

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

Dustan Oeven Gontijo Neiva

**BONECOS QUE DANÇAM CATIRA
UMA PRODUÇÃO GOIANA EM ANIMAÇÃO STOP MOTION**

**Goiânia
2019**

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO 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 nº 9610/98, 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.

1. Identificação do material bibliográfico: ☒ **Dissertação** ☐ **Tese**

2. Identificação da Tese ou Dissertação:

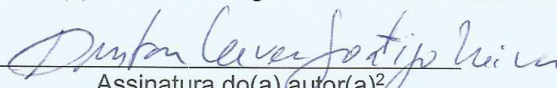
Nome completo do autor: Dustan Oeven Gontijo Neiva

Título do trabalho: Bonecos que dançam catira: uma produção goiana em animação stop motion

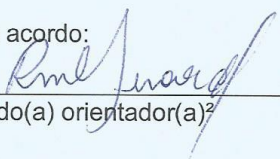
3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento ☒ SIM ☐ NÃO¹

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF da tese ou dissertação.


Assinatura do(a) autor(a)²

Ciente e de acordo:


Assinatura do(a) orientador(a)²

Data: 18/03/2019

¹ Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados 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.

² A assinatura deve ser escaneada.

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

Dustan Oeven Gontijo Neiva

**BONECOS QUE DANÇAM CATIRA
UMA PRODUÇÃO GOIANA EM ANIMAÇÃO STOP MOTION**

Trabalho final de mestrado apresentado à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Mestrado, da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE EM ARTE E CULTURA VISUAL, sob a orientação da Profa. Dra. Rosa Maria Berardo.

Área de Concentração: Arte, Cultura e Visualidades

Linha de pesquisa: Poéticas Visuais e Processos de Criação

**Goiânia
2019**

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 que dançam catira: [manuscrito] : uma produção goiana em
animação stop motion / Dustan Oeven Gontijo Neiva. - 2019.
127 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Rosa Maria Berardo.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás,
Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte
e Cultura Visual, Goiânia, 2019.

Bibliografia. Anexos.

Inclui lista de figuras.

1. Animação. 2. identidades. 3. regionalidade. 4. cultura caipira. I.
Berardo, Rosa Maria, orient. II. Título.

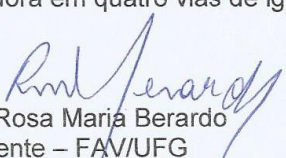
CDU 791

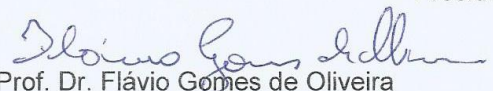


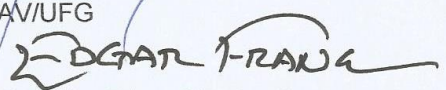
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL
Campus Samambaia – Caixa Postal 131 – CEP: 74.001-970 – Goiânia/GO.
Fones: (62) 3521-1440 www.fav.ufg.br/culturavisual

Ata nº 0002/2019 da reunião da banca examinadora da defesa de dissertação de **DUSTAN OEVEN GONTIJO NEIVA** - Aos vinte e oito dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e dezenove (28/02/2019), às 14h00min, reuniram-se os componentes da Banca Examinadora: Professores Doutores: Rosa Maria Berardo (FAV/UFG) – orientadora, Flávio Gomes de Oliveira (IFG) e Edgar Silveira Franco (FAV/UFG) para, sob a presidência da primeira, e em sessão pública realizada no Auditório da Faculdade de Artes Visuais, Campus Samambaia, procederem à avaliação da defesa de dissertação intitulada: BONECOS QUE DANÇAM CATIRA: UMA PRODUÇÃO GOIANA EM ANIMAÇÃO STOP MOTION, em nível de Mestrado, área de concentração em Arte, Cultura e Visualidades, linha de pesquisa Poéticas Visuais e Processos de Criação, de autoria de DUSTAN OEVEN GONTIJO NEIVA, discente do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. A sessão foi aberta pela presidente da Banca Examinadora Rosa Maria Berardo, que fez a apresentação formal dos membros da Banca. A palavra a seguir, foi concedida ao autor da dissertação que, em 20 minutos procedeu à apresentação de seu trabalho. Terminada a apresentação, cada membro da Banca arguiu o examinando. Terminada a arguição, procedeu-se à avaliação da defesa. Tendo-se em vista o que consta na Resolução nº. 1403/2016 do Conselho de Ensino, Pesquisa, Extensão e Cultura (CEPEC), que regulamenta o Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, a dissertação foi considerada APROVADA por unanimidade, com as seguintes observações por parte da banca: ENFATIZAR MELHOR O PROCESSO CRIATIVO NO 3º CAPÍTULO.

Cumpridas as formalidades de pauta, a presidência da mesa encerrou esta sessão de defesa de dissertação e para constar eu, Alzira Martins Prado, secretária do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, lavrei a presente Ata que depois de lida e aprovada, será assinada pelos membros da Banca Examinadora em quatro vias de igual teor.


Prof.ª Dra. Rosa Maria Berardo
Presidente – FAV/UFG


Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira
Membro – IFG

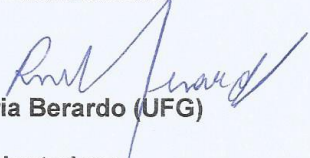

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco
Membro – FAV/UFG

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

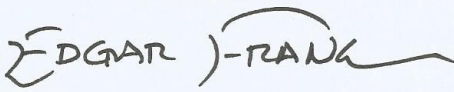
Dustan Oeven Gontijo Neiva

**BONECOS QUE DANÇAM CATIRA
UMA PRODUÇÃO GOIANA EM ANIMAÇÃO STOP MOTION**

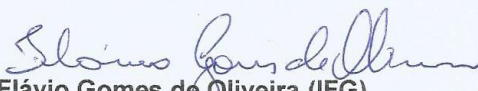
Banca Examinadora


Rosa Maria Berardo (UFG)

Orientadora


Edgar Silveira Franco (UFG)

Examinador interno


Flávio Gomes de Oliveira (IFG)

Examinador externo

Leda Maria de Barros Guimarães (UFG)

Suplente interno

Eliane Maria Chaud (UFG)

Suplente externo

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais e a toda minha família por minha formação como ser humano.

Agradeço ao Instituto Federal de Goiás por ter possibilitado que eu me dedicasse integralmente a essa pesquisa, concedendo-me licença para qualificação.

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

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

Agradeço à Myrna de Fátima, irmã e parceira na realização do filme.

Agradeço ao grande violeiro Alexandre Nonato, que compôs a trilha sonora.

Agradeço à minha namorada Marília, por sua compreensão durante esse processo de pesquisa.

Agradeço aos parceiros de trabalho ao longo dos anos.

Resumo

A presente pesquisa pretende examinar questões relativas às identidades locais e conectadas à produção autoral de filmes de animação. Trata-se de uma pesquisa teórico-poética que objetiva a produção de um filme autoral em animação, que reflita sobre identidade goiana. Essa investigação tem como base teórica estudos sobre identidade, regionalidade e a formação histórica do estado de Goiás. A metodologia da análise fílmica é utilizada para a percepção e compreensão de elementos identitários em filmes produzidos por animadores goianos, bem como a investigação do meu processo criativo. A partir dessas considerações, será realizada a produção poética proposta na pesquisa.

Palavras-chave: Animação, identidades, regionalidade, processo criativo.

Abstract

The present research aims to examine issues related to local identities and connected to the authorship production of animation films. This is a theoretical-poetic research that aims to produce an authorship movie in animation that reflects on the identity of Goiás. This research is based on theoretical studies on identity, regionality and the historical formation of the state of Goiás. The methodology of filmic analysis is used for the perception and understanding of identity elements in films produced by animators from Goiás, as well as the investigation of my creative process. From these considerations, the poetic production proposed in the research will be carried out.

Key words: Animation, identities, regionality, creative process.

Lista de figuras

Figura 1 – braço articulado de boneco, entalhado em plástico quando eu tinha entre 10 e 12 anos.	38
Figura 2 – Nu Varal. Desenho a bico de pena. 1988.....	39
Figura 3 – Sofia. Escultura em pedra sabão. 60x50x30cm. 1992. Participante do GREMI (grandes revelações da mocidade inhumense) de 1993. Arquivo pessoal.	40
Figura 4 – Ilustrações para Boletins jornalísticos da CPT. fev/89 e mai/93.bico de pena.	41
Figura 5 – Frame do vídeo publicitário da OVG, Criança é massa. 1999. Arquivo pessoal.....	44
Figura 6 - Oficina de animação com xavantes na aldeia de Sangradouro. 2012.	45
Figura 7 - Frame da animação – Mito do fogo. 2013. Acervo pessoal.	46
Figura 8 - -Frame da animação – oficina IFG. 2014. Acervo pessoal.	47
Figura 9 – Dustan e Moisés na produção do filme <i>Entrevista com o Morcego</i>	61
Figura 10 – HQ Viagens de um Saci. Bico de pena. 42x21cm. 1994. Arquivo pessoal.	71
Figura 11 – frames de As viagens de um Saci.2003. Arquivo pessoal.	72
Figura 12 – Bob e Harvey. Robert Crumb e Harvey Pecar.	106
Figura 13 – Wat`s Pig. Estúdio Aardman.	106
Figura 14 – Desenho para bonecos do filme <i>Catireiros</i> . Arquivo pessoal.	106
Figura 15 - esqueleto de arame trançado e durepoxi. Arquivo pessoal.	107
Figura 16 - esqueleto revestido com espuma emborrachada. Arquivo pessoal.	107
Figura 17 - mãos dos bonecos feitas com arame e revestidas com borracha. Arquivo pessoal.....	108
Figura 18 – processo de produção de cabeças em borracha. Arquivo pessoal.	109
Figura 19 - olhos de miçanga colocados na órbita ocular. Arquivo pessoal.....	109
Figura 20 - faces de alguns dos personagens do filme. Arquivo pessoal.	110
Figura 21 – bonecos vestidos, ainda sem o acabamento de cabeça e mãos. Arquivo pessoal.....	110
Figura 22 - boneco praticamente finalizado. Arquivo pessoal.	111
Figura 23 - Myrna de Fátima montando o cenário da dança. Foto de Dustan Oeven.	111
Figura 24 - objetos utilizados pelos catireiros. Foto: Myrna de Fátima.	112
Figura 25 - frame do filme <i>Catireiros</i> . Arquivo pessoal.	113
Figura 26 - frame do filme <i>Catireiros</i> . Arquivo pessoal.	113
Figura 27 - frame do filme <i>Catireiros</i> . Arquivo pessoal.	114

Figura 28 - - Dustan animando. Foto: Myrna de Fátima	114
Figura 29 - decupagem de frames com quadros chaves para a animação. Arquivo pessoal.....	116
Figura 30 - mapa de movimentação dos pés dos personagens. Arquivo pessoal.	116
Figura 31 - quadro do <i>story board</i> e <i>frame</i> do filme <i>Catireiros</i> . Arquivo pessoal.....	117
Figura 32 - Frame do filme <i>Catireiros</i> , mostrando a proporção entre a imagem captada o formato final em HD. Arquivo pessoal.	118
Figura 33 - Alexandre Nonato interpretando a trilha. Foto: Dustan Oeven.....	119
Figura 34 - Fotografia original e <i>frame</i> finalizado do filme <i>Catireiros</i> . Arquivo pessoal.	120

Lista de Quadros

Quadro 1 - - sequência com frames do filme <i>Uma História de Família</i>	50
Quadro 2 - sequência com frames do filme <i>Uma História de Família</i>	51
Quadro 3 - sequência com frames do filme <i>Uma História de Família</i>	52
Quadro 4- sequência com frames do filme <i>Uma História de Família</i>	53
Quadro 5- sequência com frames do filme <i>Uma História de Família</i>	54
Quadro 6- sequência com frames do filme <i>Uma História de Família</i>	55
Quadro 7 - sequência com frames do filme <i>Entrevista com o Morcego</i>	57
Quadro 8 sequência com frames do filme <i>Entrevista com o Morcego</i>	59
Quadro 9 sequência com frames do filme <i>Entrevista com o Morcego</i>	59
Quadro 10 - sequência com frames do filme <i>Abdução</i>	62
Quadro 11 - sequência com frames do filme <i>Abdução</i>	63
Quadro 12- sequência com frames do filme <i>Abdução</i>	64
Quadro 13 - sequência com frames do filme <i>Abdução</i>	65
Quadro 14 - sequência com frames do filme <i>Abdução</i>	65
Quadro 15- sequência com frames do filme <i>Abdução</i>	66
Quadro 16- sequência com frames do filme <i>As Viagens de um Saci</i>	68
Quadro 17 sequência com frames do filme <i>As Viagens de um Saci</i>	69
Quadro 18 sequência com frames do filme <i>As Viagens de um Saci</i>	70
Quadro 19 - sequência com frames do filme <i>A Onça da Mão Torta</i>	73
Quadro 20 - sequência com frames do filme <i>A Onça da Mão Torta</i>	74
Quadro 21 - sequência com frames do filme <i>A Onça da Mão Torta</i>	75

Quadro 22 - sequência com frames do filme <i>A Onça da Mão Torta</i>	76
Quadro 23- sequência com frames do filme <i>O Movimento das Três Raças</i>	78
Quadro 24- sequência com frames do filme <i>O Movimento das Três Raças</i>	79
Quadro 25- sequência com frames do filme <i>O Movimento das Três Raças</i>	79
Quadro 26 - sequência com frames do filme <i>Mágoa de Vaqueiro</i>	82
Quadro 27 - sequência com frames do filme <i>Mágoa de Vaqueiro</i>	83
Quadro 28 - sequência com frames do filme <i>Mágoa de Vaqueiro</i>	84
Quadro 29- sequência com frames do filme <i>Peixe Frito</i>	86
Quadro 30- sequência com frames do filme <i>Peixe Frito</i>	87
Quadro 31- sequência com frames do filme <i>Peixe Frito</i>	88
Quadro 32 - sequência com frames do filme <i>A Chegada de Aninha</i>	90
Quadro 33 - sequência com frames do filme <i>A Chegada de Aninha</i>	91
Quadro 34 - sequência com frames do filme <i>A Chegada de Aninha</i>	92
Quadro 35 - sequência com frames do filme <i>A Chegada de Aninha</i>	93
Quadro 36 - sequência com frames do filme <i>A Chegada de Aninha</i>	94
Quadro 37 - sequência com frames do filme <i>Vida de Boneco</i>	96
Quadro 38 - sequência com frames do filme <i>Vida de Boneco</i>	97

Sumário

Introdução.....	15
Capítulo 1 – Articulando Conceitos	19
1.1. Cultura como sistema simbólico	19
1.2. Identidade como construção cultural.....	20
1.3. Sobre regiões	23
1.4. Viagens e histórias de Goiás	24
1.5. Cultura caipira	28
1.5.1. Goiás caipira – entre o bucólico e a violência	30
1.6. A modernização.....	31
1.7. Goiás na contemporaneidade	32
Capítulo 2 – Contando histórias animadas	37
2.1. Formação	41
2.2. O primeiro vídeo autoral de animação	42
2.3. Publicidade	43
2.4. Primeiro filme de animação.....	44
2.5. Aprendendo e ensinando em oficinas de animação	45
2.6. Análises de filmes	47
2.6.1 Uma História de Família	50
2.6.2. Entrevista com o morcego.....	57
2.6.3. Abdução	62
2.6.4. As viagens de um Saci	67
2.6.5. A onça da mão torta.....	73
2.6.6. O movimento das três raças	78
2.6.7. Mágoa de vaqueiro	81
2.6.8. Peixe frito	86
2.6.9. A chegada de Aninha.....	90
2.6.10. Vida de Boneco.....	95
2.7. Visão geral das animações	98
Capítulo 3 – Produção da animação <i>Catireiros</i>	100
3.1. Da Ideia ao roteiro	100
3.1.1. A catira.....	100
3.1.2. O argumento	101
3.1.3. Roteiro e Story Board	101

3. 2. Pré-Produção	105
3.2.1. Construindo bonecos.....	105
3.2.2. Construindo cenários.....	111
3.3. Produção	114
3.3.1. Animando	115
3.4. Pós-produção.....	117
3.4.1. Edição da animação	118
3.4.2. Sincronização de áudio.....	118
3.4.3. Finalização	119
Considerações finais	121
Referências bibliográficas.....	124
Anexo	
Pequeno vocabulário de expressões regionais e coloquiais.....	127

Introdução

Era finzim do século passado, quando eu comecei a mexer com esse trem de animação aqui no Goiás e esse campo era tudo mato....Eu já era home feito, formado em Comunicação Social, na habilitação Radio TV, mas na faculdade o povo quase que só falava de jornalismo. Escola de cinema num tinha por essas bandas, não. Como eu tinha umas habilidades de desenhar e esculpir umas estatuinha, eu e meu parceiro Moisés Cabral resolvemos fazer um vídeo com uns bonecos de massinha. Fomos garimpar na Biblioteca da UFG e achamos um único livro que falava do assunto – A Técnica de Animação, do John Halas, escrito nos anos 70. Como a gente fazia especialização em Antropologia Social, fizemos um filme de um minuto que brincava com o mito das três raças e a formação do povo brasileiro. Pra fazer o filme, juntamos uns parceiros que trabalharam de graça com a gente, como num mutirão: o Sérgio Alencar fez a música e a Débora Sousa fez as falas. As ferramentas – câmara SVHS e a ilha de edição – foram emprestadas pela Faculdade de Comunicação. Não há de ver que o filme participou duns festivais e foi até premiado num em São José dos Campos?! Também foi a primeira vez que fomos pro AnimaMundi, festival internacional de animação, lá no Rio de Janeiro e São Paulo. A gente aproveitou pra ver o festival e ficou uma semana fazendo um curso de boneco com um rapaz estrangeiro. Nossa! O home tinha trabalhado nuns filmes famoso – O Estranho Mundo de Jack, James e o Pêssego Gigante – e ele trouxe uns bonecos, umas peças de outro mundo. E ele era de outro mundo mesmo, procê vê: ele disse que aprendeu a fazer cinema de animação no ensino médio!¹

Essa fala em formato de relato de *informante nativo* reflete um pouco do que será discutido nesta pesquisa: o que vem a ser identidade goiana e sua presença nas animações regionais, mais especificamente na minha produção artística. Apesar de Goiânia ser a capital de Goiás, que foi construída para ser um marco da modernização do estado e integrá-lo a Nação, o acesso a diversos elementos desse mundo moderno, em 1997, ainda era difícil na cidade – formação e informação eram dois desses elementos. Pode-se falar que o isolamento e o atraso descrito pelos viajantes estrangeiros, que primeiro

¹ As expressões regionais e coloquiais aqui utilizadas e no decorrer do texto estão elencadas no vocabulário anexo ao final da pesquisa.

escreveram a história de Goiás, continuava presente em algumas áreas da vida goiana.

