, instruções para percorrer os caminhos, mas o mapa do labirinto não é o labirinto. Para se ler mapas é necessário

conhecer os códigos, as normas. As escolhas feitas a partir de códigos confusos nos conduzem aonde? As rotas da cidade são decifradas com um *Global Positioning System* (GPS), chegamos a locais pré-determinados mas não conhecemos a cidade. Consumimos e compramos por código binário: Vazio/cheio/cheio/vazio/vazio. Na abundância de informações e ofertas, cada saída do labirinto é uma nova entrada em malhas mais complexas.

A utilização cotidiana desses códigos, a escrita dessas relações, a disseminação do uso de linguagem que só é lida por máquinas são um fato. Estamos à mercê de um código que desconhecemos. Como o homem comum se relaciona com esse mundo? Procuramos a máquina de códigos de barra na livraria e não o vendedor. Hoje, utiliza-se o *QRCode* – código de resposta rápida para se ter informações. Com um aparelho celular com leitor *QRCode*, temos acesso, a partir de um emaranhado (labirinto) de quadradinhos, a textos e imagens fixas ou em vídeo, enfim um mundo de informações e conseqüentemente escolhas para fazer.

Somos, cada vez mais, operadores de rótulos, apertadores de botões, “funcionários” das máquinas, lidamos com situações programadas sem nos darmos conta delas. Pensamos que podemos escolher e, como decorrência disso, nos imaginamos livres e criativos, mas nossa liberdade e capacidade de invenção estão restritas a um software, a um conjunto de possibilidades dadas a priori que não podemos dominar inteiramente.” (MACHADO, 2007, p. 46)

A imagem na figura 55 é uma montagem que fiz a partir de diversos *Qrcodes* (código de resposta rápida) recortados de anúncios. Eles formam um labirinto visto por cima, que também tem o formato de um *QRcode*. Porém, ele não é um *QRcode* funcional e sim uma simulação. Se o leitor do celular for usado no desenho amplo ele não conseguirá extrair informação, pois é uma montagem manual e não um código gerado por um sistema, que permite uma decodificação. Ele é, portanto, um labirinto sem entrada ou saída. Ao aplicar o leitor nos *Qrcodes* menores, cada um deles vai trazer uma informação diferente: links de compras, de textos, imagens que não tem conexões próximas entre si, no contexto do desenho macro que formam. Conseqüentemente, isso leva a um labirinto que tem entrada mas não tem saída. Nos textos de Kafka, os personagens lidam sempre com informações desconexas, incompletas ou incoerentes, que são fornecidas pelos funcionários do tribunal, como em *O processo*, pelo porteiro, em *A porta da lei* ou pelos habitantes da aldeia, em *O*

castelo. O protagonista da história transita em uma incomunicabilidade que o leva a não atingir seu objetivo.

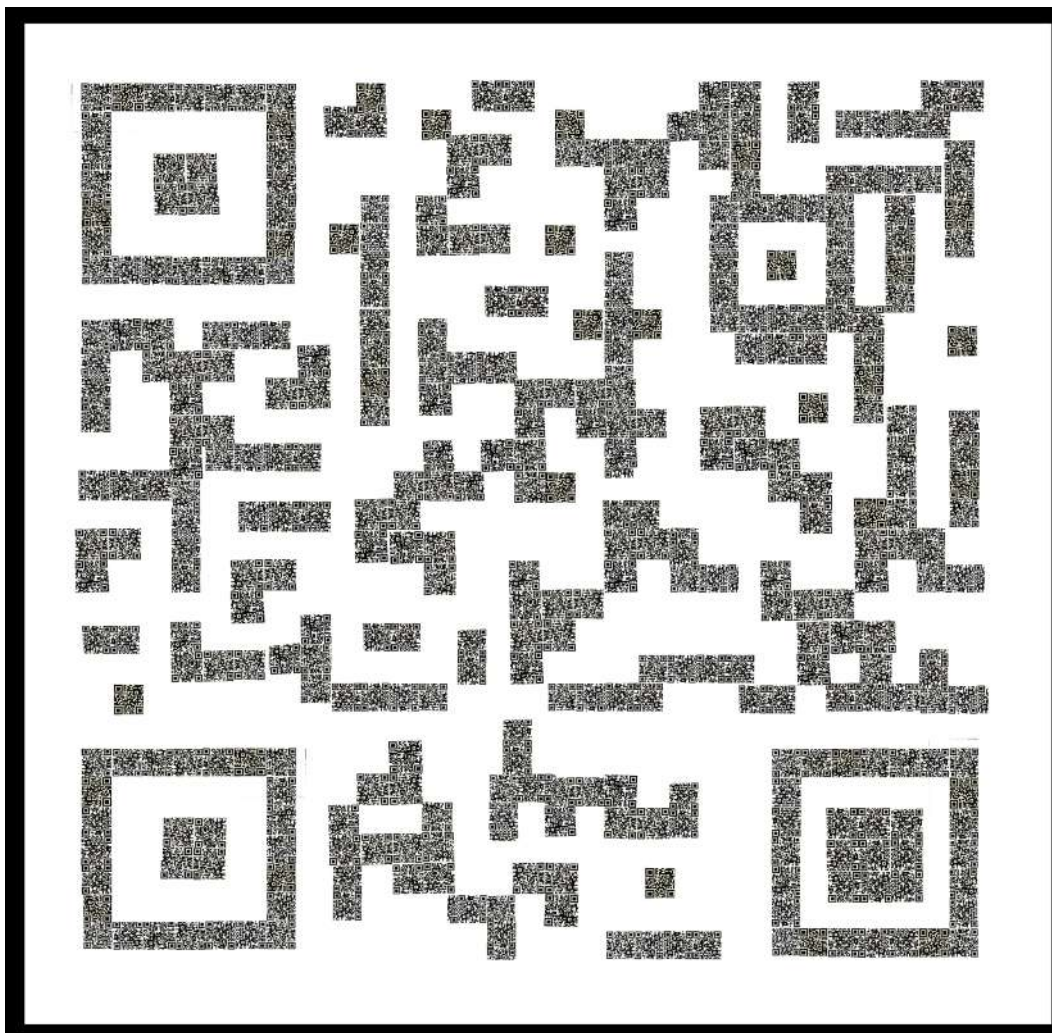


Figura 55: Labirinto I. Dustan Oeven. Desenho e colagem digital. acervo do autor.

labirinto da Figura 56 é um *QRCode* de fato. Ele foi produzido por um gerador de *QRCode* livre. Após isso ele foi impresso em papel fotográfico e foi feita uma intervenção com a colagem de um objeto – um fio de rede UTP (*Unshielded Twisted Pair*). O fio relaciona-se diretamente ao novelo de Ariadne, que conduziu o herói Teseu para fora do labirinto de Creta. Mas o fio também representa a conexão com a rede, sem a qual é impossível ter acesso ao que ela comunica. No entanto, ele está desplugado, ou seja, não há conexão com a rede, não sendo pois possível a comunicação de fora pra dentro do labirinto ou vice-versa. O *QRCode* foi produzido por um programa gerador a partir da inserção de uma informação, portanto ele reporta a esse dado de entrada. Porém, a informação que o *QRCode* transmite ao

ser decodificado pelo leitor do celular é apenas uma palavra: *Labirinto*. Essa mensagem não ajuda em nada, é mais uma sinuosidade no caminho posto que visualmente já reconhecemos o labirinto. Contrariando qualquer expectativa, ela não é uma placa de saída.



Figura 56: Labirinto II. Dustan Oeven. Desenho e colagem digital. acervo do autor.

Outro labirinto que criei para essa série é composto pelo desenho gráfico de representação do sinal de *wifi* (fig.57). Hoje, quase todos portam um celular, no entanto, o aparelho não propicia o ingresso livre ou ilimitado a rede *internet*. Para acessá-la, é preciso ter um pacote de dados móveis ou a liberação da senha de *wifi* do ambiente em que se está presente. Ao sair de casa perdemos o nosso sinal e nosso aparelho fica procurando pelos sinais disponíveis. Chegamos no trabalho, na escola, em um espaço de lazer, como um cinema ou bar e *logamos* para entrarmos

na internet. Às vezes para comunicarmos com alguém distante ou meramente para obtermos informações que, em grande parte, não necessitamos ou não tem nenhuma urgência. O labirinto de *wifi* alude a esse trânsito confuso, com suas linhas sinuosas que, por vezes se assemelham a setas e em outras formam alvos. O destino nunca alcançado e as trajetórias oblíquas dos personagens de Kafka se misturam nessa imagem que criei graficamente inspirado nos trabalhos de Luís Sacilloto.

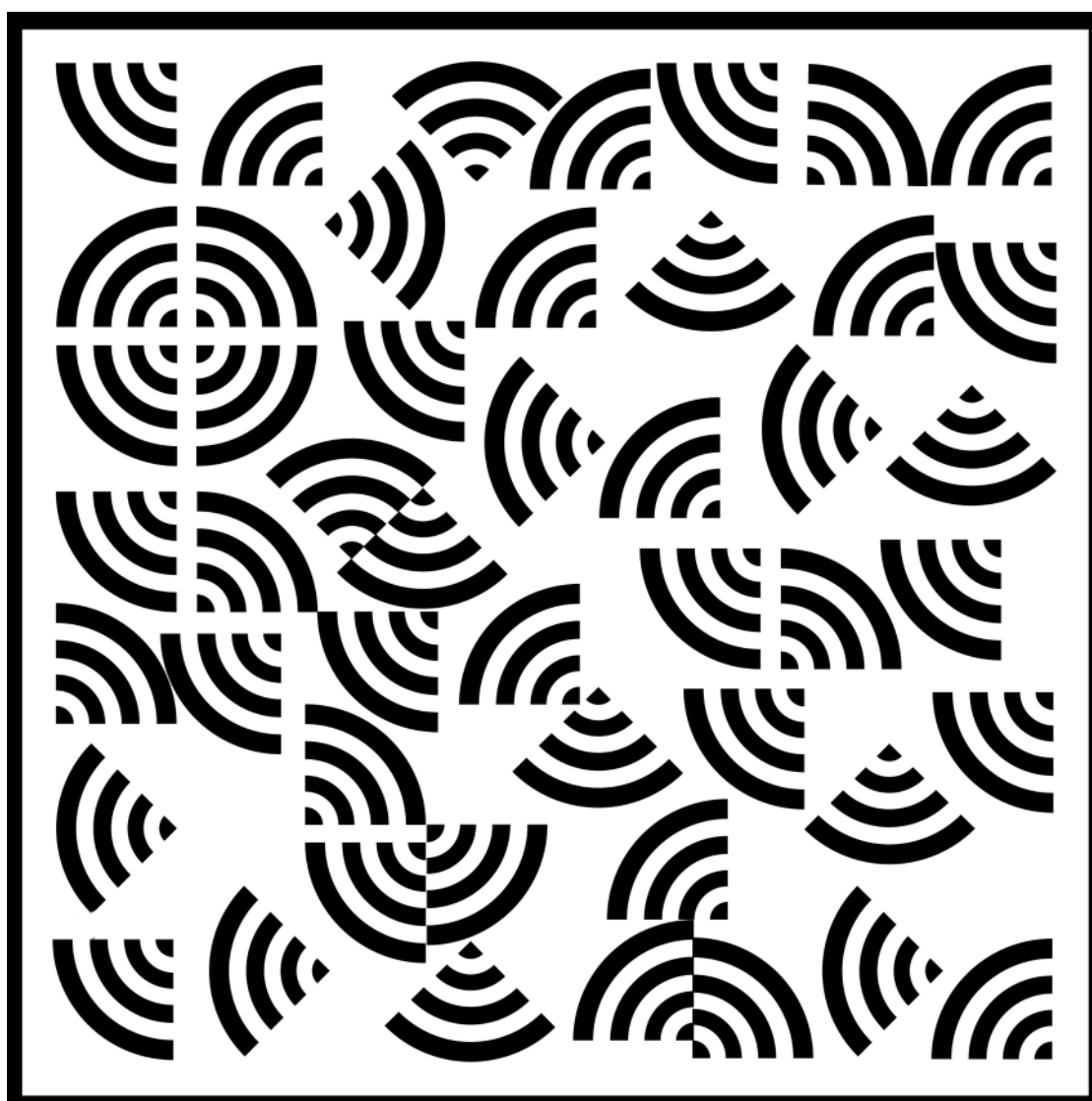


Figura 57: Labirinto III. Dustan Oeven. Desenho e colagem digital. acervo do autor.

A figura 58 é composta por traços e círculos ou, por diversos algarismos zero (0) e um (1) dispostos em diferentes posições e tamanhos. Trata-se de uma

representação de uma linguagem de máquina, um código binário que forma um labirinto visto por cima. Apesar de ser constituída pelos elementos do código binário, se a imagem for aplicada em um decodificador, ela não fornecerá uma informação inteligível, pois foi confeccionada aleatoriamente por um ser humano e não uma máquina, alguém que não domina a linguagem. É como se alguém que não conhece o braille fizesse furinhos sequenciados em uma folha. Portanto, o desconhecimento do sistema simbólico não permite a compreensão de um sentido ainda que seja traduzido por uma máquina leitora, isto torna o quadro um labirinto. Ao trabalhar com traços e círculos, o processo me remeteu à representação rudimentar da figura humana, o boneco de palito, que resolvi incluir discretamente em uma parte do quadro.(detalhe).

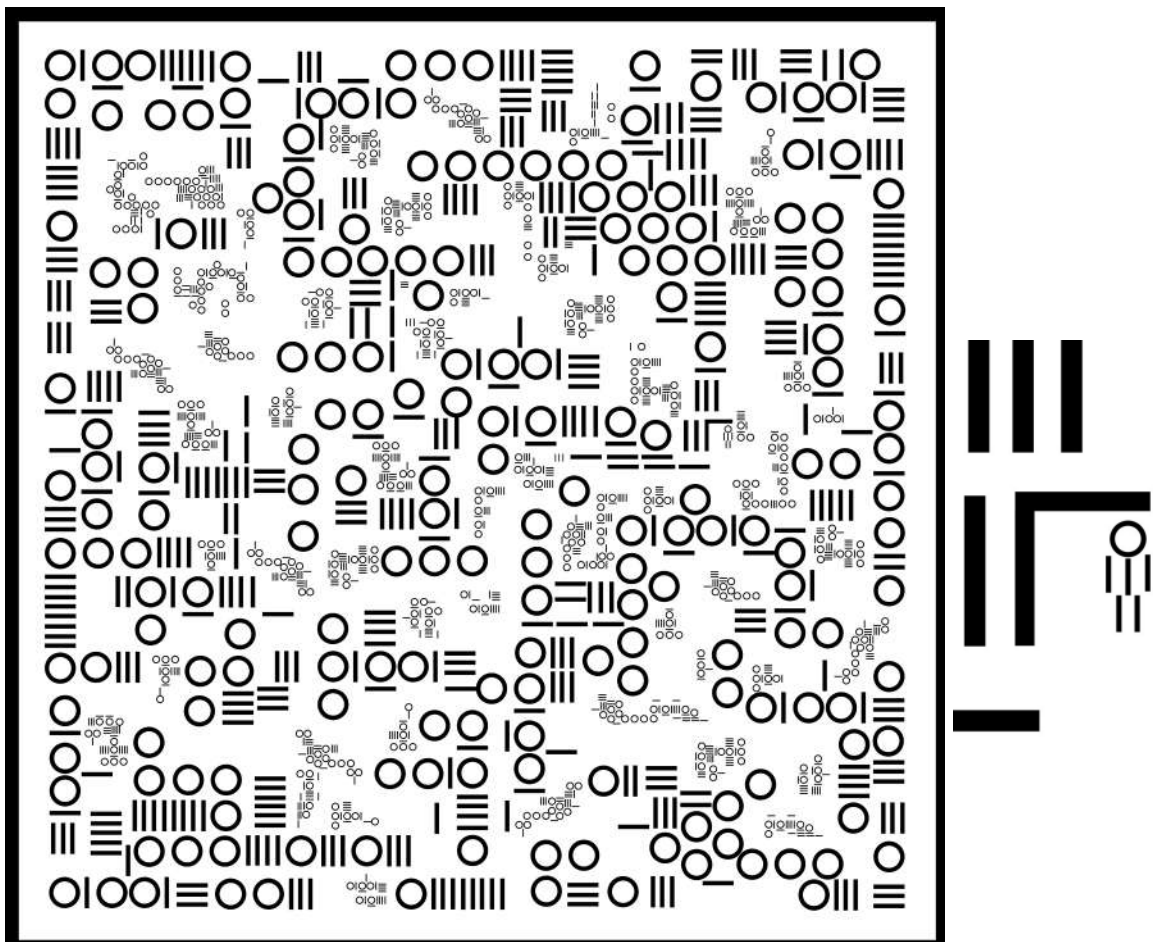


Figura 58: Labirinto IV, e detalhe. Dustan Oeven. Desenho e colagem digital. acervo do autor.

Ao posicioná-la na imagem, considerei a possibilidade de atribuir-lhe não só a significação de um caminhante dentro do labirinto, mas também do bonequinho

enforcado, do jogo de adivinhação e dedução de palavras. Aqui ele está destacado do quadro, facilitando sua percepção, porém, quando o painel está exposto na parede, a sua visão depende do observador, que nem sabe de sua existência, dedicar um tempo à leitura do labirinto. Para descobrir o elemento humano presente no dédalo maquinal é preciso se enredar nos sinais binários.

Com essa série de *Labirintos* procurei, justamente, explorar os caminhos, a passagem, as relações que estabelecemos com a nossa realidade física e a realidade virtual cada vez mais presente fisicamente em nosso cotidiano. Os quadros nos falam da transformação do labirinto cotidiano físico em um labirinto virtualizado, acessado a partir de ferramentas – aplicativos - que servem de intermediadores dessas relações. Para Benjamin (1994, p. 202), “a cidade é a realização do antigo sonho humano do labirinto”. Hoje não é apenas rua que conduz o *flâneur*, mas as telas de *smartphones* ou computadores. O deslumbramento que se deu na modernidade da cidade segue na modernidade tardia pelo deslumbramento com as telas: primeiro o cinema, depois a TV e finalmente telas interativas. E elas nos conduzem ao mundo do consumo e da possibilidade de atendimento rápido dos desejos.

A vida organizada em torno do consumo, por outro lado, deve se bastar sem normas. Ela é orientada pela sedução, por desejos sempre crescentes e quereres voláteis – não mais por regulação normativa. Nenhum vizinho em particular oferece um ponto de referência para uma vida de sucesso: uma sociedade de consumidores se baseia na comparação universal – e o céu é o único limite.(BAUMAN,2001, p. 91)

O olho da máquina fotográfica não funciona agora apenas como registro de uma realidade, mas como chave para possíveis realidades ou sonhos. Com o instrumento correto pode-se adentrar nos códigos de imagens, que conduzem o espectador a inúmeros portais. Porém, há uma ilusão de velocidade, pois acessamos tudo rapidamente mas o tempo corre ao adentrarmos esses labirintos virtuais.

As primeiras reflexões que propiciaram a criação desses labirintos foram justamente devido um pequeno conto de Kafka, *A mensagem imperial*, transcrito integralmente aqui, pois um resumo seria quase do mesmo tamanho.