Nos tempos atuais, século XXI, da chamada modernidade tardia, o processo de globalização se acelerou. O suporte de produção se tornou mais acessível. Antes, para produzir uma animação com alguma qualidade técnica era necessário usar câmera de filme (16 mm ou 35 mm) ou câmera de vídeo profissional, *moviola*, *truca* ou ilha de edição não linear. Os custos desses equipamentos tornavam a atividade quase impraticável. A difusão de meios digitais de captação e finalização de imagem possibilita a produção de filmes com relativa qualidade técnica a qualquer um que possua um celular ou computador. Também o acesso e a produção de informação se difundiram. Atualmente, há tutoriais de *YouTube* que ensinam ou, pelo menos, se propõem a ensinar quase tudo. Basta saber *garimpar* para se alcançar a aprendizagem. O cinema de animação em Goiás conta hoje com diversos animadores, oriundos de faculdades de comunicação, artes, design. Outros começaram suas produções a partir da Escola Goiana de Desenho Animado, fundada em 2009 e também de outras oficinas de curta duração oferecidas por instituições em eventos acadêmicos ou não.

Em Goiás, as janelas de exibição para produção audiovisual também se desenvolveram nos últimos anos. Diversos festivais de cinema com caráter local, nacional e internacional acontecem no estado. São festivais com características diferentes, que exibem filmes temáticos, como o FICA – Festival Internacional de Cinema Ambiental ou o *Morce-Go*, com filmes de horror, e outros cuja temática é livre. Atualmente há, inclusive, um festival internacional de animação – o Lanterna Mágica. Os festivais são importantes porque, além de janela de exibição, eles são um espaço de contato entre os realizadores goianos e os de outras localidades. Com a internet, hoje é mais fácil distribuir os filmes para festivais fora do estado, normalmente sem custo ou com custo mais baixo que antes, quando era necessário enviar uma mídia física com o filme. Agora, envia-se o *link* do filme para seleção e mesmo para exibição final. Utilizando redes sociais ou canais no *Vimeo* ou *YouTube*, também é possível ao realizador exibir seus filmes passando apenas pela sua própria curadoria.

Para Hall (2001), há três possíveis consequências da globalização sobre as identidades culturais: 1) a homogeneização cultural; 2) as identidades

nacionais e locais se reforçam pela resistência à globalização; 3) formação de novas identidades - híbridas. Esse processo de globalização leva a discussão sobre que identidade(s) goiana(s) nós animadores estamos representando.

O objetivo central dessa pesquisa é a produção de um filme autoral em animação *stop motion* (animação quadro a quadro), a partir de uma reflexão sobre a identidade goiana e como ela se apresenta nas animações produzidas em Goiás. Nesse processo, investigo filmes de animação dos quais eu participei e também de outros autores do estado. Como objetivo complementar, espero contribuir com essa discussão para o desenvolvimento do cinema de animação regional.

No primeiro capítulo, recorro a uma exploração bibliográfica para estabelecer os conceitos que definem a pesquisa. Utilizando o aporte teórico da história, antropologia, geografia, sociologia e dos estudos culturais procuro delimitar as concepções de cultura, identidade, regionalidade e o processo de formação da identidade goiana. Entre as referências teóricas utilizadas para essa compreensão conceitual estão Clifford Geertz, Stuart Hall, Susan Woodward, Nasr Chaul e Antônio Cândido, entre outros.

No segundo capítulo, há uma perspectiva autobiográfica, quando narro a minha experiência artística e os caminhos que me levaram à pesquisa da regionalidade goiana na produção de animação. Desenvolvo também um trabalho de investigação no qual eu apresento as sinopses de animações selecionadas e a decupagem analítica de algumas sequências dessas animações. Para a realização das análises de imagens das sequências fílmicas referencio-me teoricamente em Jaques Aumont, Francis Vanoye e Marcel Martin e nos conceitos descritos no primeiro capítulo. Descrevo, ainda, minha interpretação relativa aos processos e produções artísticas por mim desenvolvidas.

No terceiro capítulo apresento o desenvolvimento do processo criativo do filme de animação, que é produto dessa pesquisa. Partindo de uma metodologia etnográfica e auto etnográfica, utilizo o livro de artista, que funciona como um diário de campo. 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). Descrevo a realização do

meu filme de animação, nos seus aspectos conceituais e técnicos, desde a “ideia original” até a obra finalizada. É aplicado aqui o conceito de “descrição densa” de Geertz (1989) na qual o “dito” ou observado, é anotado em formas compreensivas.

1. Articulando conceitos

Para a produção de uma animação, como trabalho com bonecos, primeiramente, é preciso confeccioná-los. O boneco de animação para se sustentar tem que ter um esqueleto composto por peças articuladas. Para desenvolver essa pesquisa em artes, é necessário um esqueleto que a estructure e lhe dê sustentação teórica. Este capítulo é o esqueleto, no qual apresento os conceitos teóricos que norteiam essa pesquisa poética: uma produção em animação que reflete sobre a identidade goiana. Para tanto, procurarei delimitar, com base em escritos de antropólogos, historiadores, sociólogos, geógrafos e mesmo como artista nativo, uma visão do que vem a ser uma “identidade goiana”.

1.1. Cultura como sistema simbólico

Falar da identidade de uma região é necessariamente falar da cultura dessa região, considerando que identidade não é um conceito essencialista, mas algo que se constitui em um contexto sociocultural. Nessa pesquisa, eu parto da conceituação de Clifford Geertz (1989) que trata a cultura como um sistema simbólico que define o humano. Geertz parte da colocação de Max Weber, compreendendo o homem em um emaranhado de teias de significado, tecido por ele próprio. A cultura é esse emaranhado de significados passível de interpretações. De acordo com Geertz,

Cultura é melhor vista não como complexos de padrões concretos de comportamento – costumes, usos, tradições, feixes de hábitos (...), mas como um conjunto de mecanismos de controle – planos, receitas, regras instruções (o que os engenheiros chamam de “programas”) – para governar o comportamento. (...) o homem é precisamente o animal mais desesperadamente dependente de tais mecanismos de controle, extragenéticos, fora da pele, de tais programas culturais, para ordenar seu comportamento. (GEERTZ, 1989, p.56)

A cultura não se dá numa instância interna do homem. A cultura se faz no meio social, portanto os significados são construídos socialmente. Em concordância com Geertz, a cultura é pública porque o significado é público, compartilhado. Os padrões culturais são esses sistemas organizados de símbolos significantes que orientam o comportamento do homem, que seria

caótico e privado de sentido sem eles. Para Geertz: “A cultura, a totalidade acumulada de tais padrões, não é apenas um ornamento da existência humana, mas uma condição essencial para ela – a principal base de sua especificidade. ” (GEERTZ, 1989, p. 58). Na concepção do autor, não há uma natureza humana sem cultura, pois o desenvolvimento do cérebro humano se deu inter-relacionado à capacidade de gerar símbolos, de construir diferentes sistemas de significação que estruturam a vida em cada sociedade humana.

Partindo desses conceitos, pode-se considerar os filmes de animação como mensagens visuais, signos que remetem a uma determinada significação, que se desenvolve em um grupo social. Considerando as animações goianas como elaboradoras de sentidos, o seu estudo possibilita a interpretação de visões de mundo e construções de identidade que permeiam a sua produção.

1.2. Identidade como construção cultural

De acordo com Kathrin Woodward (2000), a identidade é definida pela diferença, que é sustentada pela exclusão. Para a autora, uma identidade para existir depende de algo fora dela – outra identidade que não é ela – *eu sou goiano, porque não sou mineiro, carioca, etc.* De acordo com Tomaz Tadeu da Silva (2000), o conceito de identidade está intrinsecamente ligado ao de diferença e ambas são criações culturais e sociais, não do mundo natural ou transcendental. Também para Stuart Hall (1997), a identidade é uma construção cultural, logo “devemos pensar as identidades sociais como construídas no interior da representação, através da cultura, não fora delas. ” (HALL, 1997, p.26). Já Manuel Castells compreende a identidade como “processo de construção de significados com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais interrelacionados, os quais prevalecem sobre outras fontes de significado. ” (CASTELLS, 1999, p. 22). Esses autores, conseqüentemente, negam a existência de uma identidade *essencial*, dada *a priori*. Tanto a identidade quanto as formas de diferenciação são estabelecidas dentro da cultura de um grupo social, que lhe dão sentido. Como tal, elas só podem ser interpretadas à luz da cultura desse grupo.

Woodward (2000) entende representação como processo cultural, com práticas de significação e sistemas simbólicos que produzem significado. A

representação “estabelece identidades individuais e coletivas e os sistemas simbólicos nos quais ela se baseia fornecem possíveis respostas às questões: quem eu sou? Quem eu poderia ser? Quem eu quero ser? ” (WOODWARD, 2000, p.18). Ainda para a autora, a produção de significados envolve relações de poder, inclusive poder de definir incluídos e excluídos. Tomaz Tadeu da Silva também designa a representação como sistema de significação e atribuição de sentidos a partir do qual identidade e diferença adquirem significado. Para ele “quem tem o poder de representar tem o poder de definir e determinar a identidade” (SILVA, 2000, p. 91).

Considerando a construção da identidade a partir das relações de poder, Castells (1999) propõe uma classificação em três tipos de identidade: 1) *identidade legitimadora*, representada pelas instituições dominantes da sociedade; 2) *identidade de resistência*, cujos atores estão em posições desvalorizadas no contexto da dominação e constroem formas de resistência com princípios diferentes dos representados pela identidade dominante; 3) *identidade de projeto*, em que os atores sociais constroem uma nova identidade para redefinir a sua posição e mesmo buscar a transformação da sociedade. Logicamente, o próprio Castells reconhece que essa classificação não compõe identidades fixas, imutáveis, elas são intercambiantes. Para o autor, “nenhuma identidade pode constituir uma essência e nenhuma delas encerra *per se*, valor progressista ou retrógrado se estiver fora de seu contexto histórico. ” (CASTELLS, 1999, p.24).

Para Hall (1996), a identidade cultural não é fixa, imutável, ela é construída historicamente e vive em constante transformação. “As histórias, por sua vez, têm seus efeitos reais, materiais e simbólicos. ” (HALL, 1996, p. 70) Segundo Woodward (2000), pode-se afirmar uma identidade recorrendo a um passado histórico, que pode ser autêntico ou não, mas que valida a identidade reivindicada. Conforme Tomaz Tadeu da Silva (2000), o recurso aos “mitos fundadores” comumente são usados como referência na formação das identidades nacionais. Procura-se estabelecer uma ligação imaginária entre pessoas, que a princípio, não teriam nenhum pertencimento entre si, para constituir uma comunidade.

Um mito fundador remete a um momento crucial do passado em que algum gesto, algum acontecimento, em geral heroico, épico, monumental, em geral iniciado ou executado por alguma figura "providencial", inaugurou as bases de uma suposta identidade nacional. (SILVA, 2000, p. 85)

A veracidade desses fatos não é importante, o que interessa é a eficácia da narrativa fundacional em produzir o significado de unidade e da identidade de uma determinada comunidade, por meio dessa representação. Esse conceito de mito fundador é essencial na discussão de duas animações estudadas nessa pesquisa.

Stuart Hall (2001) descreve três tipos de identidade: 1) o sujeito do iluminismo – que se baseava em uma compreensão da pessoa humana como indivíduo centrado, dotado de razão, consciência e ação. Esse indivíduo supõe uma identidade *essencial* que nascia com o sujeito e permanecia durante a sua existência, de forma contínua; 2) o sujeito sociológico - sua identidade não tem um núcleo autônomo, é formada na relação com outras pessoas, numa mediação de valores, sentidos e símbolos; 3) o sujeito pós-moderno – cuja identidade não é fixa, essencial ou permanente. Sua identidade é definida historicamente e é transformada continuamente, levando o sujeito a possuir diferentes identidades em relação aos sistemas culturais que o rodeiam.

Essa concepção aceita que as identidades não são nunca unificadas; que elas são, na modernidade tardia, cada vez mais fragmentadas e fraturadas; que elas não são, nunca, singulares, mas multiplamente construídas ao longo de discursos, práticas e posições que podem se cruzar ou ser antagônicos. As identidades estão sujeitas a uma historicização radical, estando constantemente em processo de mudança e transformação. (HALL, 2000, p. 108)

A partir da discussão sobre a globalização acentuada na modernidade Tardia, Hall (2001) coloca que, paralelamente a uma homogeneização global, há também o fascínio pela diferença e alteridade. Ele propõe pensar não sobre a substituição de identidade local por global, mas em novas articulações entre *global* e *local*.

Parece improvável que a globalização vá simplesmente destruir as identidades nacionais. É mais provável que ela vá produzir, simultaneamente, *novas* identificações "globais" e *novas* identificações "locais". (HALL, 2001, p. 78)

Pensar a identidade goiana, hoje, é pensar nessas articulações entre local e global. Para isso, é importante levar em conta a atuação dos sujeitos sociais, como a região foi vista e registrada pelos relatos dos viajantes e também pela historiografia produzida em Goiás.

1.3. Sobre Regiões

Segundo Marshall Sahlins (2003), as coisas têm movimento na sociedade pela significação que os homens atribuem a elas. Essas atribuições de significados levam à diferenciação de grupos humanos.

Julio C. Robertos Jiménez (2010) conceitua a região como uma forma de organização social do espaço por um agrupamento humano em um determinado momento histórico. “La región se constituye por tipos de relaciones sociales que tienen una expresión distintiva e inequívoca en el espacio según el tiempo histórico que se considere” (JIMÉNEZ, 2010, p. 4). Aloísio Capdeville Duarte aborda o conceito de região relacionando a compreensão do espaço enquanto produto da sociedade.

Regiões são espaços em que existe uma sociedade que realmente dirige e organiza aquele espaço. Que tem atuação sobre o mesmo, ainda que seja uma atuação associada a interesses de outros espaços o de certos grupos sociais, ou mesmo de capital externo à formação social. (DUARTE, 1980, p.25)

Percebe-se nos autores que a questão da região não se resume meramente ao espaço físico, mas se refere às relações sociais e culturais estabelecidas por um determinado grupo em um dado espaço geográfico.

Ângelo Serpa (2013) compreende a região como espaço vivido, integrando espaços sociais e lugares, com estrutura própria que se diferenciam de outras regiões, por representações específicas, assentadas na percepção dos habitantes locais e também do estrangeiro.

A região é um recorte no espaço geográfico que manifesta sua diferenciação enquanto um território que é apropriado/controlado de uma maneira, a um só tempo concreta e simbólica, através da consolidação de uma identidade territorial. (SERPA, 2013, p. 173)

Para Andrés Fabregas Puig (1992), a região tem uma “identidade própria” que a faz diferente do contexto nacional onde se localiza.

Compreendendo a existência de variações e diferenças culturais como definidora de regiões, é possível falar de culturas regionais. Para entender a formação de uma região e as características de seus habitantes deve-se recorrer a história social daquela região.

La region es el resultado de um processo que vincula em el tiempo y en el espacio a la sociedad, La cultura, el médio ambiente y la historia. Esta vinculacion construye uma estructura propia y ortorga lespecificidad a La sociedad y La cultura em um âmbito concreto. La region constituy el recipiente de una historia cuya cotidianidad aparece em la consciencia regional manifestandose en símbolos de identidad que recuperan y unificam la vivencia compartida (PUIG, 1992, p 31).

As conceituações de região como esse espaço com identidade própria levam a discutir qual seria essa identidade goiana e como ela se formou. Para tanto, é necessário recorrer àqueles que produziram as narrativas sobre Goiás.

1.4. Viagens e histórias de Goiás

De acordo com Nasr Chaul, “a identidade goiana está intimamente ligada com os caminhos do processo histórico de Goiás” (1995, p 12). Analisando esse processo, Chaul faz uma crítica histórica de como foi construído o conceito de decadência para designar o estado de Goiás. Conforme Chaul (1995), os viajantes europeus, que primeiro fizeram a descrição de Goiás e de sua população, no período pós-mineração, possuíam um olhar eurocêntrico, baseado na perspectiva do desenvolvimento capitalista e da integração do estado à nação.

Os viajantes chegavam à terra imaginando um Goiás em esplendor devido à mineração, que atrelara a região à cadeia da produção capitalista, elo presente na corrente do progresso – mas se deparavam com uma província onde a crise imperava em seus múltiplos aspectos. (CHAUL, 1995, p. 16).

No livro *Viagem a Província de Goiás*, Auguste de Saint-Hilaire, que visitou Goiás no início do século XIX, é perceptível essa visão desenvolvimentista e restauradora, como afirma Chaul (1995). Saint-Hilaire deixa clara a sua percepção de um estado em decadência em relação a melhores tempos com o ciclo aurífero, para designar a província: “A maioria

dos arraiais de Minas e Goiás, cuja origem se deve às minas de ouro, hão de ter tido seu encanto em tempos de esplendor” (SAINT-HILAIRE, 1975, p. 25).

Esgotados os veios de ouro, o que se via na terra era uma economia de subsistência. “A terra fornece com abundância tudo o que é necessário á frugal alimentação dos agricultores. Eles se vestem com tecidos grosseiros de algodão ou lã, fabricados em casa. ” (SAINT-HILAIRE, 1975, p. 27). Mas apesar de Saint-Hilaire afirmar na introdução de seu livro que não julgaria o interior da América por padrões europeus, ele se contradiz, inclusive deixando transparecer um certo racismo, ao descrever os habitantes do arraial de Pilões: “todos mulatos ou negros livres, não se dedicam ao cultivo da terra. A semelhança dos primeiros aventureiros paulistas que chegaram a Goiás eles só pensam no ouro e nos diamantes” (SAINT-HILAIRE, 1975, p. 81).

Outro europeu, que visitou Goiás antes de Saint-Hilaire, o austríaco Johan Emmanuel Pohl, registrara em seu livro, *Viagem ao Interior do Brasil*, que “o ócio é a máxima felicidade dessa gente” (POHL, 1978, p. 141). A percepção que Pohl tem do povo goiano é de preguiça e indolência.

Estes homens, apesar de necessitados, trabalham somente a seu bel prazer. Enquanto tem uns vinténs no bolso, não movem um braço. Conheci alguns desses indivíduos que tiravam a roupa suja e ficavam debaixo de uma árvore até que a negra a lavasse e secasse ao sol; então tornavam a vesti-la e entregavam-se a ociosidade, sem se animarem a trabalhar para melhorarem a sua condição. (POHL, 1978, p.142)

Cunha Mattos, governador de armas da província de Goiás entre 1823 e 1826 e posteriormente deputado por Goiás em duas legislaturas, de 1826 a 1833, fez uma análise da situação de Goiás em sua *Chorographia Histórica da Província de Goiaz*. Nela, Cunha Mattos exalta a riquezas naturais da terra, porém critica o modo de vida da população, para ele composta por preguiçosos:

“A terra é a melhor possível, a gente é boa, mas a preguiça de quase toda chega a um grau inexplicável. Não se vende porque não há: não se compra porque não se vende; e não há porque não trabalham”. (MATTOS, 1979, p. 77).

Indolência, preguiça, ócio foi o que enxergou Joaquim Almeida Leite de Moraes, que foi nomeado Presidente da Província de Goiás, em 1880: “Os moradores à beira da estrada são pobríssimos; os casebres de palha; miséria

extrema; indolência desanimadora! ” (MORAIS, 1995, p. 84). Descrevendo a cidade de Morrinhos ele afirma que “suas ruas estão alagadas e intransitáveis; ou água ou lama; casas pequenas e espalhadas; cadeia ordinária; igreja sofrível; perspectiva geral – decadência e pobreza. ” (MORAIS, 1995, p. 84). A contraposição entre a região de terra rica, que poderia ser produtiva, com uma população na qual falta iniciativa e disposição para evoluir pelo trabalho é registrada pelo viajante – “a indústria pastoril está no berço; a agrícola não é conhecida; raro é encontrar-se o selo do trabalho nessas regiões férteis! ” (MORAIS, 1995, p. 86).

Segundo Chaul (1995), essa imagem negativa do estado construída pelos relatos dos viajantes, repetida pelos historiadores estigmatizou Goiás como terra decadente, com uma sociedade carente de tudo. Tal ideia de decadência foi reproduzida pela historiografia goiana. Luís Palacin se refere ao desenvolvimento da economia de Goiás relacionado ao esgotamento do ciclo do ouro:

Nos cem anos de povoamento de Goiás, a atividade econômica tinha completado uma transmutação total: de uma economia fundamentada na mineração de ouro e com grandes excedentes exportáveis nas primeiras décadas, tinha evoluído gradualmente até uma economia de caráter agrário fechada em si mesma, nos limites – quase – da pura subsistência. (PALACIN, 1986, p. 46)

Onde os viajantes enxergaram ociosidade, falta de iniciativa, havia uma economia de subsistência. Para Chaul,

O fato, porém, de a sociedade produzir para sua autossustentação, conforme suas necessidades e dentro de suas possibilidades econômicas e de transporte, não significava decadência ou atraso, mas uma afirmação dessa sociedade, que se dinamizava de acordo com seu ritmo, e não ao compasso das relações capitalistas europeias. (CHAUL, 2010, p.266)

Segundo Chaul, a historiografia de Goiás, que utilizou como fontes os relatos dos viajantes, reforçou essa visão de decadência.

Dentre os mais variados argumentos alegados para justificar a decadência, temos a precariedade das estradas, a falta de incentivos da Coroa para colocar em funcionamento novos meios de comunicação e o constante ócio em que vivia o povo de Goiás. Este conjunto de negativas criou uma imagem do estado que ficou gravada, por intermédio da cultura dos

viajantes, como verdade incontestada por todo este Goiás afora. Em face da repetição dessa imagem pelos historiadores contemporâneos, Goiás passou a ter um perfil de terra da decadência, retrato de uma sociedade que parecia não possuir o mínimo básico para existir devido a sua inoperância, sua carência de tudo, sua solidão traduzida em isolamento, sua redoma de preguiça. (CHAUL, 2010, p. 43)

Refletindo sobre diálogo entre Goiás a nação brasileira, Eliane Martins Pereira (1995) aponta que o pertencimento de Goiás ao Brasil, se deu no sentido da necessidade de incorporar o litoral, de copiar o Brasil civilizado. Estabelece-se a oposição entre progresso e atraso, significando que as terras do interior eram o contrário da civilização.

O interior, para o Brasil litorâneo significava o *incerto*, o *atrasado*, o *selvagem*, o *desconhecido*, o *longínquo*, o *sertão*, o *selvagem*. Representava, portanto, um lugar de conflitos sociais. Uma terra sem lei, povoada por homens rudes e pobres. (PEREIRA, 1995 p.71).

Deriva dessa conceituação a ideia de sertão como um lugar a se civilizar, para estabelecer o progresso. Para tanto, é necessária a atuação da administração pública e dos homens civilizados. O estado de Goiás se insere nesse conceito de sertão como terra inóspita, incivilizada.

A formulação de decadência, tendo como contraposição o progresso, orienta as formas de escrever e analisar a realidade regional. A concepção dos países desenvolvidos como o mundo civilizado e do sertão goiano como uma terra do atraso, por não estar inserido no contexto da produção capitalista e do progresso, produz uma imagem desfavorável do goiano.

A ideia de decadência vigorou desde o final do século XVIII, sendo expressa nos documentos goianos, divulgada nos livros e jornais, clamada nas poesias e nas músicas, exposta nos discursos e nas conversas informais. É sem dúvida, um dos mais constantes elementos simbólicos presentes na historiografia goiana, dando margem a outros sinônimos interpretativos, como, por exemplo, a questão do atraso. (CHAUL, 2010, p.88).

Essa é uma imagem do goiano associada ao *caipira*, no sentido negativo do termo: o sujeito indolente, isolado do mundo moderno, *atrasado*, sem anseio pelo progresso, ou seja, não integrado ao mercado de produção capitalista. Entretanto, há outras interpretações de identidade caipira, que estabelecem relações de positividade.

1.5. Cultura Caipira

Para Antônio Cândido, “a existência de um grupo social pressupõe a obtenção de um equilíbrio relativo entre as suas necessidades e os recursos do meio físico” (CÂNDIDO, 1995, p. 29). De acordo com Darcy Ribeiro (1995), com o fim da mineração os bandeirantes se sedentarizam e estabelece-se uma grande área de *cultura rústica* no interior do Brasil. Nesse grande território, denominado *Paulistânia*, que já fora atingido pelas bandeiras e entradas e que abrange uma grande área de São Paulo, Minas Gerais, Goiás, Paraná e até Mato Grosso, que nasce a *cultura caipira*, conforme Cândido (1995). Pequenos grupos ocuparam grandes áreas, praticando uma agricultura itinerante associada à exploração de terras virgens e se dedicando a coleta, a caça e a pesca. Esses grupos, a princípio unidades familiares, se estruturaram em vizinhanças solidárias, formando os bairros rurais, definidos como “grupos de convívio unificados pela base territorial em que se assentam, pelo sentimento de localidade que os identifica e os opõe a outros bairros, e pela participação em formas coletivas de trabalho e lazer.” (RIBEIRO, 1995, p. 384). É no bairro, conforme Cândido (1995), que se manifesta também a sociabilidade da vida caipira, com a atividade lúdico religiosa.

A cultura caipira, para Cândido (1995), se baseia em uma economia de subsistência e formas de sociabilidade instituídas em soluções que garantam o mínimo necessário à sustentação da vida. Cândido não considera a economia de subsistência do caipira como “vadiagem”, falta de amor ao trabalho ou preguiça, mas a relaciona a “desnecessidade de trabalhar”, que mantém a estabilidade socioambiental. Ainda para Cândido (1995), além das relações de subsistência, são elementos da cultura caipira o ajustamento ao meio ambiente, a interação solidária e a margem de lazer. “Tendo conseguido elaborar formas de equilíbrio ecológico e social, o caipira se apegou a elas como expressão da sua própria razão de ser, enquanto tipo de cultura e sociabilidade.” (CÂNDIDO, 1995, p. 107).

Entretanto, para Ribeiro (1995), com a penetração da economia mercantil, essa liberdade da existência caipira se transforma. A expansão da lavoura agroexportadora faz com que as populações caipiras tenham que se adaptar à essa economia. A partir de 1850 o acesso à propriedade da terra não

é mais legitimado pela sua ocupação e cultivo, mas apenas por registro cartorial, compra e venda (RIBEIRO, 1995). Ao penetrar no mundo caipira, o poder público não garante o bem comum. De acordo com Ribeiro:

O estado penetra o mundo caipira como agente da camada proprietária e representa para ele, essencialmente, uma nova sujeição. Desde então, torna-se imperativo para cada pessoa colocar-se sob o amparo de um senhorio que tenha voz, frente ao novo poder para escapar às arbitrariedades de que, doravante, está ameaçada. Para isso se fará compadre, ou foreiro, ou sequaz, ou eleitor – geralmente tudo isso - de quem lhe possa assegurar a proteção indispensável. (RIBEIRO, 1995, p.386)

Portanto estabelece-se o monopólio da terra para os grandes fazendeiros e consequente expulsão dos antigos posseiros, com o aval do governo.

Multiplicam-se os grileiros, subornando juízes e recrutando as forças policiais das vilas para desalojar famílias caipiras, declaradas invasoras de terras em que sempre viveram. Postas fora da lei e submetidas à perseguição policial, elas são, finalmente, escoraçadas das terras à medida que sua exploração comercial se torna viável. (RIBEIRO, 1995, p. 388)

O modo de vida do caipira se transforma. Nessa nova ordem social ele deixa de ter sua existência autônoma, com o ritmo de trabalho ditado pelo tempo e tem que trabalhar dentro do regime da economia da grande propriedade rural. O caipira, antes senhor do seu trabalho, se transforma em assalariado ou na melhor das hipóteses parceiro do fazendeiro, na condição de *meeiro* ou *terceiro*, pagando parte de sua produção para o dono das terras. Nessas últimas condições, ele ainda consegue preservar uma certa autonomia e manter seu ritmo de vida, afirma Ribeiro (1995).

Mas mesmo essa relativa autonomia vai se perdendo em função das transformações da economia. O desmatamento de grandes áreas para o plantio de monocultura ou para pasto de gado provoca a degradação ambiental e a consequente perda de elementos básicos da cultura caipira, inclusive de sua dieta, que é a caça e a pesca. De acordo com Ribeiro:

As instituições básicas da cultura caipira desintegraram-se ao impacto da onda renovadora representada pelas novas formas de produção agrícola e pastoril de caráter mercantil. Foram destruídas, porém, sem que se ensejassem aos agregados rurais formas compensatórias de acomodação que lhes garantissem um lugar e um papel na nova estrutura. Esse papel teria sido sua integração na categoria de

pequenos proprietários que, talvez, lhes permitisse incorporar as inovações tecnológicas, alargando as suas aspirações à medida que se integrassem na economia nacional. O monopólio da terra, fundado no domínio do centro do poder político pela oligarquia agrícola, obliterou esse caminho. (RIBEIRO, 1995, p. 392)

1.5.1 Goiás caipira – entre o bucólico e a violência

A população de Goiás, após fechado o ciclo da mineração, faz parte dessa massa humana a que se refere Darcy Ribeiro. Onde os viajantes europeus, com sua mentalidade desenvolvimentista, voltada para a inserção no mercado capitalista, viram indolência e preguiça, havia uma cultura caipira que privilegiava as relações internas de estabilidade ambiental e social. O aproveitamento dos amplos recursos naturais e a possibilidade de estabelecer um ritmo de vida que equilibra quadras de trabalho e o lazer eram os determinantes da cultura caipira, dessa população goiana.

Conforme se deu a penetração capitalista, as *selvagens* terras se tornaram grandes latifúndios, o poder político se concentrou nas mãos desses grandes proprietários, que fundaram as oligarquias locais. Como afirma Ribeiro (1995), o caipira para sobreviver tinha que estar ligado por laços de *apadrinhamento* político a esses grandes proprietários. A pistolagem *a soldo* de fazendeiros, para expulsar posseiros ou para disputas com outros grandes proprietários de terra era uma constante, o que gerou uma fama de violência ao estado de Goiás. Essas relações sociais, que mostram o poder quase absoluto do fazendeiro, são muito bem retratadas pela literatura regional de Goiás, no conto *Gente da gleba*, de Hugo de Carvalho Ramos.

Na verdade, a violência no campo ainda é uma constante no país, em função da concentração de terra e a luta das populações excluídas, conforme atestam diversos assassinatos de lideranças camponesas e indígenas. Bem atual também é a existência de diversas propriedades rurais com trabalho em situação análoga à escravidão.

Porém, além dessa situação de violência relacionada à economia capitalista e à posse e o uso da terra, de acordo com Maria Silvia de Carvalho Franco (1997), a cultura caipira tradicional também tem traços de violência. Isso ocorre, conforme essa autora, na medida em que ela permite uma grande

autonomia ao indivíduo, onde não há uma hierarquia de poder bem definido e as disputas pelos recursos frequentemente eram resolvidas na força.

O *mutirão*, evento que reúne diversos elementos da comunidade para uma atividade de lavoura ou de indústria doméstica é uma dessas formas de interação solidária, ou auxílio vicinal, praticada pelo homem rural.

(O *mutirão*) soluciona o problema da mão-de-obra nos grupos de vizinhança (por vezes entre fazendeiros), suprimindo as limitações da atividade individual ou familiar. E o aspecto festivo, de que se reveste, constitui um dos pontos importantes da vida cultural do caipira. (CÂNDIDO, 1995, p. 88).

Os *mutirões*, que são justamente ocasiões de colaboração comunitária, também são ocasiões em que a violência pode aparecer.

Essas reuniões, se de um lado realmente promovem o estreitamento dos laços de solidariedade, de outro ensejam o reavivamento das porfias, funcionando assim também no sentido de atualizar e liberar tensões que, a cada passo, comprometem a estabilidade e continuidade das relações entre membros do grupo (FRANCO, 1997, p.39).

Nesses momentos são contadas histórias, tradições são revividas, há o espaço para a música e a dança, religiosas ou seculares e, eventualmente para brigas e violência. Portanto, a identidade do caipira está relacionada ao seu ajuste ao meio ambiente, o equilíbrio entre quadras de trabalho e lazer, à solidariedade vicinal e sua autonomia que, às vezes se manifesta como violência e *valentia*.