O imperador — assim consta — enviou a você, o só, o súdito lastimável, a minúscula sombra refugiada na mais remota distância diante do sol imperial, exatamente a você o imperador enviou do leito de morte uma mensagem. Fez o mensageiro se ajoelhar ao pé da cama e segredou-lhe a mensagem no ouvido; estava tão empenhado nela que o mandou ainda repeti-la no seu próprio ouvido. Com um aceno de cabeça confirmou a exatidão do que tinha sido dito. E perante todos os que assistem à sua morte — todas as paredes que impedem a vista foram derrubadas e nas amplas escadarias que se lançam ao alto os grandes do reino formam um círculo —, perante todos eles o imperador despachou o mensageiro. Este se pôs imediatamente em marcha; é um homem robusto, infatigável; estendendo ora um, ora o outro braço, ele abre caminho na multidão; quando encontra resistência aponta para o peito onde está o símbolo do sol; avança fácil como nenhum outro. Mas a multidão é tão grande, suas moradas não têm fim. Fosse um campo livre que se abrisse, como ele voaria! — e certamente você logo ouviria a esplêndida batida dos seus punhos na porta. Ao invés disso porém — como são vãos os seus esforços; continua sempre forçando a passagem pelos aposentos do palácio mais interno; nunca irá ultrapassá-los; e se o conseguisse nada estaria ganho: teria de percorrer os pátios de ponta a ponta e depois dos pátios o segundo palácio que os circunda; e outra vez escadas e pátios; e novamente um palácio; e assim por diante, durante milênios; e se afinal ele se precipitasse do mais externo dos portões — mas isso não pode acontecer jamais, jamais — só então ele teria diante de si a cidade-sede, o centro do mundo, repleto da própria borra amontoada. Aqui ninguém penetra; muito menos com a mensagem de um morto. — Você, no entanto, está sentado junto à janela e sonha com ela quando a noite chega. (KAFKA, 2011, p. 66)

A persistência na tentativa de realizar uma tarefa impossível, seja defender-se de acusações desconhecidas, chegar ao castelo inatingível ou entrar pela porta da lei, se repete com o mensageiro de *Uma mensagem imperial*. O portador da mensagem visualiza os obstáculos que tornam sua missão inexecutável, porém prossegue em seu caminho. Os protagonistas de Kafka, cientes ou ignorantes de sua situação, seguem o fluxo dos acontecimentos, procurando a compreensão. Ao contrário do escritor que não apresenta salvação, de acordo com Bloon (2013, p. 441) o leitor enxerga a esperança nos personagens. Conforme Carone,

Uma vez que o leitor do texto é o súdito aludido por “você”, é possível ler a obra como uma alegoria da recusa geral de qualquer sentido certo e inequívoco da escrita kafkiana. Assim como o súdito do imperador espera em vão a mensagem do soberano agonizante, os intérpretes de Kafka aguardam inutilmente a transmissão do significado último pretendido pelo autor (CARONE, 2011, p.65)

De acordo com minhas lembranças, conheci esse conto em 1987, em uma revista em quadrinhos que ganhei de uma amiga que era professora de história. A

revista era *Kafka em quadrinhos*, desenhada pelo argentino Léo Durañona, trazia diversos contos de Kafka. Alguns eu já conhecia, como *O médico rural*, *A porta da lei*, *Na colônia penal*. Outros eram “inéditos” para mim. Eu, que na época, desenhava proficuamente em bico de pena, me encantei com as representações visuais em preto e branco das histórias de Kafka. Algumas das histórias, como *A célula*, tinham desenhos que remetiam a um quadrinista que eu gostava muito, Moebius. Também no conto *A mensagem imperial*, a palavra labirinto não é expressa literalmente, mas a descrição dos aposentos do palácio e da cidade, bem como a própria multidão que forma barreiras intransponíveis, remetem a ele. E, assim como em outras narrativas do escritor, o protagonista do conto segue determinadamente seu caminho.

O quadrinho de Léo Durañona apresenta uma vista aérea da cidade-sede, com alguns espaços vazios representando as construções e inúmeros pontos pretos evidenciando multidão que toma conta das ruas (fig. 59). O quadro final apresenta o possível receptor da mensagem contemplando de sua janela as colunas da cidade e a multidão que se espalha. No texto do quadrinho final há uma variação em relação ao texto de Kafka, traduzido por Carone. Neste o texto diz: “Você. no entanto, está sentado junto à janela e sonha com ela quando a noite chega”. (KAFKA, 2011, p. 66). Na história em quadrinho o texto é: “mas você se senta perto de sua janela quando a noite cai... e sonha assim consigo mesmo.” (DURAÑONA, 1987, p. 22). Portanto, ao adaptar o conto, Durañona exprime sua leitura pessoal da história de Kafka, demonstrada nessa cena final, apresentando o receptor da mensagem como o próprio mensageiro.



Figura 59: Kafka em quadrinhos. Léo Durañona. 1987. p. 20

Esses labirintos gráficos derivaram para uma animação, que produzi em desenho tradicional, com lápis de cor, *All%off – liquidação* (fig. 60). O filme fala sobre a facilidade de acesso ao mundo do consumo (para alguns) e, ao mesmo tempo sobre a inutilidade do acúmulo. Também aponta o consumo, o esgotamento do planeta, que tem recursos limitados. Nele há a ideia de alienação do homem

nesse labirinto, no sentido da não compreensão dos processos de produção ao qual se está sujeito. As portas do labirinto se abrem, mas assim como em Kafka, os empregados do castelo, ou os funcionários da lei, os acessos não conduzem a uma resposta. Apenas a novas dúvidas ou realizações imediatas. Os instrumentos de leitura do labirinto não funcionam como o fio de Ariadne – grande parte não conduz pra fora do labirinto, mas justamente a outros labirintos: como o mundo de desejos, relações excessivamente intermediadas, respostas rápidas, perguntas inúteis, consumo voraz.

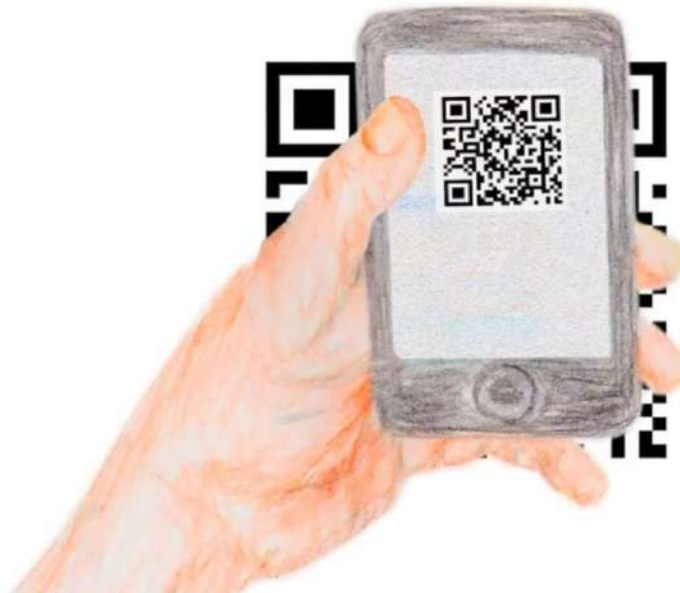


Figura 60: Frame do filme All% off. Dustan Oeven. 2017. Acervo do autor.

No labirinto, o caminhante se confunde, seu objetivo não é alcançado. Além disso, há sempre o temor de se cruzar com a fera que habita o interior do labirinto. Nos labirintos do meu processo criativo, produzi duas matrizes de litogravura: uma medusa, que é um ser mitológico que impede a locomoção do caminhante ao torná-lo em pedra e o minotauro, do labirinto de Creta (fig. 61). A medusa gerou algumas impressões, porém a matriz do Minotauro quebrou-se na primeira impressão. Por sorte, fotografei a matriz e a partir dela fiz algumas serigrafias. O meu minotauro está placidamente brincando com um fio (de Ariadne?), fazendo uma cama de gato, que é uma armadilha para mãos.



Figura 61: Montagem com gravuras da Medusa e Minotauro. Dustan Oeven. 2018. Acervo do autor.

Como sequência do meu percurso pelos labirintos, em 2019, produzi, em uma disciplina do PPGACV, com Gazy Andraus, um *zine* composto de alguns textos autorais e de outros autores mais ilustres, como Jorge Luís Borges, Sérgio Sampaio e Chico Buarque, além de desenhos diversos com a temática do labirinto (fig. 64)



Figura 62: Labirintozine. Dustan Oeven. 2019. Acervo do autor.

O *zine* é impresso dos dois lados em uma única folha de papel A4, com gramatura 90, que faz com que ele tenha uma certa estrutura. A forma como foram feitos os cortes e dobras permitem dobrá-lo e abri-lo em diversos sentidos, de forma

que ele pode ter várias capas, ou seja, vários pontos de entrada ou saída no *Labirintozine*. Ele também pode ser montado como um objeto tridimensional em várias posições, à semelhança do *Bicho* descrito no capítulo 1, criando espaços internos e externos.

No processo de leitura e releituras de obras de Kafka, deparei-me com um dos muitos micro-contos produzidos pelo autor. Essa é a íntegra do conto *Pequena fábula*:

“Ah”, disse o rato, “o mundo torna-se a cada dia mais estreito. A princípio era tão vasto que me dava medo, eu continuava correndo e me sentia feliz com o fato de que finalmente via à distância, à direita e à esquerda, as paredes, mas essas longas paredes convergem tão depressa uma para a outra, que já estou no último quarto e lá no canto fica a ratoeira para a qual eu corro.” — “Você só precisa mudar de direção”, disse o gato e devorou-o.

Resolvi fazer uma pequena animação dessa pequena fábula de Kafka, com um ratinho antropomorfizado, ao estilo de *Tom e Jerry*, correndo por um labirinto. Produzi os bonecos e fotografei em um fundo neutro para recortar e aplicar sobre os módulos do labirinto que compunham o cenário, usando um programa de edição de fotos. (fig.63)

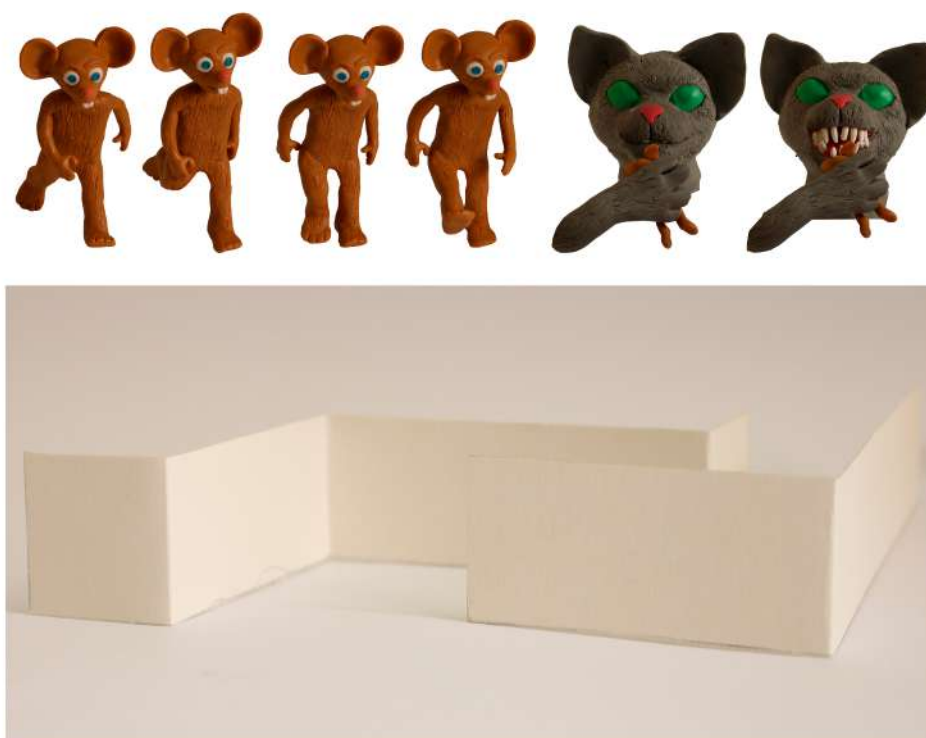


Figura 63: Montagem para o filme *Pequena fábula*. Dustan Oeven. Acervo do autor.

Entretanto, antes de finalizar o projeto, que contava com diversos arquivos de montagem, que não foram salvos “nas nuvens” e ele se perdeu no labirinto de um HD corrompido, restando apenas alguns dos quadros feitos. Considero que é apenas uma interrupção no caminho. Devo retomar a produção desde o início, ao terminar o filme que descrevo no capítulo seguinte.

4. Na Colônia Penal

Kafka escreveu a novela *Na colônia penal* em 1914, mas ela foi publicada apenas em 1919. De acordo com Carone (2011, p. 24), “A consciência do escritor de que o conto tinha relação com algumas obras anteriores é manifesta: em 1915, *Na colônia penal* devia ter sido publicada com *O veredicto* e *A metamorfose* num único volume sob o título *Punições*.”

A novela narra a visita de um explorador a uma ilha, na qual funciona uma colônia penal. Ali o visitante presenciará a execução de uma sentença penal. Ele deve cumprir o objetivo de relatar suas impressões ao comandante atual sobre o sistema penal da ilha. O acusado não apenas não tem direito a defesa, como também desconhece o crime que lhe é imputado. A punição que lhe é imposta é executada por um mecanismo que escreve a sentença na própria pele do condenado. O oficial encarregado desse processo descreve a máquina com adoração. O estrangeiro não concorda que o método de execução da pena seja realmente eficiente ou adequado. O oficial salienta que o condenado desconhece a pena, porque ela a conheceria ao senti-la na sua pele. De acordo com o oficial, a compreensão do condenado pela dor seria como uma iluminação. Com o condenado já colocado na máquina, diante da reação do convidado, o oficial interrompe o procedimento e liberta o preso do aparelho, e pega no aparelho a mensagem “Seja justo”. Ato contínuo, o oficial resolve infligir essa sentença a si próprio. Porém, o dispositivo atua de forma diferente da descrita anteriormente e seus instrumentos colapsam provocando a morte do oficial, cujo rosto não demonstra qualquer sinal da suposta “iluminação” que o equipamento provocaria no condenado.

A novela traz o recorrente tema da punição ou castigo presente em outras obras de Kafka, como *O processo* e *O veredito*. Da mesma forma, a questão da ignorância, do desconhecimento dos motivos que levam à punição se apresentam no fato do condenado não saber qual foi sua falta, supostamente, só a descobrindo no momento da aplicação da pena, que é o mesmo de sua morte. Há um confronto entre o antigo e o moderno na história, representados pelo novo comandante e o velho comandante, criador da máquina punitiva, defendida entusiasticamente pelo oficial juiz. As observações do viajante para o novo comandante teriam um

importante peso para a manutenção ou não do sistema punitivo. Portanto, o oficial procura convencê-lo da eficiência da máquina.

O conto remete à discussão dos aparelhos de punição do estado e também do processo de colonização empreendido pelo imperialismo europeu. Esse processo foi responsável pelo enriquecimento e modernização da Europa em fins do século XIX e início do século XX, também por aparatos de dominação e repressão nas colônias que só foram desmontados em meados do século XX, com os movimentos emancipatórios em África.

4.1 Como cheguei na colônia penal

A primeira vez que li *Na colônia penal* foi no início dos anos 1980, paralelamente aos livros escritos pelos presos libertos pela Lei da anistia e também dos exilados recém-chegados do exterior: *Tirando o capuz*, de Álvaro Caldas; *O que é isso companheiro*, de Fernando Gabeira; *Confesso que peguei em armas*, do jornalista Antônio Pinheiro Sales, residente em Goiás. Esses e outros relatos dos militantes da resistência à ditadura militar traziam sua história de vida, análises políticas e via de regra, descrições das torturas que sofreram nas prisões. Para mim, naquele momento era impossível não associar o mecanismo de *Na colônia penal* a esse cenário brasileiro. Os horizontes de democratização começavam a se abrir, porém, ao mesmo tempo pairavam no ar as ameaças de retrocesso político, como na lápide do velho comandante da colônia.

Aqui jaz o antigo comandante. Seus adeptos, que agora não podem dizer o nome, cavaram-lhe o túmulo e assentaram a lápide. Existe uma profecia segundo a qual o comandante, depois de determinado número de anos, ressuscitará e chefiará seus adeptos para a reconquista da colônia. Acreditei e esperai! (KAFKA, 2011, p. 35)

Em 2019, essa perspectiva de retrogradação se fez presente no Brasil, com um governo que em seu primeiro ano quis fazer desfiles públicos em comemoração ao 31 de março, aniversário do golpe militar de 1964. Em 2020, em plena pandemia, ocorrem manifestações antidemocráticas em frente a quartéis, com clara participação de membros do governo, pedindo o fechamento do Congresso e do Supremo Tribunal Federal e o retorno do Ato Institucional número cinco – AI-5. Essas circunstâncias reavivaram meu interesse por esse conto de Kafka, tornando-o minha primeira opção de obra para realizar uma adaptação do autor.

A obra de Kafka foi escrita em 1914 e possui as referências históricas do escritor a essa época e a um lugar fictício, mas o qual é facilmente associado às colônias europeias. Minha visão do conto de Kafka é permeada por minha curta vivência pessoal com um repertório baseado em informações que eu tinha acesso relativas ao momento político da época de minha primeira leitura, na adolescência. Outrossim, a releitura recente do conto, permite uma ampliação ou transformação dessa visão, em função do somatório de diferentes experiências pessoais, intelectuais e artísticas com a passagem do tempo.

A adaptação de um conto para um filme é uma recriação da obra original, como pontuamos no primeiro capítulo dessa tese. O cineasta que narra a história estabelece um diálogo com o texto original, mas o produto final é a visão particular do autor do filme sobre o conteúdo do livro. Nesse processo podem ocorrer deslocamentos espaciais, temporais, de ponto de vista, acréscimo ou supressão de personagens ou fatos narrados originalmente, conforme a compreensão do cineasta. A maior ou menor proximidade entre os elementos que constituem os dois meios leva a utilização de diferentes terminologias pra designar a transposição de um para outro. Usa-se os termos “baseado em” “inspirado em” entre outros, para designar esse diálogo com a obra original. Conforme Stan:

Coppola transforma a floresta africana de *No Coração das Trevas*, de Conrad, na floresta vietnamita de *Apocalypse Now*. Kubrick, em *De Olhos Bem Fechados*, transforma a Viena do século XIX da *Dream Story*, de Schnitzler, em uma estranha versão alternativa da Manhattan contemporânea. (STAN, 2006, p. 47)

Na novela *Na colônia penal*, os personagens centrais são o explorador e o oficial e, lógico, a máquina punitiva. O oficial apresenta o dispositivo penal ao viajante no intuito de convencê-lo que interceda junto ao novo comandante pela manutenção da máquina. O diálogo entre os dois é uma explanação do oficial executor, enaltecendo o mecanismo e os velhos tempos. O explorador não se revela empolgado com o que vê e com o que lhe é descrito e declara que vai emitir essa opinião ao novo comandante. Ao perceber a não adesão do estrangeiro à sua causa, o oficial libera o condenado e se coloca na máquina, que desmonta enquanto o mata. O explorador, ao andar pela colônia, encontra a tumba do velho comandante. Após isso, ele abandona a ilha.

Uma adaptação é automaticamente diferente e original devido à mudança do meio de comunicação. A passagem de um meio unicamente verbal como o romance para um meio multifacetado como o filme, que pode jogar não somente com palavras (escritas e faladas), mas ainda com música, efeitos sonoros e imagens fotográficas animadas, explica a pouca probabilidade de uma fidelidade literal, que eu sugeriria qualificar até mesmo de indesejável (STAN, 2008, p. 20)

O filme que produzi não existiria sem que o conto *Na colônia penal* fosse escrito e sem que eu o tivesse lido. Em meu argumento mantenho aquilo que eu acho essencial do texto no filme. O que quero dizer com “essencial” é a percepção que eu tenho da obra original, não o que eu imagino que seja a essência da obra em si, ou o que o autor pretendeu dizer. Uma obra de arte é polissêmica, pode dar margem a diversas interpretações. A animação que realizei é uma de muitas visões possíveis. Inclusive é uma escolha dentre as várias possibilidades que eu posso pensar sobre ela. Não busco, portanto, com a animação de *Na colônia penal* uma suposta fidelidade a obra de Kafka. Ao fazer a transposição do texto de Kafka, optei por focar a minha história na sequência que mostra a relação entre os personagens e a máquina de punir. Portanto, nomeei meu filme como *A máquina penal*.

4.2. A máquina penal

Como todo trabalho artístico, a realização de um filme é a materialização de uma ideia em um meio que possa ser acessado por um espectador. Conforme Luigi Pareyson (2001, p.152), “a arte é necessariamente extrinsecação, pois só por seu caráter físico e sensível ela se especifica, distinguindo da artisticidade genérica inerente à vida espiritual”. Para chegar ao filme, o produto visual final, é necessário um processo em diversas etapas, que são a pré-produção, produção e finalização. Na pré-produção, elabora-se um *story line*, a partir do qual o argumento é produzido. Do argumento deriva o roteiro, que detalha a trama do filme.

4.2.1. Story line

De acordo com Doc Comparato (, “é o termo usado para designar, com um mínimo de palavras a matriz de uma história.” Ele explicita que o *story line* deve conter os três pontos-chave da história: a apresentação do conflito; o desenvolvimento do conflito; a solução do conflito.