1.6. A modernização

Segundo Eliane M. Pereira (1995), o pertencimento de Goiás ao Brasil se dá pela proposta de integração da nação promovida a partir do movimento de 1930 e, mais completamente, após a implantação do Estado Novo. A *Marcha para o Oeste*, que o escritor Cassiano Ricardo associa simbolicamente ao movimento das bandeiras, objetivava promover a integração do interior brasileiro, por meio de incentivos econômicos, desenvolvimento populacional e construção de malha rodoviária nas regiões Centro-Oeste e Norte. Nesse processo, procura-se viabilizar a construção de uma nova capital, representando o progresso e o desenvolvimento cultural, que rompesse com a ideia de atraso associada à antiga capital. A autora afirma que

A intelectualidade goiana, imbuída de uma *consciência civilizadora*, buscava a integração de Goiás ao Brasil,

utilizando, de forma crescente, os meios de comunicação, tanto regionais como nacionais, no sentido de associar o Estado de Goiás à ideia de progresso. (PEREIRA, 1995, P. 75)

De acordo com Chaul (1995), os grupos que chegaram ao poder em 1930, no estado de Goiás, associam-se à imagem de modernização, numa perspectiva de inserção da Região na Nação. Para construir esse conceito de progresso e desenvolvimento atribuíam aos adversários, anteriormente no poder, os termos *atraso* e a *decadência*. Conforme Chaul,

A construção da modernidade em Goiás, nos anos 30, será também a reconstrução do sertão, a necessidade de integrá-lo nacionalmente, de pôr um fim a decadência e ao atraso. Erguer a cidade (Goiânia) dentro do campo (Goiás) é a tarefa dessa década. (CHAUL, 2010, p. 72)

A construção de Goiânia, cidade planejada para ser a nova capital do estado, é um delimitador da modernidade. Em suas Memórias (1976), Pedro Ludovico pergunta:

Como poderia dirigir e acionar o desenvolvimento do colossal território goiano, uma cidade como Goiás, isolada, trancada pela tradição e pelas próprias condições topográficas ao progresso? (TEIXEIRA, 1976, p. 234)

Goiânia nasce, dentro da perspectiva desenvolvimentista do Estado Novo, em que se discutia a formação da identidade nacional baseada em “matrizes regionais” (PEREIRA, 1995, p.74) dentro da ótica do progresso. A capital de Goiás, concebida como “capital do sertão” (CHAUL, 2010), é construída como uma representação de progresso e modernidade.

1.7. Goiás na contemporaneidade

De acordo com o Instituto Mauro Borges (IMB), do governo do estado, Goiás atualmente possui uma população de 6.921.161, com uma taxa de urbanização de 91,63%. A agropecuária é a grande força econômica de Goiás, pois apesar de uma participação direta menor que a indústria no produto interno bruto PIB do estado, ela alimenta setor agroindustrial na produção de carnes, derivados de soja, leite e tomate, e na produção sucroenergética – é o segundo maior produtor de cana de açúcar e também segundo maior produtor de etanol do Brasil. Goiás é, também, o quarto produtor nacional de grãos e

tem o segundo maior rebanho bovino do país². Apesar da atividade econômica predominantemente agrária no estado, tal fato não significa uma presença do homem no campo. No agronegócio, além das crescentes mediações tecnológicas, os processos produtivos em muito se assemelham a indústria, sem que o trabalhador tenha um completo conhecimento desse processo. De acordo com Ribeiro (1995), a integração do campo ao mundo capitalista, na verdade provocou a expulsão do homem do campo e a destruição das comunidades tradicionais.

Pelos dados expostos acima, pode-se perceber que há uma grande concentração da população nas áreas urbanas. Em Goiás esse processo de urbanização se acentuou a partir dos anos 1960 e 70, segundo Cileide Alves Cunha (2009). Essa população que saiu do campo ainda mantém vínculos culturais com a área rural e com traços de uma cultura caipira.

De acordo com Nestor Canclini (2003, p 215), “O desenvolvimento moderno não suprime as culturas populares tradicionais”. Atualmente o estado de Goiás está totalmente integrado a uma economia globalizada, há uma grande penetração dos meios de comunicação – rádio, televisão em praticamente todo o estado. A *internet* via *smartphone* é uma constante para a maioria das pessoas. Ainda segundo os dados do IMB, o estado possui quatro instituições públicas de ensino superior – a Universidade Federal de Goiás, a Universidade Estadual de Goiás, o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás e os Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano, sendo que as duas últimas, além do ensino superior, oferecem também ensino médio profissionalizante. Também há 85 instituições privadas de ensino superior. Partindo dessa realidade, não se pode mais falar, contemporaneamente, de um isolamento ou de uma identidade caipira pura, mas sim de relações em que essas identidades se afloram e se atualizam.

Eventos festivos públicos como dias de santos, folias de reis e mesmo acontecimentos mais privados, como batizados ou casamentos dão lugar a manifestações dessa cultura caipira, por meio da culinária, danças e cantos típicos. Em alguns momentos essas manifestações culturais são incentivadas,

² Dados obtidos no site do Instituto Mauro Borges – IMB <http://www.imb.go.gov.br>.

inclusive por políticas públicas, como no caso do encontro de folias de Goiás, que acontece todo ano em Goiânia e as cavalhadas de Pirenópolis. Nessas ocasiões, é possível perceber a presença de jovens que nunca viveram na roça mas mantêm as tradições dos antepassados. Ao mesmo tempo, há atualizações do mundo contemporâneo, como a utilização de instrumentos eletrônicos em apresentações, vestuário industrializado e mesmo a regulação do tempo de festa, que antes tinha o seu tempo próprio e hoje segue o ritmo do relógio ou do cronômetro.

É possível notar essa cultura caipira em diversas manifestações artísticas goianas. Entre os anos 1980 e 90, o publicitário *Hamilton Carneiro*, produz espetáculos com *Geraldinho Nogueira*, contador de *causo* nascido em Bela Vista de Goiás. *Mauri de Castro* e *Jorge Cosmo* formaram a dupla *Vira e Mexe*, que transitava entre o teatro e a música, parodiando as duplas sertanejas. *Nilton Pinto* e *Tom Carvalho* também produziram representações do caipira no teatro e também em audiovisual. Em alguns desses casos, a cultura rural goiana é tratada de forma estereotipada e em outros mais poéticas. *Plural* e *Gato Negro* são dois espetáculos da companhia de teatro *Nu Escuro* que abordam a relação entre o urbano e o rural de uma forma bastante sensível. Também o circo *LaHetó*, em 2009, montou *Histórias de Goiás no Picadeiro*, que fala da ocupação do território goiano, tratando da cultura tradicional até a contemporaneidade.

Conforme José de Souza Martins (1975), a música caipira é construída pela relação direta entre as pessoas no universo rural e caipira e esta música “se caracteriza estritamente por seu valor de utilidade, enquanto meio necessário para efetivação de certas relações sociais essenciais ao ciclo do cotidiano caipira” (MARTINS, 1975, p. 112.). A música sertaneja, entretanto, é um fim em si, um produto destinado à circulação, ao mercado de consumo. Goiás é um dos principais produtores da chamada música sertaneja. Mesmo que seus temas variem entre traições e bebedeiras, existe a presença dos instrumentos típicos da música caipira e, eventualmente as regravações dos clássicos caipiras.

Mas a música goiana é muito mais que a música sertaneja. Há uma música popular que volta e meia recorre a temas regionais, nos quais a vida caipira está presente, com artistas como *Juraildes da Cruz* e *Lucas Faria* entre

outros. Há, ainda, violeiros como *Domá da Conceição*, que após um trânsito pela música popular, retoma a tradição da viola caipira. A capital do estado tem uma forte cena de rock, com festivais de renome nacional e internacional, como o *Goiânia Noise* e *Bananada*. Além dos festivais, há uma quantidade significativa de bandas em Goiânia. Quando na década de 1990, o prefeito Darcy Accorsi quis titular Goiânia como a capital *country*, houve uma reação de diversos setores, entre eles os roqueiros. Mas o *country* não é o caipira. O *country* está muito mais relacionado ao fazendeiro de dinheiro, ao agronegócio. E pela quantidade de *caminhonetes zera*, como diz a música do conjunto *Pedra Letícia*, que existem na cidade, muitos goianos se identificariam com título. Mas a ruralidade caipira também se faz presente no rock goiano: lembro-me de nos anos 1980, ouvir *Pink Floyd* e *Led Zepelin* interpretados na sanfona pelo roqueiro *Fridão*. Atualmente, bandas goianas como *Indústria Orgânica* e *Cega Machado* recorrem não só a instrumentos como a viola caipira e alguns instrumentos de percussão, mas também a própria sonoridade desse tipo de música. Para Hall (2006), o sujeito pós-moderno não possui uma identidade fixa, essencial ou permanente. Pensando na fluidez e trânsito dessas identidades, lembro do meu colega Sérgio Alencar, que tinha uma banda de jazz e na mesma época acompanhava a dupla sertaneja *André e Andrade*, tocando seu baixo.

Os pesquisadores Beto Leão e Eduardo Benfica, no seu livro *Goiás no século do cinema*, elencam, senão toda, mas a maior parte da produção audiovisual goiana até o ano de 2007. Pela leitura do livro é possível perceber que a representação regional é uma constante no cinema produzido em Goiás. Na longa pesquisa de Leão e Benfica, há diversos documentários que abordam a regionalidade goiana, como registro de festas populares - é o caso do filme *No reino da fantasia*, de Pedro de Brito, sobre as cavalhadas de Santa Cruz de Goiás. Outro tema é a vida do homem rural, retratada no filme *Imagem do trabalhador*, de Divino Inácio, que trata da expulsão do homem do campo. No gênero de ficção há alguns filmes emblemáticos, como *André Louco*, de Rosa Berardo, produzido em 1990, baseado no conto homônimo de Bernardo Élis e que trata de um tema universal, a loucura e o controle social, dentro de uma realidade regional. Outro filme, de 1992, é uma ficção produzida em vídeo por alunos do curso de Radialismo da UFG, dirigido por Wilmar Ferraz, *Tropas e*

boiadas, baseado no conto *Gente da Gleba*, de Hugo de Carvalho Ramos, relativo ao poder dos *coronéis*, donos da terra e das vidas em Goiás.

A compreensão da identidade regional do goiano é permeada por essas representações do rural, do sertão, do caipira. É preciso também observar relações que mesclam o rural e urbano, o atraso e o progresso, o moderno e o caipira. Perceber como se constroem essas relações no processo de criação das minhas animações é a proposta do capítulo seguinte.

2. Contando histórias animadas

Nesse capítulo, narro um pouco da minha trajetória artística e acadêmica, a qual me conduziu ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, da Universidade Federal de Goiás, na linha de Poéticas Visuais, para pesquisar o cinema de animação. Nele, eu relato e reflito um pouco sobre os caminhos e *trieiros* da minha produção audiovisual e também plástica. Tenho que retomar algumas questões ainda da infância, pois são marcadores de ações, como o trabalho manual, a minha relação com a ruralidade e a cultura *caipira*.

Vivo na capital do estado de Goiás desde que nasci, em 1970. Goiânia foi construída na década de 1930, como marco da modernidade e superação do atraso, representado pela Cidade de Goiás, com suas oligarquias que saíram do poder com o movimento Varguista. Porém, nos anos 1970 e 80, a cidade ainda guardava ares de cidade do interior: era possível para uma criança descer ladeiras em carros de rolimã, jogar bola de gude ou *pelada* na rua e mesmo fazer incursões em algum *corguim* para pescar piaba.

Sou o caçula de seis filhos. Quando nasci meus pais já estavam na faixa de quarenta anos. Minha mãe nasceu em Belo Horizonte, no início dos anos 30 e meu pai, em 1922, em Almenara, cidade do norte de Minas Gerais, divisa com a Bahia, como ele gostava de falar. Ele também gostava de falar que nasceu no ano da semana de arte moderna. Eles formaram sua família no momento de modernização do país, a década de 1950 – o segundo governo de Getúlio Vargas e o governo de Juscelino Kubitschek. Também esses eram os únicos presidentes de que meu pai falava bem. Moraram em Divinópolis – MG, passaram um ano em Brasília-DF e se fixaram em Goiânia em 1963. Ambos eram de classe baixa, filhos de trabalhadores. Meu pai seguiu a profissão de seu pai, sapateiro. Minha mãe também trabalhava na oficina de sapatos. Vindo para Goiânia, meu pai se torna funcionário do estado, no Instituto do Desenvolvimento Agrário de Goiás – IDAGO e minha mãe se dedica ao lar durante um tempo, mas logo começa a trabalhar informalmente, vendendo lotes e também produtos da Avon.

Meu pai era, portanto, um homem do interior que se mudou para a capital. Em Minas, sua vida ainda era conduzida pelas relações de

pertencimento ao seu núcleo familiar, à comunidade, à paróquia. Ainda hoje, quando vou a Minas com minha mãe e encontramos alguns velhos conhecidos (cada vez menos), ela sempre me conta que meu pai fazia os sapatos de um dos bispos retratados na catedral de Divinópolis. Em Goiânia, esses laços de pertencimento já não existem para eles, é uma cidade de outra gente. Todos os anos a família tinha que voltar à Minas. Essa ideia de um passado melhor em sua terra natal povoa o imaginário *caipira*: a música *Luar do Sertão*, de Catulo da Paixão Cearense, exemplifica isso: “*ai que saudade do luar de minha terra, lá na serra prateando folhas secas pelo chão. Esse luar cá da cidade tão escuro não tem aquela saudade do luar do meu sertão*”. E foi com meu pai que aprendi a gostar da música *caipira* autêntica, como ele dizia: “*as músicas que falam da terra, da vida no campo e não essas gritarias estridentes.*”

Meus pais trabalhavam muito e conseguiam presentear seus filhos com alguns brinquedos industriais: cheguei a ter alguns bonecos de *forte apache* e mesmo um *Playmobil*. Porém, como toda criança de classe baixa, aprendi a fazer meus brinquedos a partir da reutilização de objetos que eram usados no dia a dia: carrinhos de lata de sardinha, caixas de sabão em pó, frascos de Q-boa, pedaços de madeira achados em algum lote baldio. O interessante de produzir os brinquedos é que você ocupa mais tempo fazendo-os do que brincando com eles. Aos dez ou doze anos, o que me atraíam eram bonecos articulados. Eu desenhava, projetava, pesquisava materiais que me permitissem fazer bonecos que pudessem mudar de posição, executar movimentos (fig.1).



Figura 1 – braço articulado de boneco, entalhado em plástico quando eu tinha entre 10 e 12 anos. Arquivo pessoal.

Apesar de ser servidor público, meu pai continuava produzindo sandálias e tamancos. Ele também se aventurava em qualquer trabalho manual, como fazer ou consertar um móvel. Se algum dos filhos ficasse *beirando* enquanto ele trabalhava, ele ensinava o que estava fazendo. Portanto, em minha casa sempre houve ferramentas. Podíamos utilizar essas ferramentas, apenas éramos instruídos para preservá-las e, sobretudo, nos preservarmos.

Outra atividade presente em minha vida era o desenho. A casa era cheia de desenhos de minha irmã, Myrna e ela me incentivava a fazer desenho de observação, jamais *colar*, ou quadricular uma foto. Fui bem treinado e isso garantiu algum dinheiro, fazendo retratos a lápis e *bico de pena*, na adolescência. Cheguei a participar de alguns salões de arte regionais e de exposições no final dos anos 1980 e início dos 90, com trabalhos bidimensionais e tridimensionais (figs.2 e 3), além de produzir desenhos para serigrafia.



Figura 2 – Nu Varal. Desenho a bico de pena. 1988.
Exposto no Salão de Novos Valores da Universidade Católica de Goiás. Arquivo pessoal.



Figura 3 – Sofia. Escultura em pedra sabão. 60x50x30cm. 1992. Participante do GREMI (grandes revelações da mocidade inhumense) de 1993. Arquivo pessoal.

Minha relação com o mundo rural se aprofunda também em função do desenho e de laços familiares. Entre 1978 e 1987, minha irmã Inês Ethne vai para Mato Grosso, trabalhar na prelazia de São Felix do Araguaia, cujo bispo à época era D. Pedro Casaldáliga, vinculado a chamada Teologia da Libertação. Em suas cartas ela descrevia a vida da população daquela região, em sua luta pela sobrevivência, seus costumes, tristezas e alegrias. Quando ela vinha a Goiânia eu costumava acompanhá-la à residência do jornalista Antônio Carlos Moura, que era assessor do CIMI – Conselho Missionário Indigenista e, quando eu não estava na sua biblioteca lendo *Asterix*, conversava eventualmente com alguns indígenas que estavam na casa. Por três vezes visitei minha irmã em São Félix. A primeira vez era bem novo, mas das outras vezes já era adolescente e pude conhecer mais a região. Na última vez que fui, tinha 14 ou 15 anos e fiquei cerca de dois meses. Nesse período, além de me banhar em um Rio Araguaia ainda limpo, capinei em *mutirão*, produzi cartazes para eventos comunitários e produzi meu primeiro filme. Não era bem um filme, mas a chamada *televisão de rolo*: fazíamos uma história em sequência de desenhos que passávamos quadro a quadro em uma caixa com um furo como se fosse a tela da TV, enquanto alguém narrava, para um evento da comunidade. Num local onde só havia energia de gerador poucas horas por dia e não tinha TV, esse era um recurso audiovisual interessante. Também nessa época comecei a produzir alguns desenhos para o jornalzinho da prelazia, que era feito em mimeógrafo. Posteriormente minha irmã veio trabalhar na Comissão Pastoral

da Terra - CPT e, eventualmente, produzi algumas ilustrações para o Boletim jornalístico dessa entidade (fig. 4). Normalmente, não havia remuneração financeira, era meramente um trabalho fraternal e comunitário.



Figura 4 – Ilustrações para Boletins jornalísticos da CPT. fev/89 e mai/93. bico de pena. Arquivo pessoal

2.1. Formação

Sou graduado em Comunicação Social – habilitação Radialismo – pela Universidade Federal de Goiás – UFG. Radialismo é um curso que não mais existe, mas que entre os anos 1980 e 2000 era o curso possível em Goiás para pessoas que queriam estudar cinema ou produção audiovisual e não tinham condições de saírem do estado. No curso tratávamos, ainda que precariamente, da produção audiovisual em termos teóricos e práticos, numa época que o acesso a equipamentos de captação e finalização de imagem em nível profissional eram bastante restritos, em função dos valores envolvidos. Ao formar-me eu já era servidor público federal e consegui ser transferido para a Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia, atualmente chamada de Faculdade de Informação e Comunicação - FIC, onde fui lotado para trabalhar no Estúdio de Rádio e TV. No meu processo de formação, tanto como aluno

quanto como servidor, pude participar de projetos audiovisuais em diversos formatos, desde o mais básico telejornalismo, mas também documentários com viés etnográfico e ficções experimentais.

Quando fazia a graduação, em meados dos anos 1990, comecei a produzir animações em *stop motion* (técnica de animação de objetos quadro a quadro). A produção de um filme de animação demanda a integração entre diversas linguagens artísticas: a escrita, as artes plásticas, a música e ainda, o campo da tecnologia. Fazer bonecos se moverem dentro de uma história foi uma forma de juntar algo que sempre gostei, que é explorar a plasticidade de materiais, dentro da linguagem audiovisual.

Minha primeira animação foi em parceria com meu colega de curso, Moisés Cabral. Tratava-se de uma vinheta sobre segurança no trabalho. As possibilidades do audiovisual e, especificamente, da animação na educação e formação das pessoas era algo que tanto eu quanto Moisés acreditávamos. Ele por sua vivência no escotismo e eu por minha vivência de movimento estudantil e popular. Devido a fatores como a precariedade de equipamentos (gravamos em VHS e editamos em uma ilha linear) e dos materiais usados (o boneco não tinha estrutura, firmamos palitos em alguns pontos para fixá-lo), além da nossa inexperiência prática com animação, o resultado ficou rudimentar. Mesmo assim, achamos que valia a pena continuar experimentando essa forma de produção audiovisual.

2.2. O primeiro vídeo autoral de animação

Depois da graduação em comunicação, eu e Moisés cursamos especialização em Antropologia Social, na UFG. Durante o curso, tive uma disciplina sobre regionalidade e, especificamente sobre a regionalidade goiana, *Etnografia da região Centro-Oeste*, com a professora Selma Sena. Lembro-me que ao me apresentar na sala, referi a mim como mineiro, por minha família ser de Minas. Tal fato serviu de mote para discussões sobre a identidade goiana e sua negação relacionadas a questão do atraso. Ao final do curso eu optei por fazer uma monografia justamente sobre a propaganda regional e como os seus produtores viam o goiano. No trabalho, constatei a presença de uma regionalidade relacionada ao tipo *caipira*, com o mundo das tradições e também do *country*, um caipira modernizado, integrado.

Entre as leituras do curso de antropologia estava o livro *Casa grande e senzala*, de Gilberto Freyre. A partir de uma visão crítica e humorada do livro e também do *mito das três raças*, proposto pelo alemão Von Martius, como definidor da formação do povo brasileiro, produzimos um curta de animação chamado *Uma história de família*. Esse filme, que será analisado mais adiante, abriu perspectivas para que nós continuássemos desenvolvendo a pesquisa e a produção de animações. Mesmo com condições precárias de produção, e um resultado que em alguns momentos é tosco visualmente, o filme participou de festivais nacionais, como a mostra no Museu da Imagem e do Som, de São Paulo e o *AnimaMundi*, respectivamente em 1998 e em 1999. Ele foi inclusive premiado em um festival de filmes de um minuto, em São José dos Campos.

Ter um vídeo selecionado para esses eventos, além de incentivar a continuidade da produção, permitiu que travássemos contato com trabalhos e criadores de outras partes do país. Ao irmos representar o filme no *Animamundi*, no Rio de Janeiro, fizemos uma oficina de uma semana com um animador do mercado cinematográfico profissional. Ir aos festivais era uma forma de obter conhecimento, assistir filmes e conhecer processos de produção, em uma época que não havia esse tipo de informação disponível em uma rede mundial de comunicação, como hoje.

2.3. Publicidade

A participação em festivais também rendeu alguma repercussão local e um convite para produção de um *vídeo tape* (VT) publicitário em *stop motion*, para OVG – Organização das Voluntárias de Goiás, em 1999. O VT foi criado por Ricardo Edilberto, da agência Verbo Comunicação e produzido pela Makro Filmes (fig.5). Esse trabalho em publicidade foi interessante, pois pela primeira vez tivemos condições de produzir com qualidade de imagem. Usamos os melhores equipamentos disponíveis na época para a produção de VTs locais: Câmeras *Betacam*, edição não linear profissional. Contamos também com uma equipe bem qualificada, com funções definidas desde a captação até a finalização do comercial. Fazer esse tipo de animação em Goiás era uma novidade para a equipe da produtora e trabalhar em condições decentes, sem nos ocuparmos de tudo era novidade para nós. Foram três semanas de intenso aprendizado: das reuniões de produção com a agência a praticamente uma semana enfurnados no estúdio. Apesar de ser um VT publicitário, tive bastante

liberdade tanto para a criação visual dos objetos e bonecos quanto na sua movimentação em cena. Isso permitiu que Moisés e eu experimentássemos nas metamorfoses e na animação.



Figura 5 – Frame do vídeo publicitário da OVG, Criança é massa. 1999. Arquivo pessoal.

O VT, que era parte de uma campanha de doação de brinquedos, teve intensa veiculação. Além disso, os bonecos foram utilizados para a produção de mídia gráfica – cartazes e *outdoors*. Um fato ilustra a *síndrome de atraso* do goiano, que discutimos no primeiro capítulo: tendo recebido um dos prêmios no concurso anual de publicidade do grupo de comunicação Jaime Câmara, um dos publicitários presentes na premiação duvidou que aquele material tivesse sido produzido em Goiás.

2.4. Primeiro filme de animação

Na época, final da década de 1990, a tecnologia de produção audiovisual oscilava entre o digital e o analógico. A única janela de exibição para curtas metragens eram os festivais. A maioria dos festivais e mostras tratavam o vídeo como um produto quase amador e só aceitavam filmes em película, de 16mm ou 35mm. Moisés e eu estávamos interessados em produzir animações, porém tínhamos interesse que esse produto circulasse, que as pessoas assistissem, portanto resolvemos tentar produzir um filme em película. Para tanto, utilizamos uma câmera de cinema *Bolex* 16mm à corda, que estava encostada no Estúdio da Faculdade de Comunicação da UFG. A visibilidade conquistada na publicidade, considerada como um ambiente profissional, possibilitou que outros acreditassem em nossa capacidade de produção de

animação. Conseguimos, então, apoio para realização da nossa película, que se chamou *Entrevista com o morcego*. O processo de produção desse curta, assim como dos filmes posteriores, está detalhado mais adiante, nesse capítulo.

2.5. Aprendendo e ensinando em oficinas de animação

Além da minha produção pessoal em animação, também tive algumas experiências de trabalho coletivo, como aplicador de oficinas para alguns públicos. Uma dessas oficinas foi bastante significativa, pois participei de um projeto de extensão da FIC (Faculdade de Informação e Comunicação) junto aos índios xavantes (fig. 6). O projeto, coordenado pelo professor Rafael Coelho, intitulava-se Aldeia Digital e propunha trabalhar diversas linguagens e veículos de comunicação, como o vídeo, a fotografia e a internet, na área indígena de Sangradouro, localizada no estado de Mato Grosso. Em dois momentos, ministrei oficinas de animação para um determinado grupo dessa etnia. Trabalhei com eles desde o processo de roteiro, modelagem, enquadramento e captação de imagens até a edição. Nessas oficinas, os xavantes produziram pequenas cenas animadas, pertencentes ao seu universo visual.



Figura 6 - Oficina de animação com xavantes na aldeia de Sangradouro. 2012.
Foto de Rafael Coelho.

Nas animações, os xavantes produziram cenas do cotidiano da sua comunidade: a corrida de tronco de buriti, o futebol, que é uma atividade esportiva que eles praticam e acompanham; a pesca; o perigo de beber e

entrar na mata. Em uma delas, eles representaram a luta e vitória do xavante contra o branco colonizador. Durante toda a oficina eles pareciam se divertir, apesar de estarem extremamente concentrados, tanto quando modelavam quanto ao manipularem os seus bonecos para a câmera. Eles estavam diante de uma forma nova de produzir imagens, diferente da produção de documentários, dos quais alguns já haviam participado, e queriam experimentá-la, vivenciá-la. Em outras duas cenas de animações, eles recriaram trechos de mitos xavantes: o da *menina estrela* e o *mito do fogo* (fig. 7). São dois mitos extensos que não teríamos condições materiais e temporais de produzir, portanto, eles escolheram o momento que julgaram mais importante de cada mito para fazer a animação, conforme observou Coelho (2016). No caso da *menina estrela* eles animaram a árvore que cresce e leva o casal de índios até o céu; no *mito do fogo*, fizeram a cena em que o fogo é roubado da onça e passa por diversos animais, como na corrida do tronco de buriti, até chegar à aldeia.



Figura 7 - Frame da animação – Mito do fogo. 2013. Acervo pessoal.

Dentro do projeto da Secretaria do Audiovisual, *Cinema, olhares e formação*, coordenado pelo professor Sandro di Lima, em 2014, ministrei uma oficina de produção audiovisual para estudantes do Instituto Federal de Goiás – IFG. Essa oficina tinha o objetivo de formação e também de produzir um filme sobre a história do ensino técnico em Goiás, começando na fundação da Escola de Aprendizizes e Artífices, passando pela Escola Técnica até chegar aos dias atuais com o IFG. Tendo como base os fundamentos de produção

audiovisual trabalhados teoricamente em sala de aula, o grupo produziu coletivamente desde o roteiro a edição final do filme. Para contar essa história, gravamos depoimentos de historiadores, ex-alunos e ex-servidores. Recorremos a imagens de arquivo e produzimos imagens de alguns laboratórios dos cursos profissionalizantes oferecidos atualmente. Porém, como não havia imagens de algumas profissões da antiga Escola de Artífices, tivemos que produzir em animação uma vinheta ilustrando algumas dessas profissões (fig. 8).



Figura 8 - -Frame da animação – oficina IFG. 2014. Acervo pessoal.

Essas oficinas se relacionam à minha produção sob diferentes aspectos: a produção coletiva de uma animação, com pessoas de uma cultura diferente, com diferentes formas de se relacionar com o tempo, com a narrativa e a visualidade levam a refletir sobre as nossas próprias relações com o tempo e mesmo com a produção artística própria. A atividade de ensino e aprendizagem, no seu sentido dialógico é, portanto, uma relação de troca de saberes.

Para continuar discorrendo sobre a minha produção em animação e sua relação com a regionalidade goiana, selecionei alguns filmes nos quais atuo como diretor ou produtor e dos quais eu faço uma análise de sequencias, bem como descrevo um pouco do processo de sua produção.

2.6 Análises de filmes

Refletir sobre a identidade regional na animação goiana implica refletir sobre o cinema e, especificamente, o cinema de animação. Se os conceitos de

cultura, identidade e regionalidade formavam o esqueleto dessa pesquisa, o entendimento do meio – o filme - é o enchimento, a carne do meu *boneco* ou pesquisa. Para esse preenchimento, recorro a teóricos do cinema e da animação para analisar e identificar elementos de identidade regional em animações produzidas em Goiás.

A animação é um gênero de cinema que permite a atribuição de movimento, ou *vida*, a objetos inanimados. A técnica da animação cinematográfica permite criar imagens que não se encontram na realidade, como um morcego falante ou um boneco de palha. Qualquer objeto pode ser fotografado quadro a quadro e ser animado. A animação permite também a criação ou recriação de mundos, partindo do real ou da fantasia. De acordo com John Halas (1979), não há sentido em produzir animações que apenas recriem o movimento dos objetos reais. A animação possibilita o exagero, o impossível fisicamente, a distorção da matéria, enfim, o que a criatividade e a competência técnica do criador consigam materializar. Todos os filmes presentes nessa pesquisa são de animação, porém, apesar das particularidades do gênero, a sua estrutura é a mesma de um filme de ficção.

Para Jacques Aumont (2002), é preciso compreender o filme como uma representação visual e sonora, partindo dos seus elementos constituintes, como enquadramento, campo, relações entre as cenas, banda sonora, montagem. O autor afirma que “o cinema oferece uma imagem figurativa onde, graças a um certo número de convenções, os objetos fotografados são reconhecíveis.” (AUMONT, 2002, p. 90). Para ele, a impressão de realidade que experimentamos no cinema deriva, sobretudo, da ilusão de movimento e da ilusão de profundidade. Marcel Martin (2003) entende o que a imagem cinematográfica proporciona uma imagem artística da realidade, produto de uma reconstrução desta, a partir da visão do realizador, de acordo com sua subjetividade. O autor 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)

Para a leitura ou interpretação de um filme é preciso conhecer os componentes da linguagem cinematográfica. Martin (2003) aponta que a imagem, especificamente a imagem em movimento e o som são características fundamentais para a construção de sentido da linguagem cinematográfica. O autor assinala que compreensão dessa linguagem necessita do conhecimento de elementos que a compõe. 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. Além desses fundamentos, Martin elenca elementos fílmicos não específicos da imagem cinematográfica: iluminação, vestuário, cenário, a cor, desempenho de atores, o som – com diálogos e trilha sonora. Nas análises fílmicas propostas nesse capítulo esses conceitos são detalhados a partir de sua utilização nos filmes. De acordo com Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), a análise do filme passa pela decomposição dos elementos que o constituem. É necessário separar, isolar as partes para a compreensão da 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)

Tomando como base a definição de Martin (2003), para quem *sequência* é uma sucessão de planos com uma unidade de ação estruturada no mesmo lugar e tempo, o processo de análise das animações partiu do fracionamento destas em sequências. O segundo passo foi a decupagem das sequências escolhidas em *tomadas*, para exame da cena e reconhecimento dos componentes identitários presentes, tanto imagéticos como verbais ou sonoros.

Selecionei para analisar as sequências de dez filmes. Cinco deles são de minha autoria junto com Moisés Cabral e para outros dois, confeccionei os

bonecos, fui animador e produzi. Outros três filmes, dos quais não participei, são de animadores goianos que tem uma produção reconhecida. Para proceder essa seleção, parti das conceituações expostas no primeiro capítulo sobre identidade goiana, cultura caipira e ruralidade.

2.6.1 Uma História de Família

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

Criação, roteiro e direção: Dustan Oeven e Moises Cabral

Sinopse: uma interpretação humorística e crítica do mito das três raças na formação do povo brasileiro. 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
Seq. 1 - Tomada 1 	Meu primeiro parente veio para cá em uma viagem de turismo.	Música Efeito Sonoro – Grito.
Seq. 1 - Tomada 3 	Ele se chamava Joaquim.	

Quadro 1 - - sequência com frames do filme *Uma História de Família*
 Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 1997

A primeira tomada do filme mostra um plano geral em que aparece um barco. O boneco é atirado do barco em direção a câmera, até que aterrissa em uma praia. Para Martin (2003), o plano geral reintegra o homem ao mundo, objetiva-o. Na cena, esse plano permite que se veja a insignificância do barco e do personagem em relação ao oceano e à nova terra encontrada. Além da

locução, ouve-se uma trilha de violão e um grito. A segunda tomada mostra a aproximação da praia pelo ponto de vista do personagem, em uma câmera subjetiva. A imagem contradiz a narrativa leve do texto verbal. O texto fala de uma viagem de turismo, mas a cena mostrada é de alguém que foi atirado, jogado na terra. O grito que se ouve aumenta essa impressão. A tomada três mostra o personagem em plano médio. Essa imagem aproximada permite que se identifiquem suas características físicas. A locução completa sua apresentação. Tanto o texto quanto a imagem trabalham a partir de estereótipos de identificação construídos para os portugueses – o nome Joaquim, os bigodes fartos e a *cruz de malta* em seu peito.

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 mostra o ponto de vista do personagem Joaquim. Em plano aberto, é visível a praia, com a mata ao fundo. A imagem revela também outra etnia presente no mito formador do povo brasileiro, ao mostrar a indígena caminhando nua. A imagem da mata e da mulher nua geram uma dupla interpretação para a expressão “se encantou com a nova terra”. A cena seguinte mostra o português se relacionando sexualmente com a índia,

caracterizando a chamada adaptação à vida nativa, descrita pela narração. O fato de a mulher estar por cima transmite a ideia de relação consensual que é a forma como o mito de formação brasileira é contado. Mas também se pode interpretar como um momento de contato cultural, em que a perspectiva de uma harmonia com a natureza se sobrepõe ação dominadora da civilização. A narrativa do filme é trabalhada de forma irônica, mostrando algo e contradizendo na fala ou nas cenas subsequentes.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 1 - Tomada 7 	Mas houve alguns costumes do seu antigo lar que ele não conseguiu largar.	Música Sons de ladainha
Seq. 1 - Tomada 8 	Os moradores locais não entenderam isso muito bem.	Música
Seq. 1 - Tomada 9 		Sons de choque entre madeira e metal.