4.2.2 *story line* do filme *A máquina penal*

Um oficial apresenta a máquina penal ao público. O público não gosta do que vê e o oficial se sacrifica na máquina. O público aprova sua morte.

4.2.3. Argumento ou sinopse

O argumento é a escrita, de forma resumida e clara, da ideia central de um filme. toda a ação, ambientação e personagens principais de um filme. Para Rey, (1989, p. 14) “É como um conto, porém objetivo, preso aos fatos, e narrado sem literatices”. Comparato afirma que: Assim como a *story line* representa o que (o conflito matriz escolhido), a sinopse representa quando (a temporalidade), onde (a localização), quem (as personagens) e finalmente, qual (a história que vamos contar).

4.2.4. Argumento do filme *Na colônia penal*

Em uma sala cinza um militar está apresentando uma *live*. Na sala há uma máquina que o militar apresenta como a máquina penal. Ele descreve o funcionamento da máquina, enquanto a coloca para funcionar. Após isso ele se dirige ao público, e pede para que as pessoas curtam seu vídeo. Um soldado traz um preso e o oficial diz que acontecerá a execução. O preso é colocado na máquina. Em corte vemos *closes* de celulares, mostrando o tutorial, com *emojis* zangados, comentários negativos, mas também algumas curtidas. A imagem volta para o oficial desapontado. Então ele fala com o público coisas como: “você não gostaram?” “como não?”. Em sequência, ele se dirige até a máquina que o executa enquanto se desmonta. Essa cena é mostrada em uma tela computador na qual os *likes* começam crescer velozmente. A cena final da animação é uma tela dando *pane*, *tilt* e se normalizando com os dizeres: “O antigo comandante voltará. Espere e confie!”

Em minha adaptação da obra de Kafka, primeiramente, eu atualizei o enredo, escrito em 1914, para o tempo presente. Infelizmente, após um século, os mecanismos de repressão, punição e execução bárbaros ainda são usados em grande parte do mundo. O texto original traz o conflito entre o antigo e o moderno, sendo o “novo” representado pelo explorador e o novo comandante, que é apenas citado, trazendo alguma evolução civilizatória. O texto até aponta uma certa

esperança na humanidade, quando o viajante deixa claro que desaprova o procedimento. Porém, há um alerta ao final que a barbárie antiga sempre pode retornar, basta que um grupo queira. No filme que produzo, permanece a visão de que o novo substituindo o antigo pode trazer uma melhora nas condições gerais da humanidade, mas mantenho o alerta final de Kafka.

No conto, o diálogo entre o oficial e o explorador é quase um monólogo do primeiro, com respostas curtas do segundo. Em meu argumento, eliminei a figura física do viajante e a substitui pelo telespectador da *internet*. O oficial está tentando convencer o público sobre as vantagens do antigo sistema. Ele o apresenta a esse público, convida-os para que assistam a execução. A descrição detalhada da máquina se dá como se fosse um tutorial de *YouTube*. O oficial empenha-se, com os instrumentos da contemporaneidade, a convencer sua plateia. Como qualquer blogueiro ou *youtuber*, ele busca o engajamento, pede *likes*, para garantir a subsistência de sua instituição. A negativa de apoio do viajante é por mim reproduzida nas descurtidas e reações negativos do público da *live* do oficial.

No texto de Kafka, diante da repulsa do explorador à sua argumentação sobre a máquina e seus benefícios para o sistema penal, o oficial coloca a si mesmo na máquina de punição. Ele toma tal atitude na presença do viajante. A sequência pode ser pensada como um gesto de desistência, da morte do velho sistema, mas também pode ser vista como um sacrifício, uma última tentativa de convencimento de sua verdade. Em seguida o explorador anda pela ilha e encontra a tumba do antigo comandante, com a inscrição já citada, na casa de chá. Os homens da casa de chá riem dos dizeres. Ao sair da ilha, o explorador evita que o soldado e o condenado o acompanhem. O estrangeiro, apesar de não apoiar o sistema do antigo comandante, deixa claro que não quer se envolver com os habitantes da ilha, chegando até a ameaçar com o uso de força, caso eles quisessem acompanhá-lo. Há, portanto, uma negação do viajante em se comprometer com qualquer lado da história.

No meu argumento, a atitude do oficial é a mesma. Ele também se auto-imola na engrenagem punitiva. Ele o faz diante das câmeras de uma *live*, para atingir seus interlocutores. Nesse momento, o seu vídeo que estava com mais *deslikes* que *likes* passa a ser aprovado, tem mais curtidas. Ou seja, sua atitude acabou gerando o

engajamento que ele desejava. Há portanto uma visão sobre a recepção do chamado conteúdo sensível e a interatividade, a batalha diária por *likes*, a mudança de comportamento em redes. A máquina punitiva não é aprovada por uma maioria, porém, quando o agente do mecanismo sofre o castigo, essa maioria aprova. Deduz-se que, aquilo que é desaprovado não é o conceito da falta de defesa do condenado, da tortura desumana e sim, a quem essa punição se destina. Não se trata, portanto, de uma discordância baseada num julgamento ético. O pensamento que se traduz em curtidas no filme é que para um inimigo justificável, qualquer castigo é válido. Esse tipo de relação é a mesma presente nos espectadores de filmes de justiceiros e, é a lógica da vingança e do linchamento.

Se fizéssemos uma história do controle social do corpo, poderíamos mostrar que, até o século XVIII inclusive, o corpo dos indivíduos é essencialmente a superfície de inscrição de suplícios e de penas; o corpo era feito para ser supliciado e castigado. Já nas instâncias de controle que surgem partir do século XIX, o corpo adquire uma significação totalmente diferente; ele não é mais o que deve ser supliciado, mas o que deve ser formado, reformado, corrigido, o que deve adquirir aptidões, receber um certo número de qualidades, qualificar-se como corpo capaz de trabalhar. (FOUCAUT, 2002, p. 119)

O linchamento não pode ser considerado um traço civilizatório, conseqüentemente, no argumento do filme, a partir desse engajamento virtual na tortura do oficial, as telas dos computadores exibem a ameaça da volta do antigo comandante. Como demonstrado pelos espectadores ou internautas, o conceito da máquina penal continua atual, o que pode eventualmente mudar, são os carrascos e as vítimas, como ocorreu na Revolução Francesa.

4.2.5. Roteiro

Roteirizar um filme é produzir a estrutura narrativa, com a definição dos personagens, falas, ambientação, sequências. O roteiro é o desenvolvimento do argumento, da ideia central do filme. É a partir do roteiro que se cria o corpo da história a ser contada. Normalmente um roteiro começa com um esboço, que contem sua estrutura básica, com a definição dos eventos do filme, uma estrutura que define o início, o meio e o fim da narrativa. Conforme Rodrigues,

Um roteiro é uma história contada com imagens, expressas dramaticamente em uma estrutura definida, com início meio e fim, não necessariamente nessa ordem. Se, ao lermos um roteiro,

tivermos dificuldades em visualizar a cena, certamente ele tem problemas.(RODRIGUES, 2002, pg. 50)

Conforme Robert McKee (2018) a estrutura de um roteiro é a forma como é organizada a história em cenas e sequências que formem um todo coerente. A estrutura é o encadeamento de eventos na vida do personagem da história. A estrutura está intimamente ligada ao personagem. Conforme McKee:

A função da estrutura é criar pressões progressivamente construídas que forcem o personagem a enfrentar dilemas cada vez mais difíceis, fazendo escolhas de risco e tomando atitudes cada vez mais difíceis, gradualmente revelando sua verdadeira natureza, até mesmo chegando ao seu eu inconsciente. (MCKEE, 2018, pg. 110)

Para McKee, o roteirista deve trabalhar do fim para o começo da história, ou seja, a partir do ponto culminante ou clímax da história ele deve construir a sucessão de eventos sobre o personagem que levaram a esse ponto.

Primeiramente, é produzido um roteiro literário. Nessa estrutura, habitualmente, os personagens e o contexto, ou situação original do filme, são apresentados. Em sequência, há um ponto de mudança, o momento em que algo novo é apresentado ao espectador, há um conflito que define qual será o rumo do personagem. O desenvolvimento é como a história se desenrola a partir do conflito inicial. Nesse momento, há uma nova conformação, de interação entre os personagens. Ocorre então um ponto de virada, ou *plot twist*, uma mudança no rumo da trama do filme. Essa mudança leva ao chamado clímax da história, no qual o conflito atinge seu ápice; finalmente, há o desfecho, o ponto do filme em que o conflito se resolve e deriva para uma nova normalidade, transformada.

A partir do roteiro literário é feito roteiro técnico, no qual são definidos os planos, enquadramentos, iluminação, movimento de câmeras e deslocamento dos atores no ambiente.

Ao conceber o filme *A máquina penal*, defini que eu seria o roteirista e também o diretor do filme, portanto ao começar a detalhar a ação, eu já estava pensando em termos de um roteiro técnico. Outro aspecto que destaco é que o filme foi planejado como um vídeo para redes sociais, no qual o personagem está se dirigindo ao público. Toda a história se desenvolve em um único cenário, o ambiente onde se encontra a máquina. Esse ambiente é como um estúdio de TV. Como sou

formado em Comunicação Social, com habilitação em Radialismo, desenvolvi o roteiro como se fosse um programa de TV, utilizando um formato de tabela, com as colunas de imagem e áudio.

4.2.6. Roteiro do filme *A máquina penal*

Cena	Vídeo	Áudio
1	P.M. Oficial executor ao lado do controle da máquina	Olá, Cidadãos de bem. Eu sou o oficial executor e estou aqui com minha equipe, fazendo esta <i>Live</i> para apresentar a Máquina Penal.
2.	PG Oficial apontando a máquina	
3	PM Oficial falando	A máquina é um elemento essencial na aplicação da justiça
4	PA Oficial falando	Normalmente ela fica no porão, mas esse é um momento para exibi-la publicamente.
5 -	PM Oficial roda os olhos pelo ambiente	Nesse Estúdio....
6 –	PG Oficial acena com os braços, abarcando o ambiente do estúdio	...temos diversas câmeras posicionadas para mostrar os detalhes do funcionamento da máquina.
7 –	plano da máquina	Aqui vocês podem ver essa estrutura chamada <i>Mesa</i> , onde o condenado é colocado.
8	PA, Meio plongé – Oficial apertando botão da máquina.	Quando apertamos essa tecla,
9	Close – algemas se fechando.	as algemas se fecham sobre seus braços e pernas, deixando ele imóvel.
10	Close do mecanismo	Sua boca é tapada por esse mecanismo.

11	PA, Meio plongé – Oficial apertando botão da máquina.	Um toque nessa tecla....
12	PG – máquina com a mesa se posicionando	...e a mesa fica na posição horizontal.
13	PM - mesa	E por último, o mais importante: o <i>Desenhador</i> .
14	PD - desenhador	Esse braço robótico tem na ponta uma agulha que escreve a sentença, rasgando a pele e depois a carne do preso
15	Plano mais aberto do desenhador	Um tubo no desenhador aspira o sangue das feridas, para evitar a bagunça.
16	PM Oficial falando	Gostaram? Então curta, dê seu <i>like</i> . Comente aqui ao vivo, na tela.
17	Plongé – Oficial aponta a máquina	Agora vamos mostrar a máquina penal funcionando na prática.
18	PM frontal – preso e guarda caminhando	Temos aqui um condenado que vai conhecer profundamente sua pena agora.
19	PG – Guarda entra com o condenado	Passos
20	PG – ângulo traseiro do preso e guarda caminhando e mostrando a máquina de frente	Efeitos sonoros
21	PA – preso vira-se para o guarda, o cutuca com o cassetete.	
22	PG – preso sobe na base da máquina	Efeitos sonoros

23	PA – Oficial se vira para o controle da máquina e aperta o primeiro botão	Efeitos sonoros
24	PD – algemas se fechando sobre os braços do preso	Efeitos sonoros
25	PD – algemas se fechando sobre os pés do preso	
26	PA – Oficial se vira para o controle da máquina e aperta o primeiro botão	
27	PG – mesa se posiciona na horizontal com o condenado. Braço mecânico começa a se mover.	Efeitos sonoros
28	PA – Oficial se vira-se para a máquina	Efeitos sonoros
29	PG – militares observam o preso se contorcendo, enquanto o braço funciona.	Efeitos sonoros
30	Emojis de desaprovação aparecem na tela.	
31	PA – Oficial fala gesticulando ao espectador.	Como assim? Não curtiram? Que absurdo!
32	PG – mesa é colocada na posição vertical, as algemas e o tapa boca são soltos. O condenado quase cai e vira-se para os militares, olhando estático. O guarda vai em sua direção mas o oficial o contem, enquanto grita com o	Vá embora, Meliante!

	condenado.	
33	PA – oficial joga o quepe no chão, tira a gravata, e arranca o casaco e se vira para o controle da máquina	
34	PM – guarda olha assustado para o oficial.	
35	PD– Oficial aperta os 3 botões da máquina	Efeitos sonoros
36	PG – oficial corre em direção a máquina e se posiciona na mesa	Efeitos sonoros
37	PD – algemas se fecham sobre os membros do oficial	Efeitos sonoros
38	PD – mecanismo tapa sua boca	
38	PG – Mesa começa a se posicionar, porém em vez de parar na horizontal começa a girar acelerando.	Efeitos sonoros
39	PD - Braço robótico se movimenta, até que atinge a mesa e a máquina começa a desmontar	Efeitos sonoros
40	PG – a máquina desmonta em cima do oficial executor.	Efeitos sonoros
41	Emojis de aprovação aparecem na tela	
41	PD - tela com sinal de pane. Logo após aparecem os dizeres: “O antigo comandante voltará. Espere e confie!”	

O personagem principal do filme *A máquina penal* é o oficial executor. De acordo com o roteiro ele está apresentando uma *live*, na qual ele demonstra a máquina punitiva. As cenas, planos e falas do filme acontecem dentro desse formato de *live*, excetuando-se as cenas em que aparecem planos detalhes de celulares exibindo essa *live*.

Para produzir um texto para ser falado em um vídeo, é preciso considerar o público-alvo desse vídeo, o objetivo que se tem ao veiculá-lo. Nesse momento, tive que agir como um publicitário, cujo cliente era o Oficial executor. Tive que saber qual era o seu o objetivo e quem era o seu público. O objetivo do vídeo que o personagem apresenta é demonstrar a máquina penal, exaltando sua eficiência e importância para o sistema de justiça. O público a quem ele se dirige, usando o termo “cidadão de bem” é a população em geral, que no Brasil, de acordo com pesquisas recentes, se declara mais conservadora ou de direita. Supostas soluções relacionados ao problema da violência e criminalidade, como a redução da maioridade penal, o porte de armas são apoiados pela maioria da população. A proliferação e altos índices de audiência de programas jornalísticos, cujo teor é basicamente mostrar criminosos e o trabalho de repressão policial, também apontam que esse é o público suscetível a fala do oficial. Os apresentadores de tais programas, que normalmente exibem suspeitos presos pela polícia, utilizam frequentemente o termo “cidadão de bem”, referindo-se à população em contraposição aos termos “meliante”, “marginal” “bandido”.

Seguindo o texto, o oficial se apresenta e apresenta a máquina: “ela é um elemento essencial na aplicação da justiça”. Usando esse termo ele busca o convencimento do público. Se o público quer que haja justiça, tem que apoiar a máquina. Ao mesmo tempo o oficial não aponta a máquina como uma novidade. O tempo verbal usado é no presente: a máquina “é ” essencial e não “será” ou “vai ser”. A comprovação de sua existência vem corroborada pela frase seguinte: “normalmente, ela fica no porão, mas esse é o momento para exibi-la publicamente”. Essa afirmação, deixa claro que a máquina já é utilizada, fora das vistas da população. O porão é uma parte da casa escondida das visitas, ou do público. Normalmente, só os donos têm acesso. É um local destinado a guardar ferramentas, entulhos e desenvolver trabalhos manuais pesados. Também é um lugar onde os

criminosos seriais mantêm em cativeiro, torturam e matam suas vítimas. Simbolicamente o termo porão é usado para se referir ao que está escondido. Porão ou porões são termos usado para mencionar a prática da tortura, por agentes do estado, durante a ditadura militar que se instalou no Brasil, em 1964.

A continuação da frase, “mas esse é o momento de exibi-la publicamente”, expõe o pensamento do oficial, e daqueles que ele representa, sobre o período histórico presente. A máquina repressora pode ser exposta publicamente, pois a população apoiará seu uso. A justiça deve ser feita a qualquer preço. O discurso que a justiça é leniente e morosa com os criminosos, com os inimigos da paz pública é difundido por veículos de comunicação de massa, políticos, celebridades ou sub-celebridades, influenciadores digitais. Um político que defendeu a tortura, que tem como ídolo um torturador reconhecido pela Comissão da Verdade, foi eleito presidente da república, em 2018. Um governador de estado, comemorou efusivamente, como se fosse um gol do seu time, a morte de um sequestrador, em rede nacional. Esses são alguns exemplos que permitem pensar que uma máquina penal, que executa uma tarefa bárbara sobre o corpo de um condenado, pode ser exibida publicamente. A expressão demonstra também que há um certo grau de hipocrisia entre o público. E esse é o momento em que não mais é preciso fingir.

Ao longo dos anos, a televisão passou por diversas transformações, inclusive técnicas. A qualidade da imagem e do som sempre foi alardeada pelas emissoras exibindo suas inovações tecnológicas. Qualidade e quantidade de câmeras em uma transmissão é um elemento ressaltado pelos apresentadores. Isso, de certa forma, habituou o público a um padrão de recepção de imagem. Mesmo com o advento da internet e das câmeras presentes em todos os celulares, o público busca essa suposta qualidade com a qual está familiarizado. Os próprios celulares, cada vez mais, trazem câmeras e outros recursos tecnológicos mais potentes. No filme, o oficial anuncia como vai demonstrar o aparelho: “Nesse estúdio, temos diversas câmeras posicionadas para mostrar os detalhes do funcionamento da máquina.” Com essa frase, ele esclarece que há um trabalho profissional e um parque tecnológico que permitirão que sua explanação seja bem ilustrada. O público terá acesso visual aos detalhes do aparelho.

O texto de apresentação do oficial segue: “Aqui vocês podem ver essa estrutura chamada *Mesa*, onde o condenado é colocado. Quando apertamos essa tecla, as algemas se fecham sobre seus braços e pernas, deixando ele imóvel. Sua boca é tapada por esse mecanismo.” Nesse ponto, a fala do oficial é como a descrição de um manual de operações. O texto pormenorizando os elementos da máquina empresta um caráter pedagógico à sua explanação. Outro aspecto que deve ser ressaltado está na frase “quando apertamos essa tecla...” Usando o verbo na primeira pessoa do plural, o oficial agrega o público à sua ação, tornando-o participante da ação. Além disso, exemplifica que a operação do mecanismo é simples, de tal forma que qualquer um pode manipulá-lo. A simplicidade da execução do trabalho é reiterada na fala: “Um toque nessa tecla, e a mesa fica na posição horizontal.” No trecho final da exposição do oficial, ele anuncia o componente de forma quase apoteótica: “E por último, o mais importante: o *Desenhador*. Esse braço robótico tem na ponta uma agulha que escreve a sentença, rasgando a pele e depois a carne do preso. Um tubo no desenhador aspira o sangue das feridas, para evitar a bagunça.” Além de exaltar a peça que executa de fato a tortura no preso, a fala do oficial salienta a limpeza de todo o processo. Nesse ponto, parece um anúncio de eletrodoméstico.

Finalizando sua fala sobre a máquina, o oficial se dirige ao espectador dessa forma: “Gostaram? Então deem seu *like*. Comentem aqui, ao vivo, na tela.” Em seguida ele anuncia: “Agora, vamos mostrar a máquina penal funcionando na prática.” “Temos aqui um condenado que vai conhecer profundamente sua pena, agora!”

Apesar de ter um perfil no *Facebook* e outro no *Instagram*, eu não sou um usuário ativo das redes sociais. Faço poucas postagens, normalmente repostagens institucionais ou de uma música que esteja ouvindo no *YouTube*. Minha atividade se resume a ver, curtir e, raramente, comentar o que aparece no meu *feed*. Porém, para realizar esse filme passei alguns dias assistindo diversos vídeos no *YouTube*, *Instagram* e *Facebook*. Assisti tutoriais de equipamentos, nutricionistas, *personal trainings*, professores de línguas, *coach* de relacionamentos, entre outros. Enfim, assisti algumas horas de pessoas enrolando para transmitir informações, fazendo

marketing pessoal, pedindo *likes* e inscrições em seus canais. O trabalho de pesquisa demanda sempre algum esforço.

Esse processo permitiu-me investigar a linguagem verbal e corporal dos apresentadores, ou *Influencers*, o que foi essencial para a construção do roteiro, tanto das falas como das imagens e, ainda, para desenvolver a performance de animação do personagem principal do filme. A maioria dos vídeos que assisti seguiam o seguinte formato: uma introdução chamativa do assunto, o pedido do vendedor (curtidas, comentário e inscrição no canal) e finalmente o assunto completo. Isso quando não remetiam a um *link* de cadastro ou compra.

Ao fazer essa parte do roteiro, trabalhei com esse formato. Primeiro o oficial apresenta a máquina funcionando sem a presença do condenado, para atizar a curiosidade do público. Após essa introdução ou chamariz, ele pede para o público curtir e, finalmente, ele se propõe a exibir a máquina executando o condenado. A fala do oficial sobre o condenado remete ironicamente, não a alguém que vai ser torturado, mas à chamada de um concorrente de um programa de calouros. “Temos aqui um condenado que vai conhecer profundamente sua pena”. Na hora de gravar a locução, quase usei a expressão “ahaiii!”, típica do apresentador Sílvio Santos.

Na faculdade de comunicação aprende-se que para verificar a viabilidade de um texto para rádio ou TV, ele deve ser falado e não apenas lido. Após escrever a fala da locução do oficial, gravei e escutei algumas vezes, pedi uma opinião ao meu cunhado, que é publicitário, e procedi algumas mudanças. A versão final do filme deve ter sido a terceira que escrevi.

Com relação às imagens do filme, o roteiro prevê que o oficial esteja em cena durante sua apresentação e da apresentação geral da máquina. Os enquadramentos foram pensados com a dinâmica de programa de televisão, com variações de planos mais fechados a planos gerais enquanto a máquina não está funcionando. Nos momentos em que a máquina funciona, o destaque da imagem é para o componente que está em evidência no texto, no padrão jornalístico “imagem cobre texto”. A partir do ponto de virada do roteiro, com a resposta negativa do público à apresentação do oficial, as imagens seguem a lógica da narrativa do filme, estabelecida pela dramaticidade da movimentação dos bonecos.

4.2.7. Pensando a arte conceitual do filme

O filme por mim realizado é uma animação. A animação é uma técnica cinematográfica que remonta os primórdios do cinema. John Hallas (1979), acredita que a animação antecede ao próprio cinema, considerando as sombras animadas pelo ar quente em abajures de velas, o sequenciamento de desenhos, projeções de sombras chinesas como precursores do cinema animado. Pode-se citar ainda diversos dispositivos que já produziam a ilusão de movimento, como a lanterna mágica, o zootoscópio e o fenacístoscópio. Para Halas, “todo filme é, por natureza uma decomposição do movimento numa série de fases imóveis” (1979, p.13).

Conforme Lucena Júnior (2005), a animação tem no movimento sua essência. Animar é atribuir movimentos a um objeto que não tem vida própria. A técnica da animação cinematográfica permite a criação de imagens que não encontramos na realidade. Qualquer objeto pode ser fotografado e ser animado. Esse é o princípio da animação *stop-motion*. O processo de animação cinematográfica consiste na técnica de fotografar os objetos quadro a quadro, criando a ilusão de movimento pela substituição em cada fotograma, de um desenho ou bonecos em outra posição. Colocados em sequência esses quadros ganham movimento. Em animação é possível trabalhar com o impraticável no mundo real. Pode-se distorcer e metamorfosear materiais, produzir movimentos fisicamente impossíveis, executar enfim, o que a imaginação criar e as competências do animador permitirem.

A técnica de animação que utilizo na adaptação de *A colônia penal* é a animação *stop-motion*, ou animação de bonecos, quadro a quadro. Por conseguinte, é um processo que envolve a existência física dos personagens e das respectivas locações em que eles “atuam”, ou melhor, sejam manipulados, para criarem vida. Para que os personagens e cenários do filme existam na realidade, eles devem ser confeccionados. Antes de sua fabricação é esboçada uma arte conceitual ou *concept art* dos personagens, cenários e demais objetos que compõem a visualidade do filme. No cinema, essa é uma atribuição que compete ao diretor de arte. Para desenvolver essa pesquisa, optei por fazer o filme da forma mais autoral e autônoma possível. Todas as funções criativas do filme são executadas por mim, pois é como eu quis vivenciar essa produção. Os componentes textuais da

animação, argumento e roteiro, são de minha autoria exclusiva, baseados no texto de Kafka. A criação imagética também é de minha responsabilidade. Isso se dá tanto na função de direção de arte, como na direção de fotografia e na finalização.

Ao longo do tempo produzi diversas animações, como foi relatado no capítulo um. A produção audiovisual, normalmente, envolve muitas pessoas e funções determinadas. Tive ótimas experiências trabalhando em conjunto com outros profissionais. É uma forma de trabalho que envolve muito aprendizado, troca de conhecimentos e também de afetos. Entretanto, esse é um filme no qual eu quis experimentar uma produção extremamente autoral, começando pela concepção do argumento, o desenvolvimento do roteiro, passando pelos materiais empregados na manufatura dos objetos até a linguagem cinematográfica, na produção e finalização.

Meu processo de criação de um filme é um tanto anárquico. Às vezes, eu penso, primeiramente, em alguns conceitos visuais antes mesmo da definição da história. Na leitura do conto *Na colônia penal*, a máquina punitiva é a primeira imagem que me vem à cabeça. No texto de Kafka, o oficial executor em sua explanação para convencer o viajante da importância da perpetuação do mecanismo de condenação, faz uma descrição detalhada do equipamento, salientando a sua estrutura moderna e automática:

Como se vê, ele se compõe de três partes. Com o correr do tempo surgiram denominações populares para cada uma delas. A parte de baixo tem o nome de cama, a de cima de desenhador e a do meio, que oscila entre as duas, se chama rastelo.

- Rastelo? Perguntou o explorador.(...)

É, rastelo – disse o oficial. - O nome combina. As agulhas estão dispostas como as grades de um rastelo, embora se limite a um mesmo lugar e exija muito maior perícia. Aliás, o senhor vai compreender logo. Aqui sobre a cama coloca-se o condenado. Quero, no entanto, primeiro descrever o aparelho e só depois fazê-lo funcionar eu mesmo. Aí o senhor poderá acompanhá-lo melhor. (Kafka, 2011, p. 30)

O oficial segue descrevendo os pormenores de como a máquina detém o prisioneiro:

Muito bem: como eu disse, esta é a cama. Está totalmente coberta com uma camada de algodão; o senhor ainda vai saber qual é o objetivo dela. O condenado é posto de bruços sobre o algodão, naturalmente nu; aqui estão, para as mãos, aqui para os pés e aqui para o pescoço, as correias para segurá-lo firme. Aqui na cabeceira

da cama, onde, como eu disse , homem apoia a cabeça, existe este pequeno tampão de feltro, que pode ser regulado com a maior facilidade, a ponto de entrar bem na boca da pessoa. Seu objetivo é impedir que ela grite ou morda a língua. Evidentemente o homem é obrigado a admitir o feltro na boca, pois caso contrário as correias do pescoço quebram sua nuca.” (Kafka, 2011, p. 33)

e a funcionalidade de cada peça.

O rastelo parece trabalhar de maneira uniforme. Vibrando, ele finca suas pontas no corpo, que além disso vibra por causa da cama. Para possibilitar que todos vistorem a execução da sentença, o rastelo foi feito de vidro. Fixar nele as agulhas deu origem a algumas dificuldades técnicas, mas depois de muitas tentativas o objetivo foi alcançado. Não poupamos esforços para isso. E agora qualquer um pode ver através do vidro como se realiza a inscrição no corpo. O senhor não quer chegar mais perto para observar as agulhas?

O explorador ergueu-se devagar, andou até lá e se inclinou sobre o rastelo.

- O senhor está vendo dois tipos de agulhas em disposições variadas – disse o oficial. - Cada agulha comprida tem ao seu lado uma curta. A comprida é a que escreve, a curta esguicha água pra lavar o sangue e manter a escrita sempre clara. A água e o sangue são depois conduzidos aqui nestas canaletas e escorrem por fim para a canaleta principal, cujo cano de escoamento leva ao fosso. (Kafka, 2011, p. 40)

Lembro-me do impacto que me causou a primeira leitura que fiz de *Na colônia penal* e imaginava a máquina de punição a partir da descrição de Kafka: a complexidade do dispositivo com sua cama forrada de algodão, as correias de couro que prendiam o condenado, engrenagens e correias e a placa com inúmeras agulhas, ligada a mangueira por onde corria a água. A imagem mental que formulei mesclava elementos de tortura medieval e máquinas modernas.

Robert Crumb e Leo Durañona adaptaram a novela *Na colônia penal* para quadrinhos. Suas histórias trazem as visões de cada um dos quadrinistas do equipamento narrado no texto.

O quadrinho de Durañona, que tem o título de *A execução*, foi produzido na década de 1980 e demonstra uma concepção macabra do engenho punitivo descrito por Kafka. O desenhista elaborou quadrinhos com planos detalhes do funcionamento da máquina, além de um quadro que a exhibe integralmente junto com o visitante, o condenado e o soldado. A máquina desenhada por Durañona é uma cama que tem grilhões de metal para prender o condenado. Ela apresenta, ainda,

uma espécie de dossel onde se localiza o ancinho de agulhas que escrevem a punição no corpo do condenado. Esse dossel é sustentado por colunas que tem a configuração de ossos humanos. No mecanismo, há diversos detalhes tétricos, como crânios, ossos e até mesmo o desenho de um caixão. É uma máquina cuja visualidade reporta simbolicamente à morte.(fig.64)

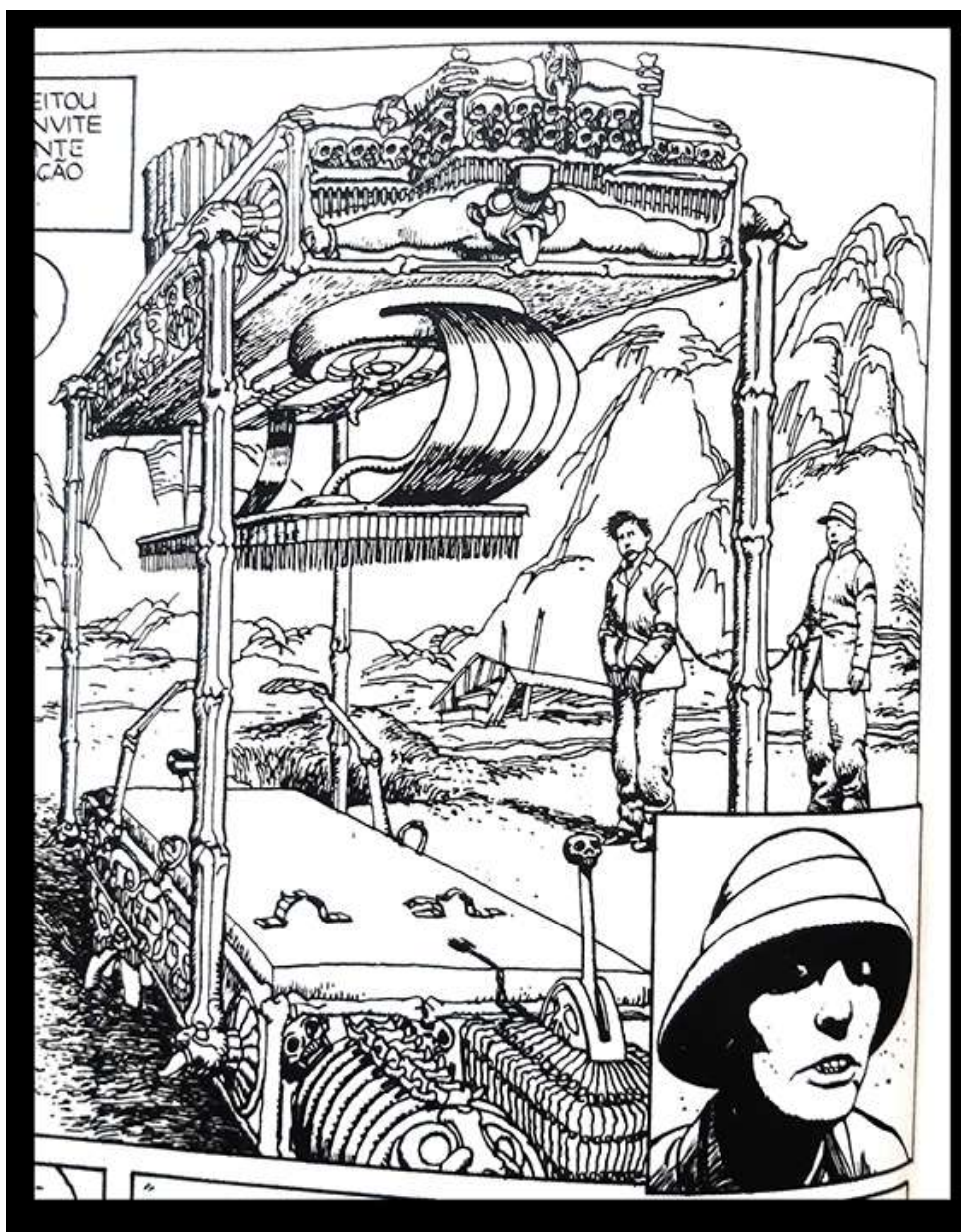


Figura 64: Kafka em quadrinhos. Léo Durañona. 1987. p. 3.

A representação de Robert Crumb para o aparelho de *Na colônia penal* também é uma cama com um dossel que suporta o ancinho. Mas Crumb optou por um desenho que alude à maquinária do início do século XX. Essa referência pode ser visível detalhes da imagem. No desenho magistral de Crumb, é perceptível a



Figura 65: Kafka de Crumb. 2006. p. 75.

engenhoca é feita de metal, com seus rebites, conexões. Os tubos em cima do dossel lembram máquinas a vapor e a roda com a correia a apresentam como um utensílio realmente funcional. O quadrinista situa visualmente o aparato na mesma época da escrita do conto. (fig. 65), na *belle époque* da Revolução industrial. No quadrinho de Crumb, o equipamento está em um local árido e estão presentes o oficial com sua farda e o explorador, este veste um terno tropical e chapéu, além disso ele está com a mão no rosto como para proteger do sol, indicando que o ambiente em que se encontram é uma região dos trópicos, como descrito por Kafka no conto.

O texto literário propicia a criação, pelo leitor, de imagens mentais que variam conforme o repertório de cada um. Esse repertório envolve elementos como a história pessoal, a formação, a visão social e política, a psicologia do leitor. Ao adaptar uma obra literária, o artista a transforma as imagens mentais que o texto lhe suscitou em uma mídia visual, para ser lida por outros leitores. No caso das adaptações em quadrinhos citadas do conto *Na colônia penal*, fica evidente que cada artista tem sua própria interpretação da máquina punitiva.

Crumb, optou por uma versão mais parecida com a descrição do texto de Kafka, como se pode ver nos detalhes das correias de couro, a cama coberta de algodão e os dutos de escoamento. Antes mesmo de ser o aclamado autor de quadrinhos da contracultura, Crumb já era um desenhista de grande habilidade técnica, tendo inclusive trabalhado em uma empresa que fazia cartões-postais. O seu desenho da máquina do conto de Kafka valoriza os detalhes mecânicos e técnicos, proporcionando a imagem de um equipamento que realmente parece funcionar.

Durañona apresenta um equipamento com traços orgânicos, com ossos em profusão. A estrutura descrita por Kafka está ali, mas o artista ressalta, em seu desenho, o aspecto lúgubre, sinistro de uma máquina de tortura e morte. Sabendo que esse último desenhista é latino-americano e que os quadrinhos foram feitos no início dos anos 1980, é possível inferir que em seu trabalho haja referência às ditaduras que se instalaram nesse território entre os anos 1960 e 1970. No começo da década de 1980, com as transições dos regimes autoritários para democracias, tornaram-se públicos os relatos de torturas cometidas por esses governos, assim como apareceram os cemitérios clandestinos, revelando ossadas em valas comuns, que as ditaduras utilizavam para desaparecer com os adversários políticos.

Além da temática da punição, da discussão sobre a justiça, a novela de Kafka traz a discussão sobre a obsolescência dos métodos de punir os condenados na colônia penal. O oficial executor descreve um tempo de glória da máquina punitiva e ele se esforça para que ela seja mantida em funcionamento.

Meu projeto de adaptação do texto de Kafka tem a intenção de trazer para contemporaneidade a história da novela, portanto, a imagem do dispositivo de

punição, personagem central da narrativa deveria traduzir esse conceito. Primeiramente, imaginei o mecanismo penal que com base na leitura recente do conto de Kafka como um equipamento confeccionado com velhos objetos de eletrônica e informática: bobinas, relês, placas de circuito com seus componentes, engrenagens, motores de passo, cabos lógicos e algo semelhante a uma impressora 3D. Excetuando a impressora 3D, algumas dessas peças são das gavetas de sucatas eletrônicas do meu irmão, um homem das tecnologias; outras peças eu mesmo guardei de equipamentos de áudio e vídeo que foram ficando inúteis e estavam à espera de uma ideia que as abrigasse. Esses materiais seriam utilizados na confecção física da engenhoca do filme (fig.66).

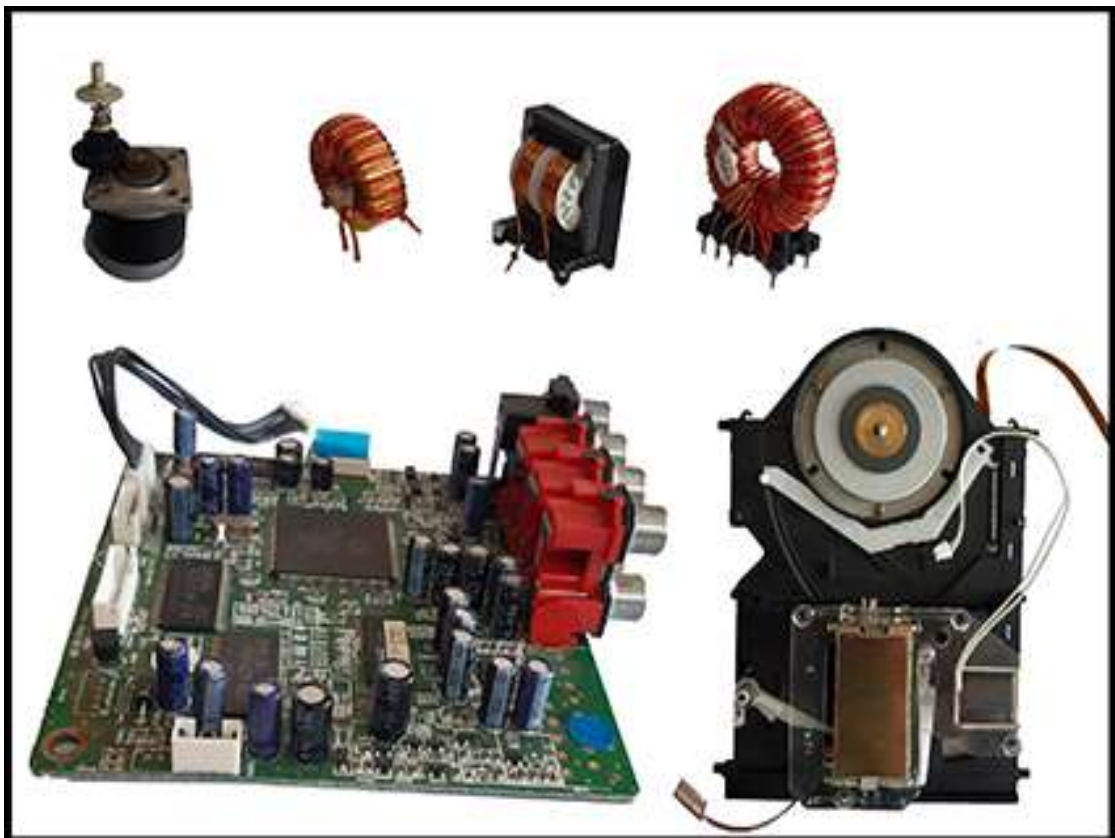


Figura 66: Peças eletrônicas em desuso. 2021. Acervo do autor.