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

A cena mostra um padre celebrando uma missa para os indígenas. Tematicamente é uma referência direta ao quadro de Pedro Américo, *Primeira Missa no Brasil*. Os indígenas estão nus, porém estão cobrindo seus genitais (ou vergonhas, como é descrito na carta de Pero Vaz de Caminha) com as mãos. A presença do personagem Joaquim no primeiro plano aponta-o como responsável pela situação. A narração fala dos “costumes que ele não conseguiu largar” – a imposição da cultura branca sobre o povo do território

conquistado. A tomada oito, que mostra o indígena fazendo um sinal com o dedo na cabeça, indicando que eles estão loucos e cena seguinte, na qual Joaquim e um índio lutam, ele com a espada e o índio com um *tacape* de madeira, assinalam que esse contato entre as duas culturas não foi pacífico.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 2 - Tomada 1 	Aí, Joaquim e seus amigos chamaram alguns conhecidos para ajudar um pouquinho.	Ruído do mar
Seq. 2 - Tomada 2 	Mas esses caras estavam com má vontade.	Som de chicote
Seq. 2 - Tomada 3 	E foram passear por aí.	Música de capoeira
Seq. 2 - Tomada 4 	Depois aqueles falsos amigos montaram seu próprio negócio.	gemidos

Quadro 4- sequência com frames do filme *Uma História de Família*

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 1997

Nessa cena, aparece a terceira etnia que compõe o mito das três raças – o negro. A locução informa que Joaquim chamou uns conhecidos para ajudar, como se fosse algo de comum acordo. Porém, a imagem dos africanos chegando amarrados, marchando em fila, deixa claro que eles foram obrigados a estarem ali, que vieram para serem escravizados. A ajuda que eles vieram prestar ao branco é obrigatória. No entanto, nas cenas seguintes pode-se ver que houve resistência por parte dessa população negra ao domínio branco.

O texto verbal fala da má vontade dos negros (para trabalhar escravizados) e a imagem ironiza a narração ao mostrar o castigo físico imposto ao negro pelo branco. Na cena seguinte, o texto faz referência à fuga do escravo e a imagem apresenta um pouco da cultura negra: a fuga se dá em um plano aberto, o negro sai do enquadramento da tela em um passo de capoeira. A trilha sonora também desempenha um importante papel, pois remete de imediato a essa dança/luta afro-brasileira. Em seguida, uma cena em que uma índia e um negro estão tendo relações sexuais, enquanto o áudio fala que eles “montaram o próprio negócio”. Tem-se aí, portanto, o encontro desses dois personagens da miscigenação brasileira.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 3 - Tomada 1 	Nesta época, Joaquim viajava muito a trabalho.	Música de violão Sons de água
Seq. 3 - Tomada 2 	Seus amigos tomavam conta de sua família.	Música de violão Gemidos e gritos

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

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 1997

A primeira cena apresenta o branco e o índio em uma margem de rio, com a mata ao fundo. Nessa tomada, a figura do branco é a representação do bandeirante Bartolomeu Bueno da Silva, o *Anhanguera*, tal como na estátua que se situa na Praça do Bandeirante, em Goiânia. Esse personagem é considerado o mito fundador do Estado de Goiás. De acordo com a narração, Joaquim, o branco bandeirante, viaja a trabalho. O trabalho das bandeiras é a tarefa de colonização e expansão dos domínios do reino. Nesse processo “civilizatório” do *sertão selvagem*, o branco devia entrar no interior do Brasil para explorar o ouro e escravizar índios. A imagem mostra o *Anhanguera*, que porta os instrumentos tecnológicos – seu bacamarte e a bateia de álcool com os quais ele ameaçou incendiar os rios dos indígenas, de acordo com a lenda. O trabalho de mineração é executado pelo índio, já subjugado. Na tomada seguinte, a relação entre o negro e a branca representando outro fator de formação do povo brasileiro.

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 cena final do vídeo é um mapa do Brasil, no qual vão se intercalando vários rostos, brancos, negros, indígenas, misturados enquanto a imagem se afasta até sumir. O áudio fala de uma família “*bem típica da terra onde moro*”. Tanto a imagem quanto o texto verbal descrevem um Brasil bastante miscigenado, formado pelo branco europeu, o negro africano e o indígena nativo. Porém, a construção da narrativa é elaborada em uma estrutura em que o texto contradiz a imagem, demonstrando ao longo do vídeo que essa formação da nossa nação não se deu pacífica e harmoniosamente. Trata-se de um Brasil que se forma a partir de conflitos de culturas, no qual o branco assumiu um papel dominador e as outras identidades culturais foram

dominadas ou assumiram um papel de resistência, como conceitua Castells (1999). Com relação à identidade goiana, o filme pontua, a partir da imagem do mito fundador *Anhanguera* e da atividade mineradora, essa relação de dominação sobre o indígena escravizado. Metaforicamente, essa imagem reflete sobre o nosso processo de colonização, com o sertão domado pela civilização.

Essa animação além de se relacionar diretamente com a minha formação acadêmica em antropologia também está ligada às minhas relações visuais com a cidade de Goiânia. O centro da cidade, com o *Monumento às Três Raças*, na *Praça Cívica*, o Relógio *art déco* e o *bandeirante* na avenida Goiás fizeram parte da minha infância e adolescência. Minha mãe expunha na feira *Hippie*, primeiro na praça cívica e depois na avenida Goiás, todos os domingos. Eu e outras crianças subíamos, rotineiramente, nas estátuas de bronze produzidas pela artista Neusa Moraes. No Relógio, a atração eram as esculturas de metal, quixotes e dragões feitos com peças recicladas pelo escultor Reinaldo Leão, que ali expunha.

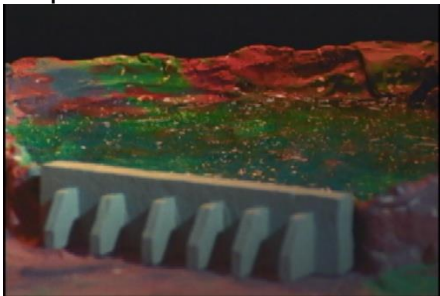
A produção do filme foi bastante experimental: modelei os bonecos sem esqueleto, com massinha escolar. Resolvemos gravar em *chroma-key*, para aplicarmos os cenários no fundo. Usamos uma câmera SVHS de um amigo e editamos em uma ilha não linear da faculdade. As imagens da floresta ao fundo são dos bosques do Campus Samambaia e dos Buritis. A luta entre branco e índio tem uma imagem da Serra da Baleia, que fiz em uma viagem à Chapada dos Veadeiros. A praia, a margem do rio e a clareira foram manipulações de diversas imagens que fiz de rio, areia e mato. Fiz essas manipulações na própria ilha de edição, que tinha apenas duas pistas de vídeo, então era uma *renderização* em cima de outra para chegar ao resultado final. Como a resolução da câmera não era grande coisa e as condições de luz não eram ideais, o recorte dos bonecos ficou um pouco tosco. Nossos colegas de faculdade, Sérgio Alencar e Débora de Sousa fizeram, respectivamente, a trilha e a locução, na *camaradagem*. Portanto o processo de produção desse vídeo foi típico da cultura caipira: um *mutirão*. Trata-se de um filme que eu gosto muito, pelas soluções que encontramos para fazê-lo e também por ter, devido a sua participação em festivais, aberto caminhos para que continuássemos produzindo.

2.6.2. Entrevista com o Morcego

Ano: 2000 – Duração: 4 min. – formato: 16 mm

Criação, roteiro e direção: Dustan Oeven e Moises Cabral

Sinopse: um velho morcego narra os acontecimentos que o expulsaram de sua caverna levando-o a morar na cidade. Trata-se de uma fábula ambiental e social sobre chegada do progresso ao interior e êxodo rural.

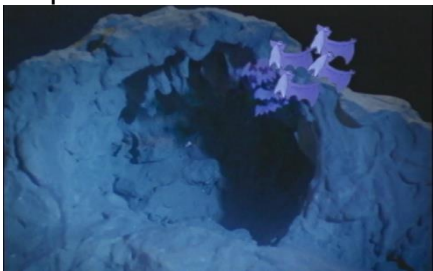
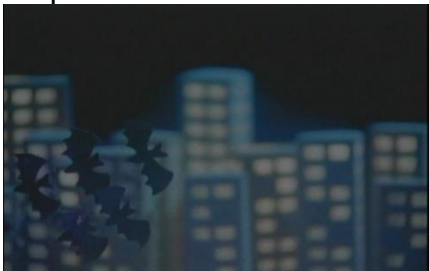
Imagem	Locução	Trilha
Seq. 1 - Tomada 1 	Você quer saber sobre o que mesmo? Ah, sim. Naquele tempo eu era um jovem morcego. Tinha três anos. Eu me lembro do dia em que chegaram os capacetes de plástico e as maquinas sacudindo a região.	Música
Seq. 1 - Tomada 2 	Eu não imaginava que nossas casas e todo o local ficariam embaixo d'água	
Seq. 1 - Tomada 3 	para eles construírem aquela usina.	Ruídos de máquinas trabalhando.

Quadro 7 - sequência com frames do filme *Entrevista com o Morcego*

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2000

A primeira tomada apresenta um morcego falante, em plano médio, sentado ao lado de uma mesa. Ele usa um cachecol no pescoço e tem barba e sobrancelhas brancas. A imagem é em preto e branco e há variações na iluminação e ruídos, como um filme antigo. Ele começa um relato como se houvessem lhe perguntado algo. Ele conta a história da construção de uma

usina. O plano se fecha em um *close* do seu rosto no momento em que há um relato mais intimista, ao falar de suas casas serem alagadas pelas obras. Martin afirma que “é no primeiro plano do rosto humano que se manifesta melhor o poder de significação psicológico e dramático do filme” (MARTIN, 2003, p. 39). Apesar de, nesse caso, não se tratar de um rosto humano e sim de um boneco representando um morcego antropomorfizado, nesse enquadramento pode-se ver sua expressão. Pode-se, ainda, enxergar uma crítica às entrevistas sensacionalistas, com enquadramentos fechados dos personagens nos momentos emotivos. A tomada seguinte, em cores, é um plano geral do lago de uma usina hidrelétrica se enchendo. Pelas imagens, um morcego de barba branca e cachecol, é possível perceber que o nosso personagem é um idoso. Seu relato complementa essa impressão, ao se mostrar esquecido e se referir a um passado distante com a expressão “*naquele tempo, eu era um jovem morcego*”. Ele conta como o progresso, representado pelas “*máquinas sacudindo a região*” para construírem a usina hidrelétrica, atingiu sua moradia. A cena da usina se enchendo, diferentemente das cenas do depoimento, é colorida. A cor, que na fotografia e no cinema veio depois do preto e branco, também pode ser interpretada como metáfora desse progresso.

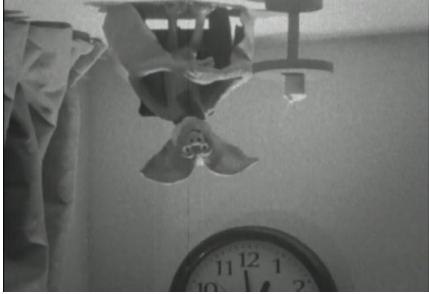
Imagem	Locução	Trilha
Seq. 1 – tomada 5 	Os morcegos sobreviventes migraram para os locais próximos a procura de abrigo.	Ruído de água e de asas batendo
Seq. 1 – tomada 6 	Lá eles acharam algumas cavernas construídas pelos capacetes de plástico.	Asas batendo

Seq. 1 – tomada 7 	Chaminés, beiras de telhados e pontes.	
--	--	--

Quadro 8 sequência com frames do filme *Entrevista com o Morcego*

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2000

A cena mostra, na primeira tomada, a habitação tradicional dos morcegos, uma gruta, sendo inundada e eles fugindo. As tomadas seguintes apresentam os morcegos voando em primeiro plano, tendo ao fundo desfocada, uma série de prédios e, finalmente, um plano geral de uma ponte ou viaduto com a cidade ao fundo. A narrativa, tanto verbal quanto visual, remete a contraposição entre *rural x urbano*, *sertão x cidade*, *atraso x progresso*, como constituintes da identidade goiana. Uma comunidade tradicional representada pela sua habitação rústica, a gruta, é atingida pelo desenvolvimento e tem que se deslocar e se adaptar ao progresso. O progresso é representado pelos prédios modernos, mas também pelo viaduto, que nas cidades serve de moradia aos desabrigados que chegam do interior.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 4 – tomada 2 	Sinto pena dos jovens morcegos de três e quatro anos, que não tiveram oportunidade de viver nas cavernas e tem de ficar nesse ambiente hostil.	Música
Seq. 4 – tomada 3 	E tem de lidar com esse tipo de gente	Música

Quadro 9 sequência com frames do filme *Entrevista com o Morcego*

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2000

Na continuação do filme, o velho demonstra o seu saudosismo e tristeza com a mudança e com a perda das raízes identitárias pelos morcegos mais jovens “*que não tiveram oportunidade de viver nas cavernas*”. A imagem final, em plano geral, revela o ambiente em que ele se encontra – um canto do teto de uma casa, onde se pode ver parte de uma cortina e de um relógio, o qual não está ali por acaso, é um sinal de que já não é mais o tempo do narrador.

O filme *Entrevista com o morcego* nasceu a partir de uma notícia de jornal sobre o aumento dos casos de raiva no rebanho bovino da região do lago de Serra da Mesa. A notícia associava o aumento da doença à população de morcegos nos municípios afetados. Tomando como base essa notícia, criamos um roteiro que falava desse desequilíbrio ambiental, produzido por grandes empreendimentos, como usinas hidrelétricas: os morcegos expulsos de suas cavernas vão para a cidade e causam problemas. Logicamente, a situação também serve de metáfora para o desequilíbrio social, como a expulsão do homem do campo e os problemas que desembocam na cidade: população de sem tetos, desemprego. Além do engajamento socioambiental, o filme tem uma característica didática: em um dado momento são explicados quais os tipos de morcego, como se alimentam, como podem transmitir raiva para outros mamíferos. Para realizá-lo tivemos a assessoria de uma bióloga.

O processo de produção do filme foi também experimental: nunca tínhamos trabalhado com película na vida, utilizamos uma câmera que havia sido aposentada há pelo menos dez anos e um filme cujo prazo de validade era duvidoso, enfim, muitos motivos para dar errado. Produzi os bonecos com esqueletos de arame, como havia aprendido na oficina de *Mike Belzer*, no *AnimaMundi* 99, do qual participamos com o vídeo *Uma história de família*. Utilizei uma massa de polímero importada, que permitia uma modelagem com melhor acabamento. Conseguimos diversos apoios para execução de nosso projeto: além da câmera, a Faculdade de Comunicação nos emprestou refletores e tripé; a direção do Museu Antropológico nos deixou usar uma sala como estúdio durante dois meses; o Colégio Dimensão e a Secretaria de meio ambiente, recursos hídricos e da habitação ajudaram na produção e finalização. Como o filme tinha falas dos personagens e não apenas narração, gravamos as falas com os atores do grupo *Nu Escuro*. Decupamos as falas e estudamos as posições dos lábios em cada sílaba, para fazermos a sincronia.

Produzimos cenários em madeira, isopor e gesso. Para a cena da inundação utilizamos gel de cabelo, simulando a água. Animamos cuidadosamente, com um mapa de animação, sincronizando movimentos dos lábios dos personagens com movimentos de outras partes do corpo. Para executar os movimentos do rosto – sobrancelhas, lábios – usávamos estiletes e espátulas para remodelar a boca e sobrancelhas a cada quadro, 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.

Depois de todo material na película tínhamos que telecinar e montar. Quando estávamos na sala do telecine, no Estúdio *Mega*, em São Paulo, um banho de água fria: havíamos feito uma bela fotografia noturna do cenário do morcego, mas a câmera *Bolex* estava deixando vazar luz, de forma que cada *frame* estava com uma luminosidade diferente. Achamos que tínhamos perdido o material e simplesmente dois meses de trabalho, nosso e de amigos que também se envolveram no projeto. Chegamos em Goiânia com a fita *Betacam* do telecine e nosso amigo Davi Santaella, com apoio da Ideia produções, propôs-se a editar e transformar os defeitos em efeito: já que a imagem estava cheia de disparos de luz, ele acrescentou grãos e outros ruídos, dando a ideia de um filme antigo. Gostamos do resultado e depois de editado transferimos para a película. O filme teve uma boa carreira em festivais: participamos do Festival de curtas de São Paulo, do FICA-Go, do Festival de Serra da Estrela, em Portugal, do AnimaMundi 2000, entre outros.