Como trabalho com animação de bonecos que existem no plano físico, estou sempre observando objetos que possam servir como matéria-prima de sua fabricação e também dos cenários e objetos para compor as “locações” em que eles

se movimentam. Eu não resolvo fazer um filme e passo a pensar sobre o que fazer, mas imaginar possíveis objetos em animação é um processo de criação contínuo.

A própria coleta de materiais se faz nesse estado de imersão na criação, no qual o artista, inevitavelmente, vive a maior parte de seu tempo. Às vezes, o olhar tem alguma forma de direcionamento, isto é, para tentar encontrar uma determinada resposta para um problema que está preocupando ou atormentando o artista naquele momento. Em outros casos, a coleta se dá de uma maneira mais próxima ao de um colecionador de emoções ou de um “farejador” de utilidades futuras. (SALLES, 2006, p. 55)

Os equipamentos tecnológicos que usamos cotidianamente têm um visual limpo, colorido, um “*design clean*”. O usuário comum vê e toca em objetos com superfícies lisas. São bonitas caixinhas com o mínimo de botões ou alavancas. Atualmente, os comandos dos equipamentos estão preferencialmente disponíveis em telas *touch screen*, as conexões com outros aparelhos são por *bluetooth* ou *Wifi*. Os componentes eletrônicos que fazem as máquinas funcionarem só são vistos por aqueles que operam sua técnica, fazem a manutenção. Além disso, a maioria dos aparelhos é fabricada seguindo um conceito de “obsolescência programada”, com uma vida útil calculada para pouco tempo. Após esse período previsto, as máquinas começam a manifestar defeitos ou os novos programas ou aplicativos desenvolvidos pelos fabricantes não são compatíveis com a versão antiga do dispositivo. Por conseguinte, a indústria da informática, além de altamente lucrativa, torna-se uma enorme produtora de sucata eletrônica.

A figura 67 foi o primeiro esboço de como pretendia construir a máquina da colônia penal que imaginei para a minha adaptação do conto de Kafka. Pensei em tal imagem porque ela se relaciona ao mundo contemporâneo, mas, ao mesmo tempo, transmite uma sensação de serem sucata. A imagem mostra elementos que estão escondido dentro das belas caixas plásticas coloridas ou de metal inox que são vendidas como novidades. A figura é uma montagem digital feita com fotografias das diversas peças eletrônicas que citei anteriormente.



Figura 67: Concept art inicial do filme *A máquina penal*. montagem digital.
Dustan Oeven. 2022

Esse conceito da máquina para *Na colônia penal* tinha uma estrutura formada por essas sucatas eletrônicas de equipamentos que, mal são lançados no mercado, já devem ser atualizados ou repostos. Ela também possuía uma cama onde o condenado é colocado para que se imprima a sentença em sua pele. Para fazer essa cama, optei por utilizar uma impressora 3D, porque a primeira coisa que lembrei quando vi uma em funcionamento foi, justamente, do aparelho da obra de Kafka. Quando reli o conto para fazer a adaptação, a imagem da impressora veio à minha mente, com seu visual extremamente retrógrado, composto por colunas, que sustentam o trilho e o enorme carretel de fio plástico.

Eu, assim como muitos artistas, sou um usuário das tecnologias e procuro conhecer o essencial do seu funcionamento para usar em suas aplicações previstas ou mesmo extrapolar essas aplicações, porém com segurança para o usuário e para

o equipamento. Portanto, considero a impressora 3D uma maravilha tecnológica, que beira a magia. Meu irmão, especialista em informática e eletrônica, explicou-me o funcionamento, que envolve operações de motores de passo, que fazem o fio plástico percorrer os eixos X, Y e Z tornando sólido, na realidade, o objeto tridimensional construído virtualmente em um programa 3D. A descrição desse processo que compreende diversos ajustes e que é bem lento para impressoras não profissionais remete a descrição que o oficial faz da máquina da colônia.

- Agora ouça: tanto a cama como o desenhador têm bateria elétrica própria; a cama precisa da energia para si mesma, o desenhador para o rastelo. Assim que o homem está manietado, a cama é posta em movimento. Ela vibra com sacudidas mínimas e muito rápidas simultaneamente para os lados, para cima e para baixo. O senhor deve ter visto aparelhos semelhantes em casas de saúde; a diferença é que na nossa cama todos os movimentos são calculados com precisão; de fato eles precisam estar em estrita consonância com os movimentos do rastelo. Mas é a este que se entrega a execução propriamente dita da sentença. (KAFKA, 2011, p. 26)

Entretanto, a materialização de um trabalho artístico normalmente implica em modificações na execução de um projeto, em função das próprias relações do artista com o material. Uma ideia originalmente concebida com uma plasticidade específica pode ser transformada a partir do encontro com os elementos à disposição do artista, sobretudo ao se trabalhar com aproveitamento de objetos. Novas relações podem surgir desse encontro entre ideia e matéria.

Tomando a continuidade do processo e a incompletude que lhe é inerente, há sempre uma diferença entre aquilo que se concretiza e o projeto do artista que está por ser realizado. Sabemos que onde há qualquer possibilidade de variação contínua, a precisão absoluta é impossível. Tomando a continuidade do processo e a incompletude que lhe é inerente, há sempre uma diferença entre aquilo que se concretiza e o projeto do artista que está por ser realizado. Sabemos que onde há qualquer possibilidade de variação contínua, a precisão absoluta é impossível. Nesse contexto, não é possível falarmos do encontro de obras acabadas, completas, perfeitas ou ideais. A busca, no fluxo da continuidade, é sempre incompleta e o próprio projeto que envolve a produção das obras, em sua variação contínua, muda ao longo do tempo. (SALLES, 2006, p. 22)

Para dar início à produção prática da máquina, primeiramente espalhei sobre a mesa as peças que eu tinha à minha disposição. Comecei, então, um procedimento usual no meu método de trabalho, que pode ser chamado de “garimpagem”, no qual seleciono os itens que julgo mais adequados para a

confeção de um cenário, objeto ou mesmo personagem para uma animação. (fig. 68).



Figura 68: Seleção de sucatas para produção da máquina do filme. Acervo do autor.

Analisando o material que eu havia separado para a confecção máquina, deparei-me com diversos formatos de fitas de vídeo que utilizei ao longo de mais de duas décadas produzindo filmes. Essas fitas, com cartuchos e caixas levaram-me a pensar sobre o cenário geral de obsolescência de equipamentos eletrônicos na contemporaneidade e, mais especificamente, sobre a transformação da atividade de produção audiovisual.

Essas transformações repercutiram na forma de produção audiovisual, que ficou mais acessível, devido a equipamentos mais baratos e compactos, mas também refletiram na forma de distribuição dos filmes: antes, para que os filmes fossem vistos, tínhamos que produzir diversas cópias em VHS e, posteriormente em DVD, para tentar participar de uma mostra ou festival, hoje basta mandar um *link* do filme. E atualmente, os festivais são apenas uma das janelas de exibição à disposição do cineasta, que também pode veicular sua obra em canais de internet e redes sociais. Dependendo do tipo de filme, pode nem existir qualquer

materialidade, como é o caso dos desenhos animados produzidos diretamente no computador.

Comecei a pensar em como a minha própria história como artista/produtor foi impactada por essas mudanças, com a utilização e substituição de diversas mídias, desde a gravação em fitas analógicas, passando diversos formatos de fitas digitais até chegar em um formato de micro cartões digitais. Outro aspecto a salientar é que no filme *A máquina penal* existe uma relação inerente ao audiovisual, pois o próprio personagem está apresentando um vídeo pela internet.

Partindo dessas reflexões, eu cheguei ao conceito artístico final da minha máquina para o filme: ela deveria ser construída de sucata eletrônica, porém deveria trazer elementos materiais específicos do audiovisual em sua confecção. Portanto, selecionei cartuchos e caixas de fitas VHS, VHSc, MinDV, Betacam, DVCam, engrenagem de aparelhos de vídeo e mesmo um para-sol de uma câmera MiniDV, para serem a referência visual basilar da máquina de punir do filme.(fig.69)

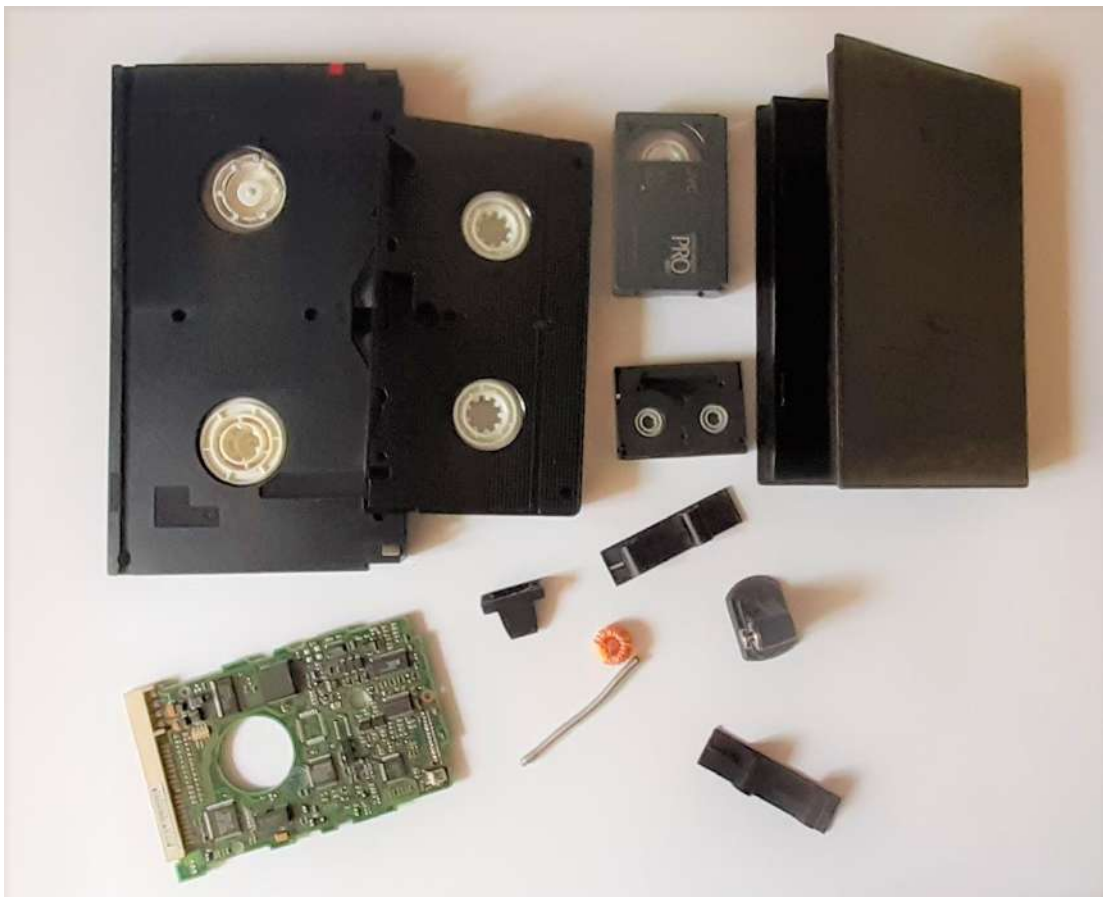


Figura 69: Seleção de sucatas para produção da máquina do filme. Acervo do autor.

O ato de escolher ou de decidir é, por vezes, acompanhado de reflexões, justificativas e surgimento de critérios. É claro que a seletividade não está limitada ao âmbito da percepção, pois, como veremos, tem também papel relevante, por exemplo, na determinação dos recursos criativos. Diante de tantas possibilidades e da potencialidade de novas possibilidades surgirem, o trabalho de criação se dá em meio a inúmeras recusas e aceitações, que envolvem muitas escolhas. Esses movimentos da construção da obra vão fazendo sua história, (diferentemente do que muitos gostam de pensar sobre o mistério das soluções mágicas de um autor romanticamente inspirado). (SALLES, 2002, pg. 78)

A partir dessa seleção e com o conceito da máquina descrito no roteiro do filme: uma estrutura com uma cama na qual o prisioneiro é manietado, com um dispositivo que desenha a pena em seu próprio corpo, dei início ao processo de desenho efetivo do equipamento.

Nessa fase da criação artística, meu método de trabalho tem características de bricolagem e se fundamenta em fazer diversas experimentações com os objetos disponíveis: monto, empilho e junto-os a partir de diversos lados e ângulos num processo em que as mãos e olhos dão suporte à imaginação e vice-versa (fig. 70); é como brincar com *lego*. Como estou trabalhando com a reutilização de materiais dos quais disponho e que devem manter suas características visuais no filme, recorro a esse procedimento, que me permite visualizar o objeto tridimensional na realidade.



Figura 70: Experimentando objetos para produzir a máquina. Acervo do autor.

Após alguns ensaios com os objetos escolhidos, cheguei a uma estrutura que contemplava o conceito pretendido e que era possível de ser transformada em um equipamento operacional. A partir desses ensaios, elaborei o desenho final do equipamento do filme. (fig. 71).

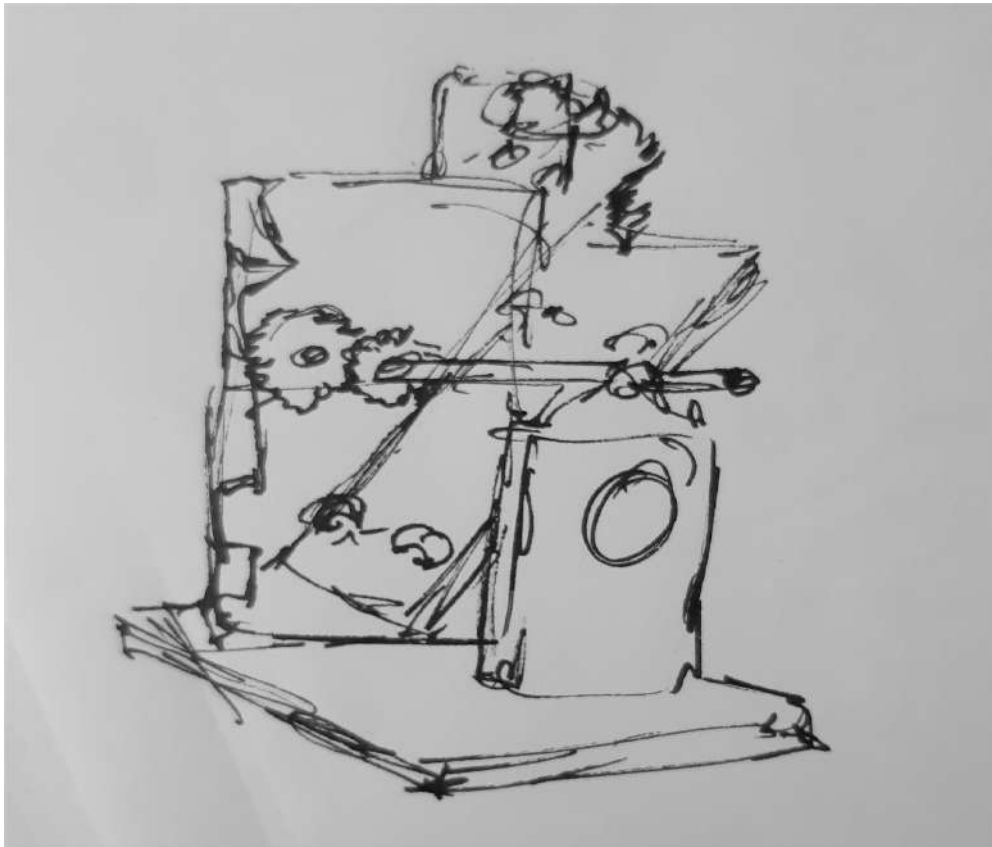


Figura 71: Croqui da máquina para o filme.

Um objeto criado para um filme de animação não pode levar em conta apenas o aspecto visual, pois ainda que no filme de animação as representações não precisem respeitar as leis da física, o processo de gravação em *stop-motion* é feito no mundo real: as coisas têm suas características materiais, como tamanho, peso, forma, resistência. Os objetos de gravação estão sujeitos à lei da gravidade. Todo objeto, cenário ou personagem de uma animação deve ser construído prevendo o seu *status* de movimento dentro da trama do filme: aquilo que deve ser estático deve ser confeccionado com uma estrutura firme para ser estático, de forma que se o animador esbarrar no objeto ele não se movimentará; os objetos ou bonecos que se movimentam devem ser feitos com uma estrutura planejada para que execute o movimento previsto no roteiro, de maneira tal que não seja necessário fazer adaptações ou mesmo confeccionar outro objeto durante a gravação.

A máquina deveria ser uma construção estável, que suportasse o peso de seus componentes e do boneco. Ao trabalhar com animação *stop-motion*, a estabilidade dos objetos de cena é fundamental. Se ocorre uma mudança de posição não prevista entre os quadros, a cena fica arruinada e é preciso repetir o processo da animação. Conforme afirma Purves:

No stop-motion, assim como em toda animação a criação bem sucedida de movimento contínuo depende de como um quadro (ou posição) se relaciona com os quadros anteriores e subsequentes. Quanto mais um quadro se conecta com o anterior em termos de composição, movimento, cor e assim por diante, melhor e mais fluida será a animação. (PURVES, 2011, pg. 20)

Além disso, como um objeto de cena fundamental ao filme, a máquina tem que ser funcional para a filmagem, permitindo as operações necessárias, como o enquadramento e a manipulação dos bonecos/personagens. Na verdade, considero, como havia afirmado anteriormente, a máquina como um personagem que também atua, que tem movimentos diversos e interage com os outros personagens. Durante o filme, o dispositivo executa uma série de operações e deve se manter firme. Apenas no final, o equipamento se auto-desmonta. Portanto, a máquina teve que ser fabricada pensando nesses movimentos, assim como os bonecos foram pensados com uma estrutura que lhes permitia determinados movimentos. Além do conceito artístico, o roteiro bem decupado é de importância capital para desenvolver a confecção de todos os personagens e objetos de cena, de forma que sejam contemplados os movimentos que eles executarão.

Para a montagem física da máquina, utilizei as fitas de vídeo e outros objetos como placas de circuito, conectores de impressora, engrenagens. Porém, a estrutura de plástico dos cassetes não permitia que se parafusassem um ao outro e às demais peças nem como à mesa de animação, sem que houvesse deformações ou mesmo quebras do material, devido à fragilidade do material. Para resolver essa situação, tive que produzir uma estrutura interna com madeira. Esse reforço possibilitaria que a máquina permanecesse firme para algumas cenas e, ao mesmo tempo, permitiria o seu movimento de autodestruição.

Na figura 72, apresento o processo gradual de construção da máquina. Abri os cassetes de fitas VHS, VHSc e MiniDV e retirei os carretéis de fita magnética. A fita VHS é uma dos pilares de sustentação da máquina, portanto coloquei uma

coluna de madeira em seu interior. Essa coluna tem acoplados os parafusos que utilizo para fixar o dispositivo à mesa de animação e também tem um furo que serve de suporte para o eixo giratório da mesa de tortura. Para completar o visual tecnológico, apliquei dois retalhos de placa com circuitos que são visíveis pelos orifícios nos quais ficavam os carretéis da fita. Sobre a fita VHS afixei com parafusos uma fita MiniDV, também reforçada com madeira, que serve de suporte ao braço mecânico da máquina. A montagem na figura 72 mostra o processo passo a passo.

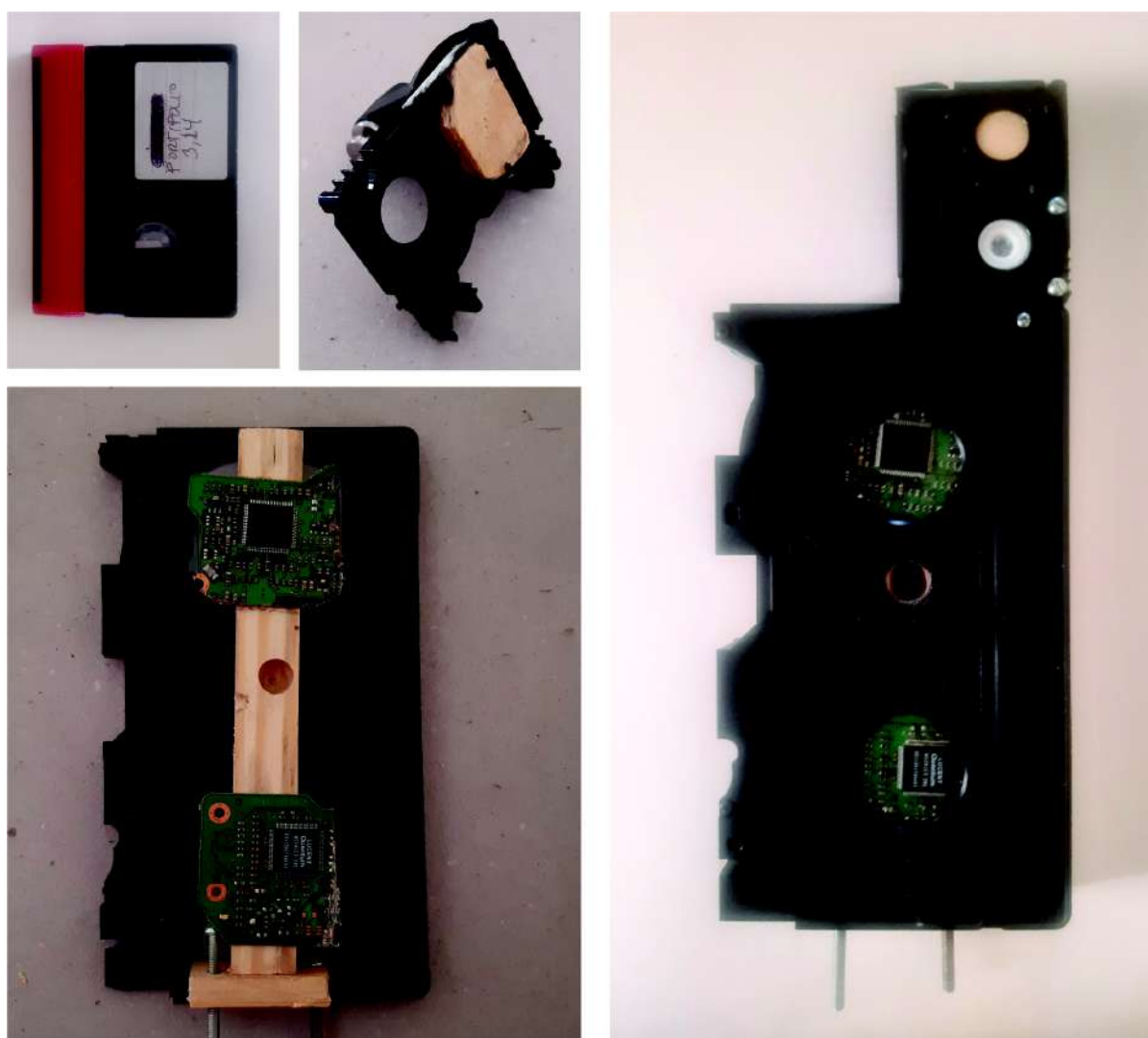


Figura 72: Montagem com construção da máquina, passo a passo. Acervo do autor.

A outra coluna de sustentação da máquina é uma fita VHSc, da qual retirei o carretel e instalei uma bobina de fios. Também foi necessário implantar um bloco de madeira para fixação do parafuso de suporte na mesa de animação. Para fixar essa coluna à mesa de animação, e também para posicionar a bobina (que é pesada em relação ao cassete) reforcei o seu interior com uma base e um suporte de madeira.

Em cima da fita VHSc foi parafusada uma peça de fitas de computador, que furei para colocar o eixo da mesa (fig. 73)

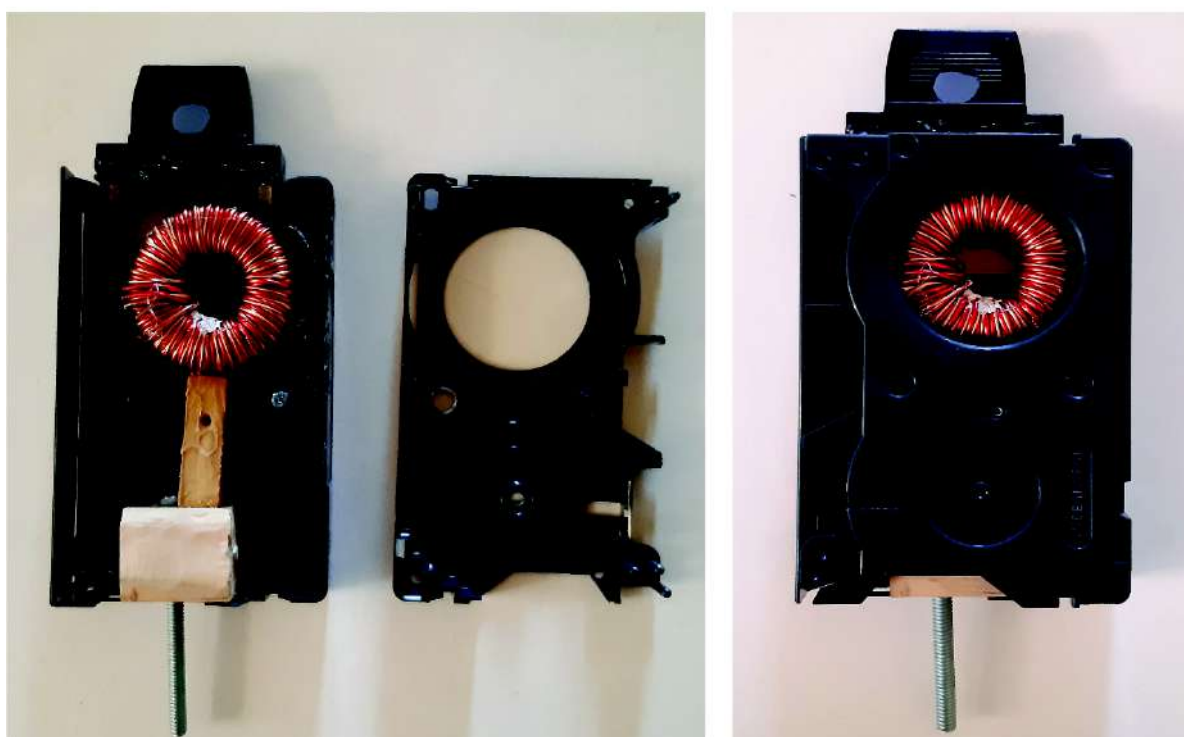


Figura 73: Montagem com construção da máquina, passo a passo. Acervo do autor.

A mesa onde fica o condenado para submeter-se ao castigo foi feita recortando uma das faces da capa de uma fita VHS. Sobre ela, colei uma folha de espuma de um tapete de ginástica. Foram coladas duas peças de impressora para instalação do eixo giratório, o qual foi feito a partir de uma haste de impressora cortada. (fig.74)

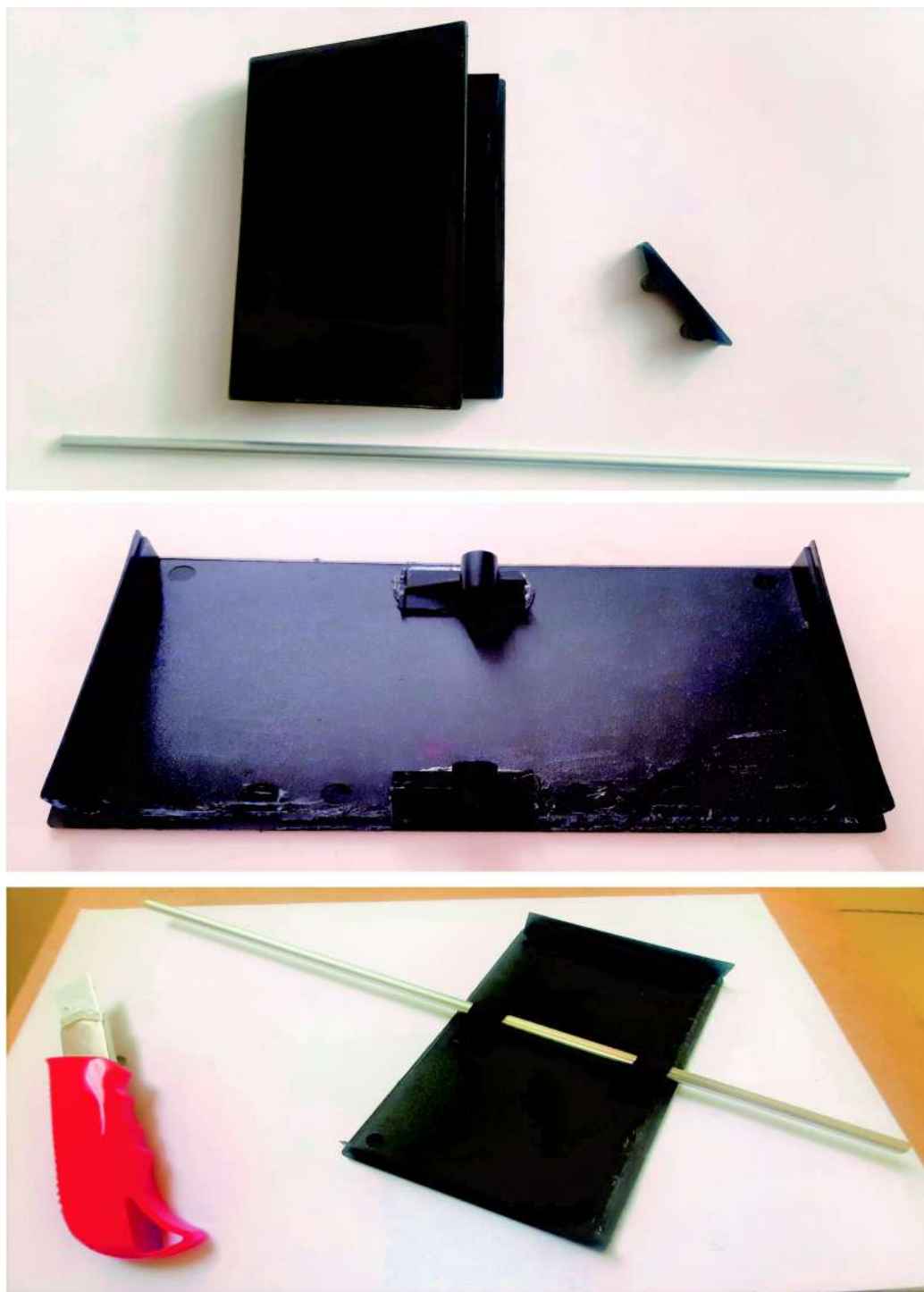


Figura 74: Montagem com construção da máquina, passo a passo. Acervo do autor.

A mesa possui, ainda, quatro grilhões que foram confeccionados com grampos fixadores de fios. A partir dessas peças eu entalhei os grilhões no plástico, assim como entalhava os bonecos quando criança. Eu poderia ter fabricado os grilhões em tiras de EVA, ou mesmo tê-los impresso na impressora 3D, pois é uma figura simples de se modelar, porém, mais que o resultado final em si, o que move esse trabalho é a forma como eu o desenvolvo. Essas presilhas sempre me remetem à imagem de algemas. No momento em que as vi na minha caixa de ferramentas decidi usá-las.(fig.75)

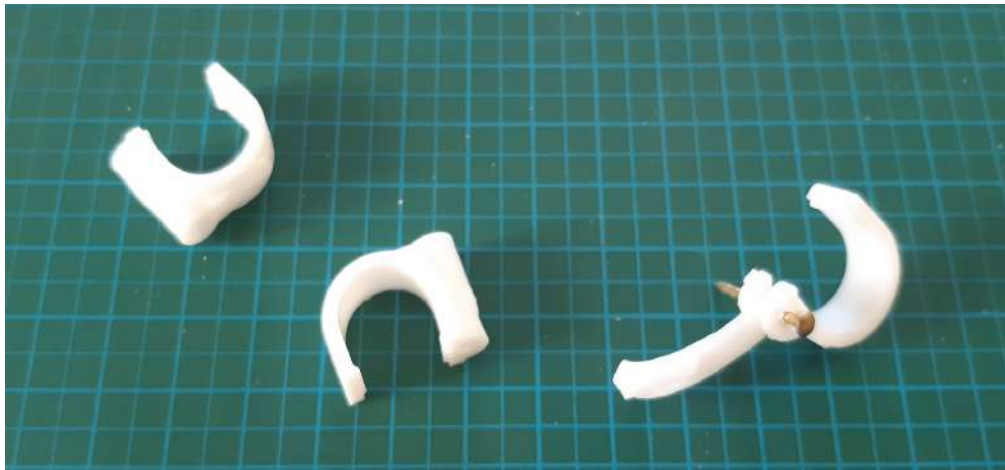


Figura 75: Cofecção das algemas com presilhas de fio. Acervo do autor.

Outro aspecto que considero é uma retomada do processo de entalhamento, que é algo presente em meu trajeto artístico, desde criança, seja nas esculturas de bonecos em plástico e, posteriormente, nas esculturas em pedra e madeira. Outra questão considerada é o fato de que se eu estivesse fazendo um VT publicitário, uma encomenda para um cliente, com data de entrega, possivelmente eu iria pelo caminho mais fácil e rápido, porque o que importa nessas situações é o produto final: o material que vai ao ar no prazo previsto. Mas no caso do filme, o produto final tem sua importância inserido no meu processo de criação e produção. Para finalizar a mesa, acrescentei uma engrenagem, que além do papel estético é funcional na máquina.



Figura 76: Mesa da máquina com as algeias. Acervo do autor.

Na

novela de Kafka, o mecanismo que ele nomeia rastelo é um dispositivo que fica sobre a mesa e desce até o corpo do condenado. Essa peça da máquina é composta por uma série de agulhas, que furam o preso ao mesmo tempo, marcando em sua carne a punição imposta. Em minha adaptação elegi trabalhar com o conceito de uma só agulha em um braço que se move por toda a extensão das costas do condenado. Minha opção por essa mudança se deve a alguns fatores: o primeiro deles se refere à própria representação da punição como dor – para mim, a ideia de diversos pontos de dor simultâneos é menos angustiante que a gradação da dor em diversos pontos consecutivos e a expectativa de término e recomeço do ciclo de agonia; outro fator que levei em consideração é que os mecanismos atuais de impressão normalmente trabalham com apenas um cabeçote, como no caso da impressora monocromática e na impressora 3D. Esse cabeçote se desloca por toda a extensão do plano, nos eixos X e Y e no caso da impressão tridimensional nos eixos X,Y, Z.

Em suas adaptações para quadrinhos da novela *Na colônia penal*, tanto Durañona e Crumb mantêm a forma de rastelo, com diversas agulhas, como descrita por Kafka. Em meu entendimento, quando se trata de imagem fixa, como um desenho ou uma fotografia, esse conceito produz um efeito visual dramático impressionante, mas no caso do filme em animação que trabalha a imagem em

movimento considerarei que ficaria confuso visualmente e o braço mecânico único se movendo, desenhando gradativamente nas costas do condenado, produziria um resultado melhor, mais dinâmico.

O bloco onde se apoia o *desenhador* da máquina é uma fita *MiniDV*. O primeiro componente do braço mecânico é uma peça robusta, que torna todo o braço pesado. Para aplicá-lo na fita *MiniDV*, tive que colocar uma placa de madeira em seu interior e utilizar parafusos, de forma que suportasse o peso do braço robótico.

Para produzir o braço mecânico que executa o processo de desenhar a punição no corpo do condenado, utilizei basicamente três artefatos reaproveitados de antigos aparelhos eletrônicos e elétricos em desuso que tinha ao meu dispor. Uma peça de um antigo gravador, um componente do dispositivo de leitura de disco rígido de computador e uma haste flexível retirada de um mini-abajur USB. Essa haste é um objeto que eu queria usar por dois motivos: primeiramente, é um objeto que permite uma boa movimentação; outro motivo é que ela me lembra os braços cibernéticos das primeiras aparições do *Dr. Octopus*, na revista do *Homem-Aranha*. Para a ponta da agulha do *desenhador*, utilizei a ponta de uma pena de desenho técnico.(fig.77)



Figura 77: Montagem com peças para o desenhador. Acervo do autor.

E assim ficou o *desenhador*, o braço robótico de minha máquina penal.



Figura 78: Desenhador pronto. Acervo do autor.

A base da máquina penal é uma das bandas de uma fita *Betacam*, de 60 minutos, que adquiri, para matricular meus filmes quando esse era o formato de vídeo profissional (fig.79). As fitas *betacam* tinham dois formatos: uma fita pequena, no tamanho e no tempo de gravação, que era usada para gravações com as câmeras *cancorder*; a outra, grande, em tamanho e tempo de gravação, que só funcionava em um VTR (Videotape recorder). Essas fitas eram muito caras e hoje é difícil achar em Goiânia quem tenha um VTR *Betacam* funcionando. Por sorte, não havia vídeo algum matricizado nessa fita e, enfim, ela teve alguma utilidade para a produção audiovisual.



Figura 79: Fita cassete Betacam, usada como base para a máquina.

Diversas maquinarias robóticas, tanto reais quanto de ficção, seguem uma concepção de construção em módulos. O controle de um equipamento, não é no próprio dispositivo que executa a tarefa. A minha referência mais imediata desse conceito vem de memórias da infância na série *Jornada nas estrelas*. A máquina de teletransporte era composta por cinco pontos para os tripulantes da nave se posicionarem e a mesa de controle onde ficava o operador. Em meu filme, o módulo de controle segue esse projeto. Esse elemento da máquina é uma coluna que sustenta um monitor e uma mesa de trabalho com controles de teclas.

Para produzir esse módulo de controle utilizei um cassete de *DVCam*, dois cassetes de *VHSc* e o parassol da *Cannon GL1*, câmera *MiniDV*, que foi a última câmera de vídeo que comprei. O teclado do controle foi feito reutilizando a carcaça de um tocador de *Mp3*. Retirei o *display* e em seu lugar coloquei botões nas seguintes cores: vermelho, verde e azul, formando assim a sequência de cores de padrão de vídeo, *RGB*; uma última tecla, na cor branca, foi colocada para funcionar como um botão de *reset*, na cena em que o oficial desliga subitamente a máquina para que o preso saia.(fig. 80)



Figura 80: Módulo de controle da máquina. Acervo do autor.

E assim ficou a versão final da máquina.



Figura 81: Máquina penal montada. Acervo do autor.

4.2.8. Os bonecos

O filme *A máquina penal* tem apenas três personagens humanos. São eles: o oficial executor, o prisioneiro, o soldado. Descrevo a concepção e o processo de confecção dos bonecos.

Oficial executor

Concebi o visual do personagem como um homem branco, de corpo bem constituído, que veste uma farda e um quepe militar de oficial de alta patente. A cor da farda é verde-oliva e tem botões dourados em sua jaqueta (fig. 81). O verde e amarelo da farda remetem-me diretamente às cores dos desfiles militares que eu era obrigado a acompanhar, quando criança, no grupo escolar. O oficial tem olhos claros, que são referência a cor dos olhos dos dois presidentes militares de minha infância, os generais Emílio Garrastazu Medici e Ernesto Geisel.



Figura 82: Desenho digital do conceito de arte do oficial executor. Acervo do autor.

O desenho do boneco é de um ser humano com um traço caricaturado, porém sem grandes exageros. Os olhos, mãos e pés são grandes, mas guardam características humanoides. Ele não é, por exemplo, como os personagens de Asterix, quadrinhos de Goscin e Uderzo, com narizes que são bolotas. A proporção do corpo é entre quatro cabeças a quatro cabeças e meia, do tipo que já utilizei em alguns de meus filmes, como *Catireiros* (2019). Essas proporções permitem que a visualização das diversas posições que o boneco assume durante a animação sejam bem definidas, mostrando as dobras das articulações, os detalhes de mão, entre outros, que considero que são importantes para a construção visual do filme, a qual já imagino a partir do argumento.

O boneco do Oficial tem que demonstrar a máquina punitiva e ao final ele mesmo se colocará nela. Portanto, seu corpo tem que ser capaz de ser manipulado em diversas posições e elas tem que ficar claras para o espectador do curta-metragem. O rosto do boneco também deve ser capaz de várias expressões, que são possíveis pelo movimento de sobrancelhas, olhos, pálpebras e lábios, por método de substituição no momento da animação.