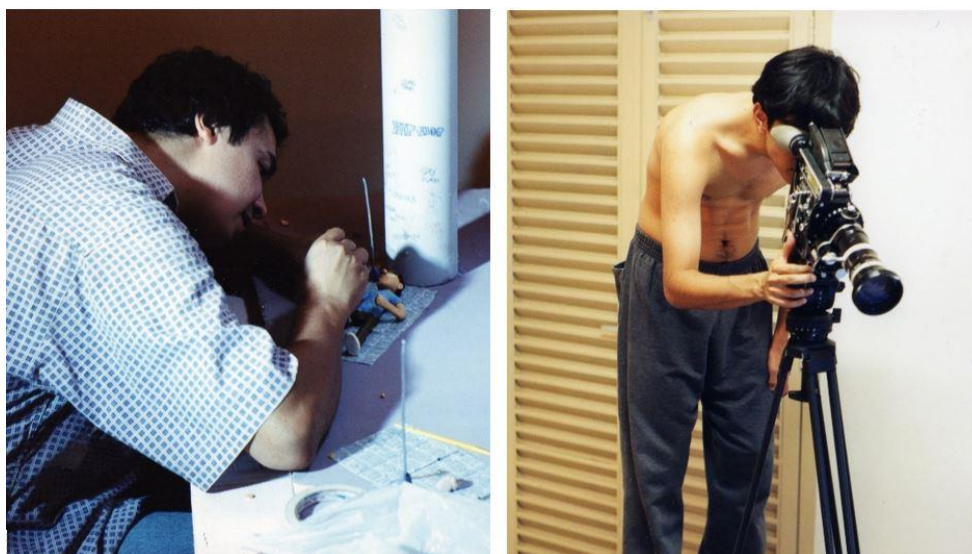


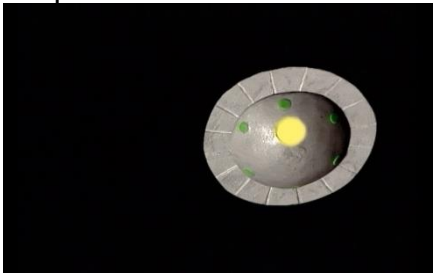
Figura 9 – Dustan e Moisés na produção do filme *Entrevista com o Morcego*
Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2000

2.6.3. Abdução

Ano: 2000 – Duração: 7 min. – formato: Betacam

Direção: Dustan Oeven

Sinopse: Quando três amigos contam histórias ao redor de uma fogueira, tudo pode acontecer. O filme trata da *contação* de causo, de amigos contando histórias fantásticas em uma viagem rural.

Imagem		Trilha
Seq. 2 – tomada 1 	Seq. 2 – tomada 2 	Música de viola de fundo e ruídos noturnos.
Seq. 2 – tomada 3 	Seq. 2 tomada 4 	Sons típicos de nave e de faixa de luz.

Quadro 10 - sequência com frames do filme *Abdução*

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2001

A segunda sequência do filme é um *flashback*, que mostra a história que Wanderley conta aos seus amigos, de sua viagem a Alto Paraíso. A tomada inicial, em plano aberto, mostra o ambiente: Wanderley está em uma clareira contemplando o céu. Essa imagem mostra o ambiente todo escuro com a fogueira como única fonte de luz, reforçando a sensação de isolamento. A tomada seguinte em *close*, apresenta sua expressão de satisfação se transformando em medo. Na sequência da tomada, a câmera assume o ponto de vista de Wanderley e mostra o motivo do seu temor: trata-se de um objeto voador não identificado, um disco voador clássico de filmes B, como *Plano 9 do espaço sideral*, de Ed Wood. A próxima tomada, em um plano mais fechado que a primeira, mostra Wanderley desaparecendo em uma luz, que também é

um clichê de narrativas ficcionais de abduções extraterrestres. Os sons da nave e também da luz são os clássicos desse gênero de narrativa.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 3 – tomada 1 	Ó só! O trouxa acordou.	Música eletrônica
Seq. 3 – tomada 2 	Et 1- Acho que esse aí só vai servir pra descarregar a tensão da viagem.	
Seq. 3 – tomada 4 	Wanderley – Quer tentar, pode vir, mas vai ter sangue. Eu sou faixa preta em caratê. Grito de <i>Kiai</i> .	

Quadro 11 - sequência com frames do filme *Abdução*

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2001

A primeira tomada apresenta o ambiente da nave, um local asséptico, todo prateado. Pelo formato arredondado da parede é possível perceber que se trata do interior da nave. Na outra parede, vê-se uma porta oval, com um botão em sua lateral. Wanderley está deitado em uma mesa/maca, enquanto seus raptos conversam. Os *ets* são representados como o marciano clássico: homens verdes de cabeça avantajada. Seus trajes, igualmente prateados, remetem também aos estereótipos de filmes espaciais. Suas mãos têm apenas três dedos, inspirados diretamente no sinal do personagem *Spock*, da série *Star Trek*. Optei por fazê-los piscarem com uma pálpebra lateral, como pássaros, para causar um estranhamento. Os *ets* falam outra língua, então

para facilitar a compreensão do espectador, suas falas são legendadas. Wanderley desperta totalmente e, apesar de não compreender a língua dos *ets*, entende suas intenções. Ele reage a ameaça a sua masculinidade, com violência. Na tomada de corpo inteiro, ele executa um movimento que era o golpe final de *Daniel San*, nas lutas do filme *Karatê Kid*.

Imagem	Trilha
Seq. 3 – tomada 6 	Música e sons eletrônicos.
Seq. 3 – tomada 7 	Sons eletrônicos vidro quebrando e grito do Et.
Seq. 3 – tomada 9 	
Seq. 3 – tomada 11 	

Quadro 12- sequência com frames do filme *Abdução*

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2001

A tomada em plano aberto mostra os *ets* atacando e Wanderley saindo de um aposento e entrando em outro da nave: uma sala de controle. Há uma mesa com monitores futuristas, circulares. Em um desses é possível ver a Terra. Na parede há um objeto, com sinalização típica de bombeiros. Na tomada em plano médio Wanderley quebra o vidro e da ponta do objeto surge a lâmina de um machado. A lâmina surge como em um sabre de luz, dos filmes de *Star Wars*, inclusive com o seu típico som. Na sequência da cena, com a aproximação do *Et*, Wanderley não hesita e o decapita com o machado. A cena é bem explícita e o sangue esguicha. Utilizei um tom laranja para o sangue do *Et* porque achei que ele deveria ter uma cor de sangue diferente do humano, como no filme *Flash Gordon*, de 1980.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 3 – tomada 13 	Wanderley – Queria me abduzir né, seu Et tarado? A força agora está comigo! Eu vou te mostrar com quantas estrelas se faz um buraco negro!	Sons de gritos.

Quadro 13 - sequência com frames do filme *Abdução*

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2001

Na tomada 13, quando o outro *Et* entra e vê a cena fica apavorado. Wanderley está com a adrenalina alta e empolgado com sua vitória sobre o primeiro *Et*, ele faz um discurso para o segundo. Em sua fala ele diz: “a *força agora está comigo!*” É uma referência evidente à expressão *que a força esteja com você*, da saga *Star Wars*. Ele também parafraseia o ditado: *vou te mostrar com quantos paus se faz uma canoa*, dizendo ao *Et*: “*vou te mostrar com quantas estrelas se faz um buraco negro!*”

Imagem		Trilha
Seq. 3 – tomada 15 	Seq. 3 – tomada 17 	Música e sons eletrônicos
Seq. 3 – tomada 18 	Seq. 3 – tomada 20 	Música e sons eletrônicos gritos e gemidos.

Quadro 14 - sequência com frames do filme *Abdução*

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2001

Na tomada em plano aberto, Wanderley agarra o *Et* e o coloca girando na cadeira. Depois que a cadeira para de girar, a tomada em close apresenta o *Et* com sua cabeça e olhos girando, tendo ao fundo a imagem da Terra, que

também gira no monitor. Tudo gira nessa cena, em um desequilíbrio total, como que prevendo o absurdo que está por acontecer. Na tomada seguinte, Wanderley vira o *Et* de costas e o violenta, ou seja, ele comete contra o *Et* a violência que eles iriam cometer contra ele.

Seq. 3 – tomada 22 	Seq. 3 – tomada 23 	Ruídos Eletrônicos e noturnos
---	--	--

Quadro 15- sequência com frames do filme *Abdução*
Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2001

Consumado o ato, ele fuça nos botões da nave, para tentar voltar à sua terra. As tomadas 22 e 23 tem praticamente o mesmo enquadramento e ângulo, para mostrar a mudança de ambiente de Wanderley. Na imagem dessa transferência do personagem é usado o raio amarelo que o conduziu à nave, mas também tem como referência o teletransporte do seriado *Star Trek*. A chegada na Terra marca o fim do *flashback* narrado por Wanderley.

Diferentemente de *Entrevista com o Morcego*, que é um filme engajado com questões sociais e ambientais, que tem algumas características inclusive pedagógicas, *Abdução* é um filme que Moisés e eu resolvemos *esculachar*. Decidimos brincar com a mitologia sobre extraterrestres: a nave, os *Ets*, o raio de abdução, os experimentos sexuais de extraterrestres com humanos são clichês desse tipo de relato, seja em filmes ou quadrinhos. Adicionamos o toque local de citar a cidade de Alto Paraíso, na chapada dos veadeiros, lugar que atrai esotéricos de diversas partes do mundo. O filme traz o elemento da narração de histórias, das mentiras de pescador, do *causo* fantástico em que o personagem vive uma situação inesperada e consegue escapar por um fio, devido à sua sorte ou engenhosidade. Brincamos um pouco com a questão da *macheza*, quando o personagem faz tudo para não ser violentado: ameaça, briga, mata, mas quando consegue se impor, ele se torna o violador. Na sociedade machista, a violência sexual entre homens é uma forma de mostrar o poder sobre o outro, como acontece nas prisões.

Contamos com apoio da Faculdade de Comunicação (UFG) e da Lei Municipal de incentivo à Cultura, conquistada com muita luta pelos artistas goianienses. *Abdução* foi o primeiro filme que produzi com orçamento para todas as despesas: todo mundo que trabalhou foi pago. O argumento original é de Moisés Cabral, o roteiro é de Wilmar Ferraz, com minha colaboração. A interpretação das vozes dos personagens (nesse filme remunerada) foi do grupo de teatro *Nu Escuro*, que havia trabalhado em *Entrevista com o morcego*. A trilha sonora foi composta pelo músico Ton Oliveira, meu colega de trabalho no Estúdio da FACOMB. Nessa produção pude experimentar fazer bonecos com arame e espuma, que vestiam roupas e apenas as mãos e cabeças eram de massa de modelar. Isso permitia uma liberdade de movimento que a massa não dá, pois quando usada em grandes áreas ela se deforma. As roupas foram costuradas por Lucy Jane Dantas, minha esposa na época. Tal qual em *Entrevista com o morcego*, o movimento de expressão do rosto também era feito remodelando boca e sobrancelha em cada quadro. Como Moisés estava fora do país, Ricardo Edilberto e Michael Valim trabalharam comigo na animação. Posteriormente, eu trabalhei com ambos, em animações que eles produziram. Portanto, *Abdução* foi feito basicamente pelo mesmo núcleo que trabalhou nos meus filmes anteriores, a maior parte deles estudantes e ex-estudantes do curso de Radialismo da UFG. Diferentemente dos filmes anteriores, todos que trabalharam em *Abdução* foram remunerados. Se antes fizemos um *mutirão* para produzir, nesse filme foi uma *empreitada*. *Abdução* teve uma ótima receptividade nos festivais, sendo premiado pelo júri popular no Festival *Guarnicê*, no Maranhão. Recebeu também o prêmio de melhor edição na mostra da Associação Brasileira de Documentarista de Goiás, no FICA de 2002. O filme também foi convidado para ser apresentado na *Jump*, boate LGBT existente em Goiânia, nos anos 2000.

2.6.4. A viagens de um saci

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	Locução	Trilha
Seq.2 – tomada 1 		Personagem cantarolando a música <i>Tristeza do Jeca</i>
Seq.2 – tomada 4 	Uma certa lenda diz que no sertão do Brasil existia um moleque endiabrado	Assobio de vento. Grito de mulher.
Seq.2 – tomada 5 	O nome dele era Saci.	Ruído de puxar fumo do cachimbo. Gargalhadas.

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

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2003

O plano aberto apresenta o cenário da ação: uma mulher lavando roupa em uma tina, tendo ao fundo o varal de arame e uma carroça encostada. Pela imagem nota-se que é um ambiente rural. Também a trilha denota essa ruralidade, com a música *Tristeza do Jeca*, que a mulher cantarola. A próxima tomada mostra as roupas todas amarradas uma a outra enquanto passa um redemoinho, ao fundo ouve-se o grito da mulher. A última tomada, em plano fechado, apresenta o personagem, junto com a narração: o clássico Saci – um moleque negro com cachimbo e carapuça vermelha. A cena já anuncia o que será narrado em seguida: a existência de um ente sobrenatural no sertão do

Brasil, que se diverte fazendo travessuras, especificamente dando nós, amarrando as coisas. Assustando e prejudicando a vida da população. Pela cena, sabemos também que o redemoinho é o sinal que o Saci está chegando.

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

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

A imagem em plano aberto apresenta os cavalos em seu meio, pastando tranquilamente. O assovio do vento já alerta ao espectador da chegada do Saci. Na tomada seguinte, já aparece o redemoinho se materializando no Saci, em plano médio. Esse plano mais fechado permite que se veja sua ação de amarrar o rabo de um cavalo ao do outro. Também permite que se veja sua expressão de sarcasmo. O plano seguinte, aberto, mostra o efeito da travessura do Saci: os cavalos tentam caminhar, mas são puxados para trás

até que seus rabos funcionam como um elástico e eles chocam seus traseiros e caem. De acordo com a lenda do Saci, ele comete uma série de travessuras, mas dar nós nas coisas é o fio condutor de toda a narrativa do filme, posteriormente ele vai dar nós no bigode de *Stalin* e no cabelo dos *Beatles*.

Imagem	Locução	Trilha
Seq.3 – tomada 2 	O tempo foi passando. Os cavalos dando lugar aos carros	Ruídos de relinchos, motor e buzina de carro.
Seq.3 – tomada 5 	As coisas no Brasil ficaram amarradas para o Saci.	Ruído de motor.
Seq.3 – tomada 6 		Ruídos de motor, portas batendo, buzina.

Quadro 18 sequência com frames do filme *As Viagens de um Saci*

Fonte: arquivo do autor: Dustan Oeven - 2003

A primeira tomada é uma *gag* visual absurda, na qual um carro passa tranquilamente por cima de um cavalo, para mostrar que os carros tomaram o lugar dos cavalos. Na tomada seguinte, o plano fechado mostra que ele se enrolou com o volante trançando os braços. A última tomada mostra ele sendo expulso pelo automóvel. De fato, o Saci não consegue entender aquele *bicho* que substituiu o cavalo.

Essa sequência apresenta esse personagem tradicional do folclore do interior brasileiro e sua não adaptação à vida moderna, representada pelo automóvel, a alteração de costumes. Assim como o *caipira*, o saci é expulso de sua terra pela chegada de outras formas de produção.

O filme *As viagens de um Saci* foi produzido a partir da adaptação de uma história em quadrinhos que fiz em 1994, que participou do Salão Universitário de Humor de Piracicaba (fig.10). É inspirado nas leituras e também no seriado do Sítio do pica-pau amarelo, de Monteiro Lobato, que eu lia e assistia quando criança e ainda, nas referências políticas de movimento estudantil. 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.



Figura 10 – HQ *Viagens de um Saci*. Bico de pena. 42x21cm. 1994. Arquivo pessoal.

Na produção de *As viagens de um Saci*, utilizamos bonecos confeccionados com arame, espuma e roupas. As partes orgânicas são de massa de polímero *Skulpey*. Myrna e eu produzimos os cenários. Diferente de *Abdução*, cujos cenários e objetos são todos manufaturados, nesse filme

acrescentamos objetos que possuíamos ou foram comprados para a sua realização: por exemplo, a carroça que aparece na cena da lavadeira e os carrinhos em miniatura. Além das cenas em *stop motion* com bonecos, nesse filme resolvemos misturar técnicas de animação: desenho animado manual e computação gráfica em 2D e 3D. Os desenhos foram feitos por Ellison Di Rodrigues (dragão, Beatles e reggae) e por mim (bruxa e saci). André Machado fez a computação gráfica (fig. 11).