Soldado

O soldado segue o mesmo padrão do oficial. O que os diferencia são os detalhes da farda militar que não tem as condecorações do oficial. Outra diferença é o sapato, que no caso do soldado é um coturno calçado sobre a calça. Esse tipo de calçado, que é originalmente de trabalho e combate, normalmente é associado à violência individual, como pode ser visto no filme *Laranja mecânica*, entre outros. O coturno também é uma referência visual que simboliza a truculência das próprias forças de segurança e militares.

Prisioneiro

Conforme o Anuário Brasileiro de Segurança Pública (2022, p.11), 67,5% da população carcerária no Brasil é composta por negros. Considerando esse aspecto social, o boneco do prisioneiro foi construído com uma representação de pele escura. Ele está sem camisa e veste uma calça e sapatilhas brancas. Produzi o boneco sem camisa porque ele é a vítima da máquina, que inscreverá a pena em suas costas. A calça é branca como representação de um uniforme de prisão, mas também como referência a cor bastante usada por alguns ramos da religiosidade afro-brasileira, e também pelos praticantes da capoeira, manifestação da cultura negra que une dança, esporte, música e arte marcial, que durante muito tempo foi perseguida pelo estado brasileiro.



Figura 83: Desenho digital do conceito de arte do soldado e do preso. Acervo do autor.

4.2.9. Confeção dos bonecos

Por diversas vezes ao produzir um filme, pensei em construir bonecos articulados, como aqueles de *Joint balls*. Entretanto, quando realizei o filme *As viagens de um Saci* comprei uma grande quantidade de arame de alumínio, pois tínhamos a 3,14 produções e estávamos produzindo alguns filmes e Vts comerciais. Por tal fato, tenho usado bonecos feitos com esse material. Para fazer os bonecos, produzi suas estruturas ou esqueletos com arame de alumínio e *durepoxi*. O arame de alumínio é um material flexível, mas que se mantém na posição que é colocado. (fig. 84)

Para revestir os esqueletos, ou seja, compor a “carne” dos bonecos, utilizei cola de contato para fixar espuma de borracha que reaproveitei de uma esteira de ginástica. Após fixar a borracha é feito um trabalho de arredondamento das superfícies, para isso uso estilete, tesoura e lixas na microrretífica.



Figura 84: Esqueleto de arame revestido de espuma para o boneco. Acervo do autor.

As mãos foram feitas com arame e revestidas com borracha, em um processo no qual fiz pequenos tubos de borracha usando microrretífica e lixa para torná-los cilíndricos. Depois, usei uma agulha para furá-los e enfiei o arame revestido com cola nos tubos.



Figura 85: Mão de boneco. Acervo do autor.

A pele e as roupas são confeccionadas em EVA. Eu já havia utilizado esse material na produção de bonecos para outros filmes, como *O movimento das três raças*, de Michael Valim, e também para o revestimento da pele dos bonecos do meu filme *Catireiros*. O que diferencia os bonecos desse filme é que as roupas também foram feitas no EVA e não em tecido. Pelo fato do EVA ter uma consistência mais firme que o tecido achei que as fardas teriam um aspecto mais definido, com menos dobras que se fossem produzidas com pano. Além disso, eu preferi trabalhar com cola de contato em vez de costurar a vestimenta dos bonecos. Os trajes são confeccionados diretamente sobre os bonecos – onde há roupa não há pele. (fig.86)



Figura 86: Confeccionando os bonecos. Acervo do autor.

As cabeças foram fabricadas em borracha.. Elas foram esculpidas em placas de borracha previamente coladas. Para confeccionar as cabeças juntei quatro placas de 1 (um) centímetro de espessura, com cola de contato. Consegui assim um bloco de 4 (quatro) centímetros de espessura. Entalhei os rostos nesse volume e fiz dois

orifícios para colocar os olhos, que foram feitos de miçangas. Orelhas e nariz foram escupidos separadamente e colados ao rosto. Usei a microrretífica para lixar as cabeças.



Figura 87: Cabeças de borracha para os bonecos. Acervo do autor.



Figura 88: Lixando as cabeças com microrretífica. Acervo do autor.

A borracha é um material muito bom para modelar e também possui uma ótima flexibilidade para a execução do movimento dos bonecos na animação. Todavia, considero as suas cores muito desbotadas para o filme. Mesmo tendo modelado os bonecos e suas roupas com as cores previstas, pintei-os com tinta acrílica. Depois de modelados, pintei os bonecos com tinta acrílica. A pintura deu mais vida e brilho às cores (fig.89)



Figura 89: Bonecos secando, após pintura com tinta acrílica. Acervo do autor.

Os personagens são militares genéricos, cuja roupa é verde e o oficial se diferencia do soldado pelos detalhes da braçadeira, cor dos botões, calçado e

quepe. Ao confeccionar os bonecos não queria que a roupa tivesse nenhuma identificação de localidade ou país. Após a pintura, apliquei esses detalhes, feitos em E.V.A.



Figura 90: Detalhes da farda do oficial. Acervo do autor.

Os olhos dos bonecos são miçangas de plástico. Utilizei adesivo colorido para fazer a íris. Enfiou um alfinete no furo das miçangas, que corresponde à pupila do boneco e faço o movimento do globo ocular.(fig.91)



Figura 91: Detalhe dos olhos dos bonecos. Acervo do autor.

Para que o boneco do oficial executor possa falar, fazer sua apresentação, produzi sua boca em diversas posições. Elas foram produzidas em argila plástica para serem aplicadas sobre o rosto do boneco, conforme a sincronia labial da fala do personagem. No filme, o oficial passa por dois momentos de humor diferente: no primeiro momento ele está alegre e fala o tempo todo sorrindo; após o público descurtir a apresentação da máquina, ele está bravo, nervoso. Portanto, fiz as bocas para sincronia que revelassem seus dois estados psicológicos.(fig.92)

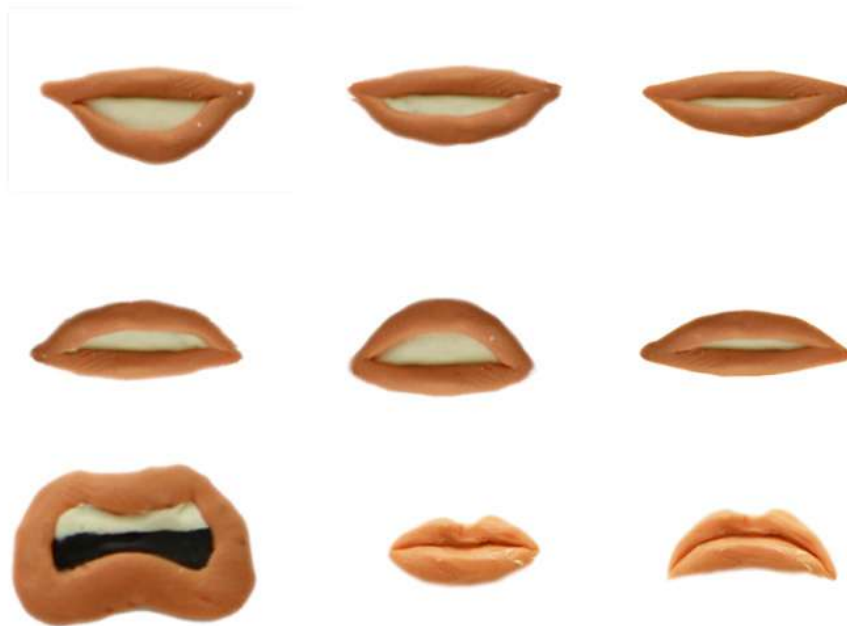


Figura 92: Bocas de argila plástica para aplicar nos bonecos. Acervo do autor.

O roteiro do filme previa que o oficial executor tiraria seu casaco e se colocaria na máquina penal, para ser torturado. Mas o boneco do oficial não é previsto para tirar o casaco. Embaixo do casaco não tem uma borracha em tom de pele, há apenas espuma. Além disso o casaco é colado nessa espuma. Para fazer a cena, produzi um outro boneco sem camisa, apenas com a calça e o sapato do oficial. A cabeça é a mesma do boneco original. Produzi também um casaco que pudesse ser vestido e, portanto, tirado do corpo desse boneco. Esse casaco é previsto somente para essa cena. Se eu tivesse feito o boneco com uma roupa que vestisse e tirasse, o caimento para as cenas em que ele está vestido não produziria um bom resultado visual, pois o casaco teria que ser largo e não se ajustaria ao corpo durante a animação. (fig. 93)



Figura 93: Bonecos do oficial. Vestido e sem o casaco. Acervo do autor.

4. 2.10. Cenários

Como o local em que o oficial executor apresenta a máquina penal é um estúdio semelhante aos de televisão, pensei o cenário do filme como um ambiente neutro, que valorizasse o principal objeto de cena, que é a própria máquina. Optei por usar tons em cinza no chão e na parede do estúdio. O branco ficaria muito claro e causaria problemas de contraste, sobretudo com a máquina e o condenado que tem a pele escura. Escolhi fazer uma iluminação difusa, típica de apresentação de telejornais. Utilizei dois refletores de led de 100 wats, com luz rebatida no teto. Para fazer o chão do cenário, usei uma placa de *MDF* que pintei com tinta acrílica montada sobre uma bancada portátil e para as paredes utilizei papel *color plus* aplicado na própria parede do meu pequeno estúdio caseiro.(fig. 94)

O cenário de uma animação deve permanecer estático, enquanto o trabalho do animador. Conforme Purves:

Todo cenário precisa preencher vários requisitos importantes. Deve por exemplo, permitir o acesso do animador assim como das câmeras e luzes. Também deve ser suficientemente adequado para aguentar os animadores se esticando e se inclinando sobre as superfícies durante cada quadro, não deixando que algo balance, entorte ou afunde durante a filmagem.(PURVES, 2011, pg. 122)



Figura 94: Mini estúdio de gravação da animação. Acervo do autor.

4. 3. Produção

O primeiro passo para a produção da animação foi a gravação da locução do oficial executor. Decidi testar eu mesmo fazendo a voz do personagem. Se eu não gostasse, pediria a algum dos atores que já trabalharam comigo em outros filmes para fazer, como favor pessoal. Porém, o resultado de minha interpretação me agradou. Coloquei a fala gravada em um programa de edição de vídeo para decupar o tempo de cada fonema. Marquei a quantidade de frames no texto, para fazer o processo de sincronia labial, na gravação da animação. (fig. 95)

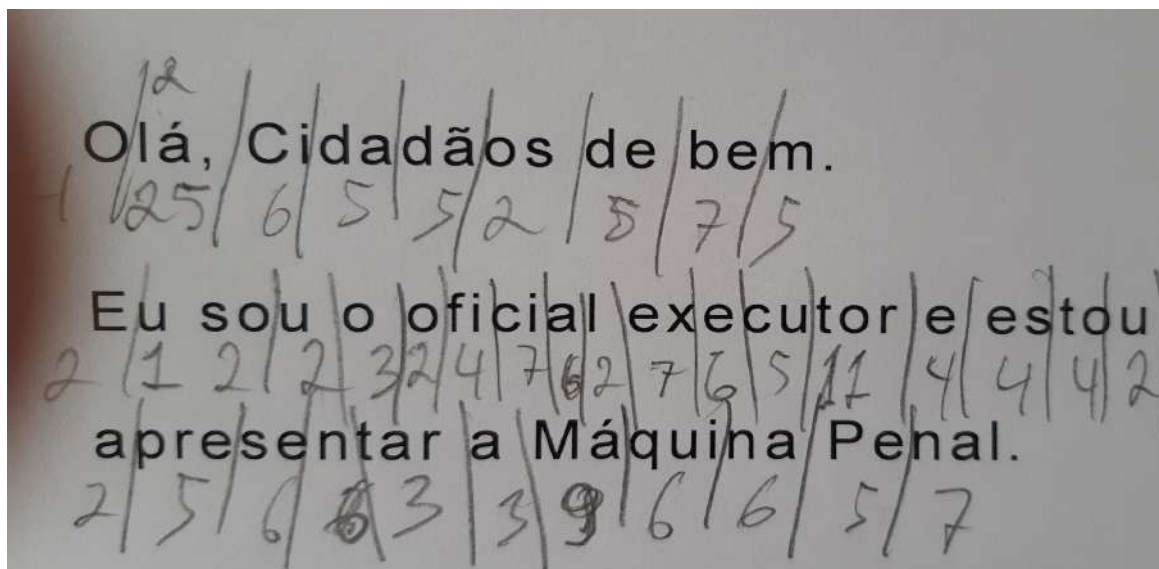


Figura 95: Detalhe da decupagem da fala do oficial. Acervo do autor.

4.3.1. Animando

Para a realização do filme *A máquina penal*, trabalhei com uma câmera *Canon DSLR T5i* em conexão com o computador, usando o programa da Canon, que permite o controle remoto. Com esse recurso as imagens são salvas diretamente no computador. Além disso, eu tenho uma visualização melhor do que a oferecida pelo visor da câmera. Outra vantagem é que o software me permite ver o quadro anterior, o que ajuda no processo de continuidade do movimento dos bonecos.

Comecei filmar pelo plano geral de quando o soldado traz o condenado até a máquina, por ser uma das cenas cujo movimento é mais complexo, pois há muitos personagens se movimentando no quadro. Fiz todas as cenas que não demandavam a fala do oficial, exceto a cena em que a máquina se autodestrói com o personagem. Não que eu realmente fosse quebrar a máquina intencionalmente, apenas tive que desmontá-la, gravando quadro a quadro. Porém, eu não queria correr o risco de um acidente, que me obrigasse a ter que refazer alguma parte do equipamento para concluir a filmagem. Por praticidade e segurança, essa foi a última cena que animei.

Para fazer as cenas das falas, utilizei o mapa de decupagem das falas e uma cópia do roteiro, com indicações do movimento que o oficial tinha que fazer. Separei

as boquinhas e coleí fita dupla face nelas, para colar no rosto do oficial conforme a fala. Porém, a fita não estava começando a causar problemas. Ela não estava prendendo a boca de forma firme ao boneco. A boca ficava caindo durante a gravação. Após algumas tentativas infrutíferas de animar as falas usando as boquinhas, resolvi fotografar separadamente e aplicar digitalmente na edição. Para tanto, fotografei o mantendo o tempo e a sincronia de gestos das falas, mas sem a boca. Essa foi uma decisão que só pude tomar por ter autonomia sobre o projeto e também em virtude de conhecer as possibilidades do processo de pós-produção.

Outro aspecto que deve ser ressaltado da animação de bonecos é que apenas o movimento não empresta personalidade ao boneco. É preciso construir sua expressão corporal. Para definir os movimentos que o oficial faria eu ensaiava os gestos, falando o texto, como se fosse o oficial. Portanto, a interpretação do personagem se relaciona com a minha própria performance (fig. 96). Isso é bastante comum entre animadores. Quem visita um estúdio enquanto animadores trabalham verá alguém fazendo caretas enquanto manipula os bonecos. Faz parte do processo.



Figura 96: Dustan Oeven animando. Acervo do autor.

Além de ter que ensaiar movimentos para que o boneco possa executá-los, o animador precisa ter flexibilidade corporal, uma boa noção do seu corpo no espaço de gravação e extrema atenção para não estragar a filmagem esbarrando em componentes do cenário, na iluminação ou mesmo na câmera fotográfica. E além disso, é preciso observar antes de fotografar cada quadro, para conferir se não esqueceu uma ferramenta que será registrada naquela foto. Caso isso aconteça, significa mais trabalho na ilha de edição, para limpar o ruído da imagem.

A cena mais complexa de animar do filme, conforme eu havia previsto, foi a do oficial despindo seu casaco e se colocando na máquina, que se destrói. Quando ele tira a gravata usei alfinetes para sustentá-la em seu corpo. Esses alfinetes tiveram que ser eliminados na edição. A destruição da máquina era uma incerteza. Apesar dela ter sido criada em módulos desmontáveis, fazer esse processo animando, com a câmera ligada foi bastante trabalhoso e demorado. Mas o resultado foi satisfatório e sem que as peças da máquina se quebrassem.(fig. 97)



Figura 97: Frame do filme A máquina penal. Dustan Oeven. 2023. Acervo pessoal.

Considerando que eu editaria o filme a 30 *frames* por segundo, fotografei à razão de um para três, ou seja, para cada segundo do filme fotografei dez quadros diferentes. Logicamente, quando se quer mais fluidez no movimento, essa razão

deve ser menor, como um para dois, ou mesmo um para um. Porém, eu, particularmente, acho que a razão que eu escolhi tem a fluidez necessária e demonstra aquilo que eu considero o charme do stop-motion, que é o movimento um pouco quebrado. Conforme o animador Barry Purves,

Stop-motion não é o que há de mais fluido ou preciso em animação – o 3D reivindica esse título. - mas isso é parte do seu charme. O que algumas pessoas veem como falha outras adoram. Gosto da estranheza do Stop-motion, da relativa rusticidade que sugere que uma mão humana esteve íntima e diretamente envolvida e do impacto emocional que isso provoca. Gosto do truque de ver um objeto sólido se mover no espaço real, de observar maneiras inesperadas pelas quais a luz interage com os materiais. Gosto do fato do objeto parecer ganhar vida. Gosto do truque. Há algo de xamanista nisso, e também algo que se conecta imediatamente aos jogos infantis e, talvez, às fantasias mais sombrias. A fisicalidade natural do stop-motion dá acesso a tudo isso. (PURVE, 2011, pg. 8)

4.4. Pós-produção

4.4.1. Edição

Essa é a fase que conclui a jornada de construção do audiovisual. Para que um filme esteja pronto, ele precisa passar pela etapa de pós-produção. Um filme gravado são apenas cenas brutas, sem montagem ou sequência. No caso de uma animação nem existem cenas, apenas uma quantidade enorme de fotos estáticas. Para que tenhamos movimento, essas fotos devem ser editadas em sequência numa linha de tempo que as transformaram em cenas para que essas cenas sejam montadas na sequência prevista no roteiro do filme. Na etapa de edição é inserido o áudio no filme de animação. As falas, trilha musical e efeitos sonoros são sincronizados com a com as cenas na linha de tempo. Minha experiência como editor de vídeos permite que eu pense na captação das cenas de uma animação já pensando na edição. No processo de filmagem eu já sei que recursos eu terei na ilha de edição, o que otimiza o tempo gasto na produção.

4.4.2..Edição de *A máquina penal*

Na Edição do filme *A máquina penal*, como a captação das imagens foi diretamente no computador, eu já fazia uma prévia bruta da edição de cenas, quando acabava sua captação. A locução já estava gravada e decupada na linha de

tempo do programa de edição, então era possível ter uma ideia de como ficaria o filme final.

No filme *A máquina penal*, primeiramente, fiz uma edição dos fotogramas, transformando-os em cenas para poderem ser editados como um filme. O filme é como se fosse uma live, ou programa de TV, portanto, defini que a trilha segundo esse formato. A trilha do filme é composta pelos efeitos de passos e ruídos da máquina. O som do desenhador da máquina é o de uma impressora matricial, obtido em um acervo de efeitos sonoros gratuito. Além dos ruídos, utilizei uma trilha sonora apenas como música de fundo, ou *background (BG)* e não como um elemento que pontua a narrativa, como no caso do meu filme, *Mágoa de vaqueiro*. No processo de edição do filme tive que aplicar e sincronizar as bocas com as falas do personagem.

O formato de distribuição do filme é *full HD* (1920x1080 linhas), porém o formato de captação de minha máquina era de 5184x2912. Com a imagem captada em tamanho maior, pude fazer algumas manipulações nos enquadramentos, transformando, por exemplo, um plano médio em um plano detalhe, sem que houvesse perda na qualidade da imagem. (fig. 98)

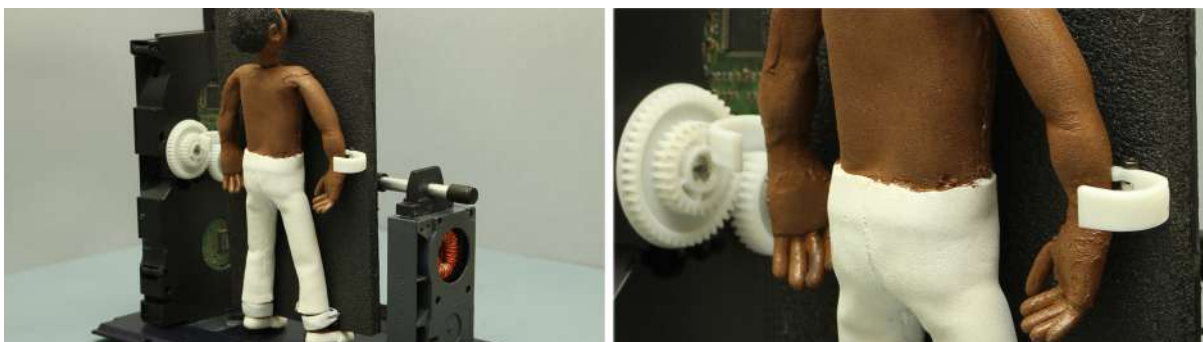


Figura 98: Montagem com frame do filme *A máquina penal*. Dustan Oeven. Acervo do autor.

A finalização do filme é a conclusão de todo o processo de realização audiovisual. Nessa etapa, se dá a conferência final antes da veiculação do filme. Na finalização se efetuam ajustes de áudio, correção de cores, uniformização da fotografia e inserção de caracteres e créditos. Também se faz a limpeza dos *frames* da animação. Nesse momento são apagados os rastros da movimentação dos bonecos, ou seja, aquilo que permite que eles desempenhem suas ações – furos para parafusos, fios de arame e outros objetos de suporte. Usei alfinetes para segurar a gravata do oficial e depois limpei os frames no programa de edição. (fig. 99)



Figura 99: Montagem de frame do filme *A máquina penal*. Dustan Oeven. Acervo pessoal.

No trabalho de finalização de *A Máquina penal*, eliminei diversos ruídos da imagem, como no exemplo dado. Além disso, no fundo verde do monitor do módulo de controle da máquina foram aplicadas imagens dos detalhes do equipamento. Também fiz a animação da agulha escrevendo a pena do condenado em suas costas, em código binário. O áudio, com a música, a fala e os efeitos sonoros foram sincronizados e nivelados e foram feitas as afinações de fotografia pertinentes.

Considerações finais

O objetivo principal dessa pesquisa teórico/poética é a reflexão sobre a contemporaneidade a partir da adaptação para um filme de animação da novela, *Na colônia penal*, de Franz Kafka. Minha proposta é expor uma das visões possíveis que um filme produzido no início do século XXI, por um artista visual goiano, pode revelar da atualidade do texto de um escritor tcheco do início do século XX.

Produzir um filme adaptando uma obra literária é fazer uma leitura que é própria do autor do filme, na qual é estabelecido um diálogo com a obra original. Esse diálogo é influenciado pelo meio sociocultural do realizador da adaptação. No primeiro capítulo dessa tese expus a minha formação e a minha produção artística por meio de um relato autobiográfico. Logicamente, ao relatar nossa história fazemos escolhas dos fatos e de como contá-los. Essas escolhas, que não são racionais, são permeadas pelos pontos de vista com os quais tentamos estabelecer quem somos com uma certa unidade para nossa vida. Em meu relato, optei fazer uma reflexão sobre a minha visão de mundo, de como eu enxergava a situação social e política do Brasil, em diversos momentos e como essa situação influenciou o a minha produção artística.

Um texto literário possibilita diferentes leituras. Por conseguinte a adaptação para o cinema é uma das diversas leituras possíveis da obra original. A compreensão de cada espectador também é múltipla. O conhecimento ou desconhecimento da obra original promovem diferentes percepções no público da obra final. Os elementos usados na construção de uma narrativa audiovisual são diferentes dos elementos necessários a um livro. O texto apresenta apenas a linguagem verbal, que o leitor interpreta e cria imagens mentais a partir dela. O tempo e o ritmo da leitura textual é dado pelo leitor. Um filme opera com a linguagem verbal, imagens e áudio. Além disso, o tempo e ritmo de fruição da obra audiovisual é definido por seu produtor. Certamente que, depois do advento do videocassete e, posteriormente, de outras formas de exibição, essa situação se transformou. Atualmente o público determina o seu tempo de assistência, utilizando recursos disponíveis de pausa, aceleração e etc.

No segundo capítulo, analisei três obras que produzi adaptadas ou inspiradas

em obras originais concebidas em outros formatos. *Uma história de família*, é um vídeo de apenas um minuto, inspirado em *Casa grande e senzala*, de Gilberto Freyre. É um vídeo focado na interpretação de Freyre sobre a formação do povo brasileiro, de forma humorística. Foi uma escolha que fiz, com meu parceiro Moisés, que se embasa em alguns trechos do livro. O filme não é um resumo de *Casa grande e senzala*, obviamente. Mas, quem leu o livro, certamente, identifica as referências, assim como meus professores de antropologia identificaram. Entretanto, o público que não leu o texto de Freyre também compreende o filme. Alguns podem, simplesmente, achar divertido ver bonequinhos de massinha fazendo sexo. As percepções variam conforme o repertório de cada espectador.

O filme *As viagens de um saci* foi feito a partir de uma história em quadrinhos de minha autoria. Quadrinhos podem ser formados por apenas imagens, ou por texto e imagens, ou seja, é uma mídia visual. Porém, os quadrinhos são imagens estáticas. Ao comparar as duas obras, vi que mantive praticamente o mesmo roteiro da HQ, apenas atualizando as referências já contidas nela. É um roteiro desenvolvido com base em minha formação de leitor de Monteiro Lobato e espectador do programa *Sítio do pica-pau amarelo*. É também influenciado pela minha formação política no movimento estudantil. Fato interessante nessa adaptação é que o tempo que se leva para assistir ao filme é maior que o tempo de leitura da história em quadrinhos.

O foco central da adaptação do conto *Mágoa de vaqueiro* é a melancolia do velho devido à perda da filha. Para isso, foram eliminados personagens e diálogos da narrativa original de Hugo de Carvalho Ramos. Acho que a concepção e execução do conjunto de planos, montagem e trilha conseguem transmitir esse aspecto do conto, que considerei como essencial.

Para pensar sobre Kafka além das minhas impressões pessoais de leitor, recorri a diversos autores que estudaram sua literatura e também sua vida. No capítulo 3 dessa tese deixei claro que não acredito em interpretações unânimes para a obra de Kafka, bem como de qualquer trabalho artístico. Mas entendo, como alguns autores citados, a capacidade de Kafka de narrar o absurdo da normalidade ou a normalidade de absurdo que constitui a vida e a sociedade humana. O ir e vir incessante de alguns de seus personagens em busca de respostas ou sentido são

como transitar em um labirinto, à procura de saídas ou talvez de entradas. Ao reler Kafka, identifiquei algumas dessas reflexões presentes em uma série de obras que produzi nos últimos anos, que tem o labirinto como tema. Trafegamos em labirintos. Buscamos sentido para a vida no trabalho, no amor, na religião. As portas feitas para um homem podem não servir a outro, como no conto *As portas de lei* (1900, Kafka). Assim também enxergo a busca de um sentido absoluto para os textos de Kafka.

Talvez influenciado pelo clima da pandemia, que provocou o isolamento social, eu me propus a realizar a animação *A máquina penal* da forma mais autônoma que eu pudesse. Quis acumular todas as funções artísticas e mesmo técnicas que me fossem possível exercer. Elaborei o argumento, roteiro, direção de arte e fotografia, locução, produção de trilha e por fim, a animação e direção do filme. Cada uma dessas etapas colocou-me questões que tiveram que ser resolvidas a partir de um conhecimento prévio que eu tinha da atividade ou que tive que aprender no momento da execução.

Na fase de desenvolvimento de argumento e roteiro foi necessário pesquisar formatos de audiovisual que se adequassem a da ideia original do filme e criar falas que se adequassem a ao formato e ao personagem.

Os objetos materiais que eu tinha à disposição apontaram o caminho da direção de arte do filme e, para usá-los de forma funcional na animação, tive que criar soluções. A materialidade da animação *stop-motion* é, para mim, um grande atrativo. Gosto de construir os bonecos e objetos que vão “atuar” no filme.

A gravação da fala do personagem fez-me retomar uma atividade que não exercia há algum tempo, que é a locução, interpretação de um texto para vídeo. Nesse processo acabei me acostumando e até gostando do resultado de minha voz no filme.

O processo de cada filme de animação que realizo é sempre desafiador. Quando produzo os bonecos e cenários, faço prevendo as possibilidades de movimentação desses bonecos. Mas em algumas cenas demandam mais do que estava previsto para a performance do boneco. Nesses casos temos que adaptar a movimentação às possibilidades reais. No caso desse filme, mesmo com todos os reforços de estrutura que fiz na máquina, eu não podia ter certeza de como ela iria

se comportar durante a animação. Felizmente, ela e os bonecos corresponderam às minhas expectativas e teve uma boa atuação.

O propósito dessa tese é a pesquisa/recriação da novela *Na colônia penal*, de Kafka como filme de animação relacionado ao mundo contemporâneo. Acredito que consegui produzir uma versão fílmica expressiva da novela *Na colônia penal*, de Kafka. Uma visão pessoal, mas que está consonante com a nossa realidade contemporânea. Realidade esta, que é tem entre algumas de suas características: o ressurgimento de líderes e discursos autoritários; o desrespeito aos direitos humanos; pelo binarismo nas opiniões; a necessidade de aprovação nas redes sociais.

O filme *A máquina penal* é uma consequência da releitura que fiz desse texto de Kafka nos últimos meses e das reflexões que ele me propiciou. Produzi o filme da forma que me propus a fazer, fundamentado nessas considerações sobre a contemporaneidade, que tomaram forma na concepção do roteiro e no conceito artístico da animação. Fazer esse curta-metragem foi um processo de criação artística marcado por um diálogo interno que realizei entre o texto de Kafka e meus pensamentos, permeados pelas memórias e pela minha formação intelectual e artística. Ele é a leitura que fiz da novela de Kafka, nesse momento. O filme, assim como a novela de Kafka, está aberto a novas percepções por parte de espectadores e leitores.

Referências

- ANDERS, Gunther. **Kafka ; pro e contra : os autos do processo**. São Paulo. Perspectiva, 1969.
- AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas. Papyrus, 2002.
- BALOGH, Anna Maria. **Conjunções, disjunções e transmutações. Da literatura ao cinema**. São Paulo. Editora USP. 1996.
- BARBOSA Junior, Alberto Lucena. **Arte da animação – técnica e estética através da história**. Ed. Senac. São Paulo – SP, 2005
- BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis. Editora Vozes. 2008.
- BAUMAN, Sigmund. **A modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar 2001
- BENJAMIN, Walter. “Franz Kafka: a propósito do décimo aniversário de sua morte”. In: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Vol.1. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1987, pp.137-164.
- BENJAMIN, Walter. O Flâneur. In: **Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1997. 3ª ed. p. 185-236.
- BLOON, Harold. **O cânone ocidental**. Lisboa. Editora Temas e debates. 2013.
- BOURDIEU, Pierre. A ilusão biográfica. In: FERREIRA, Mairêta; AMADO, Janaína (Coords.). **Usos e abusos da História Oral**. Rio de Janeiro: Editora da FGV, 2004.
- BREMOND, Claude. A lógica dos possíveis narrativos. In: **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis. Editora Vozes .2008.
- CÂMARA, Sergi. **O Desenho Animado**. Lisboa: Editorial Estampa, 2005.
- CARONE, Modesto. Introdução. **Kafka essencial**. São Paulo. Companhia das letras.
- CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. São Paulo. Paz e Terra, 1999.
- CLARK, Lygia. **Os bichos**. <https://portal.lygiaclark.org.br/acervo/65340/1960-os-bichos-diario-2>
- COELHO, Rafael F. **La Apropiación Cultural, Social Y Política de los Medios de Comunicación en Comunidades Indígenas: El Proyecto Aldea Digital em el Pueblo Xavante (Brasil Central)**. Universitat Aunòma de Barcelona. Facultad de Ciencias de la Comunicación. Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Tese de Doctorado en Contenidos de Comunicación en la Era Digital
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. São Paulo. Summus editorial. 2009.
- CORREA, Marcos Balster Fiore e FILHO, Aldo Victorio. Ponderações sobre aspectos metodológicos na investigação da cultura visual: seria possível metodologizar o enfrentamento elucidativo das imagens? In **Processos e práticas de pesquisa em**

cultura visual e educação. Raimundo Martins e Irene Tourinho (org) Editora UFSM – Santa Maria RS, 2013.

CRUMB, Robert e MAIROWITZ, David Zane. **Kafka de Crumb.** Rio de Janeiro. Relume dumará.2006.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. **Kafka: por uma literatura menor.** Trad. Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Assirio e Alvin, 2003.

DURAÑONA, Léo. **Kafka em quadrinhos.** São Paulo. Press Editorial Ltda. 1987.

FERVENZA, Hélio. Olhar mágico, in: **O meio como ponto zero.** Porto Alegre. Editora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2002

EISNER, Will. **Narrativas gráficas.** São Paulo. Devir – 2005

FORTIN, Sylvie. Contribuições possíveis da etnografia e da auto-etnografia para a pesquisa na prática artística. In. **Cena – Periódico do programa de pós-graduação em artes cênicas** – Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

FOUCAUT, Michel. **A verdade e as formas jurídicas.** Rio de Janeiro. Nau editora. 2002

FREYRE, Gilberto. **Casa grande e senzala.** Recife. Global editora. 2003.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas.** Rio de Janeiro. LTC, 1989.

GUIMARÃES, Hélio. O romance do século XIX na televisão: observações sobre a adaptação de Os maias. In: **Literatura, cinema e televisão.** São Paulo. Itaú cultural.2003

HALLAS, John. **A técnica da animação cinematográfica.** Rio de Janeiro. Ed. Civilização Brasileira, 1979

JAKOBSON, Roman. Aspectos linguísticos da tradução. In: **Linguística e comunicação.**São Paulo. Editora Cultrix. 1969.

JOHNSON, Randal. Literatura e cinema, diálogo e recriação: o caso Vidas secas. In: **Literatura, cinema e televisão.** São Paulo. Itaú cultural.2006

KAFKA, Franz. **A metamorfose.** Trad. J. A. Teixeira Aguiar. Lisboa: Editorial Presença, 1980

KAFKA, Franz. Na colônia penal, in: **Kafka essencial.** São Paulo. Companhia das letras.

KAFKA, Franz. **O Castelo.** Trad. D. P. Skroski. São Paulo: Nova Época Editorial, s.d.

KAFKA, Franz. **O processo.** Trad. Manoel P. Ferreira e Syonara Cajado. São Paulo: Círculo do Livro, 1972.

KAFKA, Franz. Uma mensagem imperial, in: **Kafka essencial.** São Paulo. Companhia das letras.2011.

KUNDERA, Milan. **Kafka's world.** *The Wilson Quarterly* (1976-) [Vol. 12, No. 5 \(Winter\)](#), pp. 88-99 (12 pages) Published By: Wilson Quarterly

KUNDERA, Milan. Abecedário kafkiano segundo Kundera, in: **Mostra Kafka e o cinema**, Luís Garcia e Lucas Murari (orgs), Caixa cultural. 2016.

LANCRI, Jean. Colóquio sobre a metodologia da pesquisa em artes plásticas na universidade. In: **O meio como ponto zero**. Porto Alegre. Editora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2002.

LUCENA Junior, Alberto. **Arte da animação** – técnica e estética através da história. Ed. Senac. São Paulo – SP, 2005

MACHADO, Arlindo. **Artemídia**. Rio de Janeiro. Editora Zahar. 2007.

MACKEE, Robert. **Story – Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba. Arte e letra. 2018.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo. Editora brasiliense. 2003.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural 2003

NASCIMENTO, Erinaldo Alves do. A Pesquisa em Artes e a Perspectiva da Cultura Visual. In **Processos e práticas de pesquisa em cultura visual e educação**. Raimundo Martins e Irene Tourinho (org) Editora UFSM – Santa Maria RS, 2013.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis. Editora Vozes. 1987.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001

PRADO, Gilberto. Dispositivos interativos: imagens em redes telemáticas. In **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias** / Diana Domingues organizadora. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

PELLEGRINI, Tânia. Narrativa verbal e narrativa visual: possíveis aproximações. In: **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo. Itaú cultural.2003.

PURVES, Barry. **Stop-motion**. Porto Alegre. Bookman. 2011.

RAMOS, Hugo de Carvalho. Mágoa de vaqueiro. In: **Tropas e boiadas**.1998. 869.3 RAM/tro

REY, Marcos. **O roteirista profissional; televisão e cinema**. 1989. Ed. Atica. São Paulo.

REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In: **O meio como ponto zero**. Porto Alegre. Editora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2002.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro. Faperj, DP&A. 2002.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes de criação: construção da obra de arte**. São Paulo. Editora horizonte. 2006.

SAMPAIO NETO, Bruno Andrade de. **A face irracional da burocratização no romance 'O Castelo' de Kafka.** (Tese de Doutorado, Universidade Federal da Bahia). Salvador: 2012.

SILVA, Tomaz Tadeu da: **identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais.** Tomaz Tadeu da Silva (org.) 11 ed. Petrópolis- RJ. Vozes. 2000

STAN, Robert. **A literatura através do cinema.** Belo Horizonte. Editora UFMG. 2008

STAN, Robert. Teoria e práticas da adaptação : da fidelidade a intertextualidade in: **Ilha do desterro . Florianópolis nº 51 p. 019- 053 jul./dez. 2006.** Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2006n51p19>

TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. In; **Análise estrutural da narrativa.** Petrópolis. Editora Vozes.2008.

XAVIER, Ismail. Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema In: **Literatura, cinema e televisão.** São Paulo. Itaú cultural.2003

WOODWARD, Kathrin. identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: **identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais.** Tomaz Tadeu da Silva (org.) 11 ed. Petrópolis- RJ. Vozes, 2000

VANOYE, Francis e GOLIOT-LETÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise filmica.** Campinas, SP. Papirus. 1994.

Anuário Brasileiro de Segurança Pública, 2023. Fórum brasileiro de segurança pública.

Disponível em: <https://forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2022/07/20-anuario-2022-as-820-mil-vidas-sob-a-tutela-do-estado.pdf>, acesso em: 10/05/2023.

Filmes

A máquina penal. Dustan Oeven. 2023

<https://vimeo.com/852874641?share=copy>

Senha: pena

Abdução. Dustan Oeven e Moisés Cabral. 2001

<https://vimeo.com/325262977?share=copy>

Senha: abducao

Alternativas. Dustan Oeven. 2002

<https://www.youtube.com/watch?v=BLdDxhlpkXc&t=9s>

All % off. Liquidação. Dustan Oeven. 2015.

<https://vimeo.com/257594581?share=copy>

Senha: labirinto

Anima in trigo. Dustan Oeven. 2017.

<https://vimeo.com/840242517?share=copy>

Senha: anima

A onça da mão torta. Ricardo Edilberto. 2003.

<https://www.youtube.com/watch?v=fesWnzXWyk8>

As viagens de um Saci. Dustan Oeven e Moisés Cabral. 2003

<https://vimeo.com/515498018?share=copy>

Senha: saci

Atlas. Dustan Oeven. 2004

<https://youtu.be/TtXCmlNRR4w>

Bicho louco. Dustan Oeven. 2016

<https://youtu.be/z2EVED0HO40>

Catireiros. Dustan Oeven. 2019.

<https://vimeo.com/345779088?share=copy>

Senha: catira

Criações. Dustan Oeven. 2016.

<https://vimeo.com/257596873?share=copy>

Senha: criar

Entrevista com o morcego. Direção: Dustan Oeven e Moisés Cabral. 2000

<https://vimeo.com/705581769?share=copy>

Senha: morcego

Magoa de vaqueiro. Direção: Dustan Oeven e Moisés Cabral. 2006.

<https://vimeo.com/705584932?share=copy>

Senha: ramos

O movimento das três raças. Michael Valim. 2003.

<https://www.youtube.com/watch?v=Phxva0CDvGg>

O show. Dustan Oeven. 2014.

<https://vimeo.com/134971818?share=copy>

Senha: espetaculo

Uma história de família. Direção: Dustan Oeven e Moisés Cabral. 1997.

<https://vimeo.com/705582919?share=copy>

Senha: freyre

Portifólio publicitário.Dustan Oeven.

<https://youtu.be/F6W7PAqk-6g>