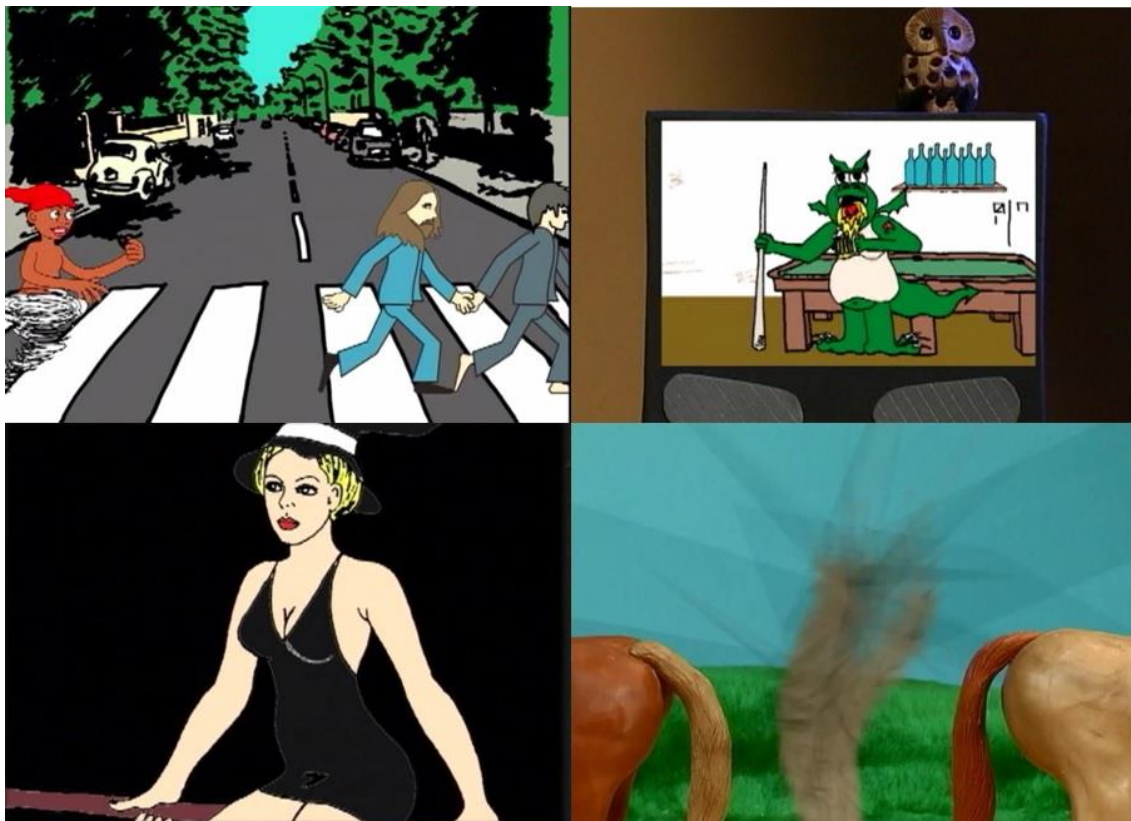


Figura 11 – frames de *As viagens de um Saci*.2003. Arquivo pessoal.

De acordo com o regulamento, o prêmio do FICA determinava que deveria ser produzido um filme finalizado em película. *As viagens de um Saci* foi captado em vídeo digital e transferido para formato 35mm. O filme participou de diversos festivais, além de ser incluído na mostra itinerante do *AnimaMundi* daquele ano.

Em 2003, a *3,14 Produções*, produtora que montei com Moisés Cabral, estava realizando três filmes simultaneamente: *As viagens de um Saci*, *A onça da mão torta* e *O movimento das três raças*. A equipe básica trabalhou em todos os filmes, com funções diferentes. Esses filmes que Moisés e eu produzimos e animamos, com direção dos nossos parceiros Michael Valim e Ricardo Edilberto são detalhados em seguida.

2.6.5. A Onça da Mão Torta

Ano: 2003 – Duração: 17 min. – formato: Digital

Criação, roteiro e direção: Ricardo Edilberto

Sinopse: o filme é inspirado em uma lenda folclórica recolhida por Joaquim Câmara Cascudo. 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.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 3 – tomada 1 	- Como eu tava contando, tudo que esse fazendeiro fazia era proteger o território e as cabeça de gado dele. E nem boiadeiro pra apartá as vaca ele contratava. O diabo era tão muinha que via perigo dos empregado robá o que era dele.	Música de viola caipira Rugidos de onça
Seq. 3 – tomada 3 	E ele falava sempre: o olho do dono é que engorda o gado.	Som de balão enchendo.
Seq. 3 – tomada 4 	.	Tilintar de moedas

Quadro 19 - sequência com frames do filme *A Onça da Mão Torta*

Fonte: disponível em www.youtube.com/watch?v=fesWnzXWYk8

A Onça da Mão Torta é um filme híbrido, em que parte das cenas é feita em *live action*, ou seja, com ator em locação e a outra parte é executada em animação *stop motion*. O personagem que narra a história está em uma casa, ao lado de um fogão de lenha. No ambiente podemos perceber o lampião a

querosene como fonte de iluminação. Martin (2003) afirma que uma das funções do cenário no cinema é a dar verossimilhança histórica. O cenário escolhido para o velho narrador remete à típica cozinha rural caipira, que é o espaço não só da alimentação, mas também das conversas, da *contação de caso*. O *causo* de assombração, com viés moral, no qual o indivíduo é punido por suas ações é característico na cultura popular. O linguajar do personagem é rústico e o filme é cheio de citações de ditados populares, como “o olho do dono é que engorda o gado”. O clima assombrado da cena é completado pelos sons de rugidos de onça ao fundo. A tomada três apresenta uma vaca que vai engordando como um balão, que se enche até estourar. Na tomada seguinte vemos pedaços de carne penduradas. A cena faz referência uma relação materialista com a natureza. Na cultura *caipira* há uma perspectiva harmônica do homem com os recursos naturais. O fazendeiro da história não respeita essa relação e será punido por isso.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 4 – tomada 2 	Só quem ajudava era os cachorro dele. Tinha três – tudo leal e bão de serviço... Mas se acontecia de alguma vaca escapá, ih!	Latidos e mugidos
Seq. 4 – tomada 4 	...Um belo dia Japi se descuidou de uma vaca fujona que saiu assim de escanteio e acabou indo pro brejo	Viola Latidos
Seq. 4 – tomada 6 	Ele até que tentou achar a vaquinha, mas já era tarde.	Viola Barulho de objeto afundando na água

Quadro 20 - sequência com frames do filme *A Onça da Mão Torta*
Fonte: disponível em www.youtube.com/watch?v=fesWnzXWyk8

Essa sequência apresenta na tomada dois, em plano geral, a relação entre os personagens. Os cachorros são representados como funcionários do fazendeiro. Um deles acaba deixando uma das vacas, que são o patrimônio do fazendeiro, escapar. Na tomada seguinte, um plano mais fechado do cachorro, *Japi*, demonstra o seu desespero, por ter perdido a vaquinha. Ele sai correndo para poder realizar sua tarefa. Na tomada seis, a vaquinha está afundando no brejo. A imagem tem uma força literal, da perda do animal de fato, mas também carrega o simbolismo da expressão de perda total, de fato sem solução, expressos no ditado “a vaca foi pro brejo”.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 4 – tomada 7 	O fazendeiro ficou de venta inchada com o acontecido... Terminado o serviço, os cachorro foram pro quintal da casa, onde costumavam descansar, comer e dormir.	Música
Seq. 4 – tomada 8 		Música Resmungos
Seq. 4 – tomada 9 	Cachorro desgraçado! Vou te dar uma lição procê aprender a nunca mais faiá em serviço.	Música

Quadro 21 - sequência com frames do filme *A Onça da Mão Torta*

Fonte: disponível em www.youtube.com/watch?v=fesWnzXWyk8

Na tomada sete, os cachorros vão para o seu espaço de descanso, no primeiro plano e ao fundo vê-se o patrão. É possível observar o exterior da casa do fazendeiro, com a rede, o banco de madeira, o chapéu e o machado pendurados. A tomada seguinte traz um plano mais fechado do fazendeiro. Nele é possível ver sua raiva, representada nas sobrancelhas e no punho cerrado batendo na outra mão. A imagem cria uma tensão de expectativa: algo ruim irá acontecer. No próximo plano, o fazendeiro se aproxima de seus serviçais, interrompendo sua refeição. Seu punho está cerrado em sinal de ameaça. Ele se dirige a *Japi*, o cachorro que deixou a vaca fugir, mas a imagem sinaliza seu poder sobre todos. Os cachorros permanecem estáticos, como congelados pela manifestação do seu controle sobre eles.

Imagem		Trilha
Seq. 4 – tomada 12 	Seq. 4 – tomada 13 	Trilha acelerada dramática Batidas na madeira
Seq. 4 – tomada 14 		Trilha acelerada dramática Batidas na madeira

Quadro 22 - sequência com frames do filme *A Onça da Mão Torta*

Fonte: disponível em www.youtube.com/watch?v=fesWnzXWyk8

Essa cena, em plano mais aberto, possibilita visualizar o cenário, no qual aparece uma casinha de madeira. O fazendeiro arrasta seu cachorro, que em vão resiste, para ela. Na tomada seguinte, o plano em *plongée* aumenta a sensação de opressão sobre o cachorro. A casa o cobre quase totalmente e só é possível divisar parte de sua cara de pavor. A tomada final da cena apresenta o ponto de vista do cachorro - o espectador enxerga o mesmo que *Japi*: uma pequena fresta com o fazendeiro, em *contra-plongée*, o que reforça sua

imagem de superioridade, como coloca Martin (2003). Toda essa sequência é representativa de relações de poder tradicional no meio rural. O dono da terra, ou fazenda, é também dono da vida de seus empregados. Essa imagem de poder autoritário encontra correspondência no romance *O tronco*, de Bernardo Élis e no conto já comentado, *Gente da gleba*, de Hugo de Carvalho Ramos.

A identidade goiana está presente no filme *A onça da mão torta* não apenas no aspecto narrativo e da visualidade cenográfica da cultura caipira, mas também na produção dos bonecos e mesmo do cenário da animação. Os bonecos foram confeccionados em palha de milho, inspirados em bonecos do município de Olhos d'Água, no interior de Goiás. A trilha sonora foi montada por Ton Oliveira, a partir da viola de Anacleto João.

A criação da *Onça da mão torta*, começou justamente do interesse que eu tinha de explorar esses elementos presentes no artesanato goiano. Discuti com o Ricardo e ele se interessou pelo projeto, criando uma história na qual poderíamos inserir esses elementos visuais. Portanto, é um filme que a direção de arte veio antes do argumento. O milho é uma cultura tradicional no estado, desde os indígenas. É típico da agricultura familiar e a *pamonhada* é uma atividade integradora da comunidade, com o preparo e consumo da pamonha. Partindo dos bonecos de Olhos d'água e do roteiro da Onça, visitei o Mercado Central e também de Campinas, pesquisando uma palha que fosse flexível para fazer os bonecos animáveis. Esses foram confeccionados com esqueleto de arame, revestidos de espuma e finalizados em palha de milho. Utilizei bocas feitas em polímero e a animação das falas era feita mediante substituição. Seguindo a mesma lógica da concepção dos bonecos que era a de trabalhar com materiais da região, Myrna de Fátima, que além de artista é engenheira civil, especialista e mestre na área ambiental, utilizou materiais como buchas vegetais e outros recolhidos no cerrado na construção dos cenários da animação.

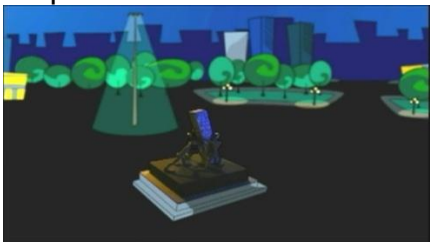
Eu considero que conseguimos atingir uma unidade estética, mesmo com a mescla de animação com o *live action*, em função de um trabalho afinado da equipe de arte e fotografia que atuou nas duas técnicas do filme. Outro fator que destaco é o papel do narrador e ator Nilton Rodrigues, que além atuar contribuiu com seus conhecimentos de cultura popular.

2.6.6. O Movimento das Três Raças

Ano: 2003 – Duração: 9 min. – formato: Digital

Criação, roteiro e direção: Michael Valim

Sinopse: Em uma noite os personagens que compõem o Monumento às Três Raças criam vida. O negro e o índio decidem abandonar o obelisco da Praça Cívica 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.

Imagem		Trilha
Seq. 02 – tomada 1 	Seq. 02 – tomada 2 	Musica
Seq. 02 – tomada 3 	Seq. 02 – tomada 4 	

Quadro 23- sequência com frames do filme *O Movimento das Três Raças*

Fonte: disponível em www.youtube.com/watch?v=Phxva0CDvGg

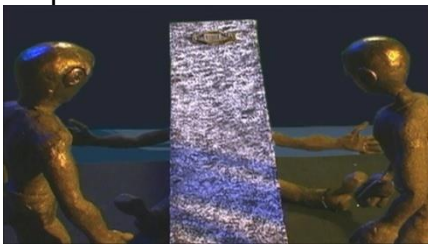
Nessa cena, a primeira tomada em plano geral funciona de maneira descritiva – ela localiza o ambiente da ação para espectador. Ela cumpre um papel identificador também, pois o monumento é reconhecido como símbolo da cidade de Goiânia. Na tomada três, em plano fechado, um close do rosto permite a identificação do personagem que representa o branco no momento em que ele adquire vida: o abrir dos olhos e a virada de cabeça. Na tomada seguinte, mais aberta para que se perceba sua ação, ele deixa de apoiar a pedra e se encosta a ela, tranquilamente, enquanto os outros fazem o esforço por ele.

Imagem		Trilha
Seq. 02 – tomada 5 	Seq. 02 – tomada 6 	Musica
Seq. 02 – tomada 7 	Seq. 02 – tomada 8 	

Quadro 24- sequência com frames do filme *O Movimento das Três Raças*

Fonte: disponível em www.youtube.com/watch?v=Phxva0CDvGg

Na continuação da cena, a tomada mostra o rosto do índio criando vida e observando, com estranhamento, a atitude do branco. A tomada seguinte, em ângulo oposto, expõe o índio e o negro e esconde o branco atrás da pedra. Os closes subsequentes em seus rostos, em contraplano, denotam uma confabulação, que exclui o branco.

Imagem		Trilha
Seq. 02 – tomada 9 	Seq. 02 – tomada 10 	Musica
Seq. 02 – tomada 11 	Seq. 02 – tomada 12 	

Quadro 25- sequência com frames do filme *O Movimento das Três Raças*

Fonte: disponível em www.youtube.com/watch?v=Phxva0CDvGg

Na continuidade da cena, os dois soltam o obelisco. Ao fundo é possível identificar o Palácio das Esmeraldas. Ao cair, a pedra parece apontar para ele, como um aríete. A tomada seguinte é um plano detalhe do símbolo que está incrustado no Obelisco: um brasão onde se divisa o bandeirante com sua veste tradicional e seu bacamarte e um garimpeiro mestiço, de pés descalços e sem camisa, além dos dizeres: *pela grandeza da pátria*. Esse brasão já deixa antever os papéis sociais na construção da pátria – o branco armado, dominante e as outras etnias no trabalho. A próxima tomada retrata o branco tentando segurar sozinho a pedra, enquanto os outros dois o observam. O ângulo lateral da câmera em relação à pedra salienta o esforço que ele tem que desenvolver. Na tomada doze, a pedra esmaga o branco. Ao utilizar a câmera em *plongée*, a visualização das pernas e braços se debatendo é evidenciada. Além disso, esse ângulo ressalta o peso opressivo da pedra e ainda, a posição de superioridade, nesse momento, do índio e do negro.

Essa sequência inicial do filme retoma a discussão presente no filme *Uma História de Família* sobre o Mito das Três Raças. O monumento na Praça Cívica, local da sede do governo estadual e também municipal até o início dos anos 2000, quando a prefeitura foi transferida, é talvez o cartão postal mais conhecido de Goiânia. O monumento com traços modernistas, feito pela artista Neuza Moraes, celebra a ideia de um país miscigenado, harmônico. O filme questiona essa suposta harmonia, que invisibiliza as etnias dominadas historicamente. O projeto de nação que foi construído não foi baseado em relações equânimes entre essas *três raças*, como nos faz crer o monumento.

Quando Michael nos apresentou o argumento *O movimento das três raças* e se inscreveu na Lei Municipal de incentivo à cultura, nos prontificamos a fazê-lo. Houve uma redução de quase a metade do orçamento por parte da prefeitura, mas mesmo assim produzimos o material, pois era uma história que queríamos contar, em função da discussão de relações de poder que o filme trazia. Eu também achava que seria possível produzir um material bem bonito a partir das estátuas, com as quais eu tinha uma relação de familiaridade, além de ser um admirador do trabalho de Neusa Moraes. E como se tudo isso não bastasse, Michael era nosso amigo, parceiro de outros trabalhos e esses você não deixa na mão.

Assim fizemos. Ao invés de produzirmos um cenário do centro de Goiânia, que demandaria mais recurso e tempo, produzimos apenas os monumentos que foram inseridos em um cenário de desenho. Confeccionei os bonecos com um material que queria experimentar já há algum tempo, que era uma borracha flexível. Esculpi a borracha com uma micro-retífica *Dremmel*. Era uma borracha branca, que pintamos com tinta acrílica cor de bronze. A cabeça dos bonecos foi feita em polímero *Sculpey*, também pintada com a mesma tinta. Os olhos eram globos oculares que permitiam serem movimentados, já bocas e sobrancelhas eram animadas mediante substituição. Fizemos as bases dos monumentos em madeira e gravamos em fundo verde para recortar e aplicar sobre o desenho na ilha de edição. Os equipamentos tanto de captação como de edição eram bem melhores que os que utilizamos em *Uma história de família*, bem como o tempo dedicado ao trabalho, então tivemos um resultado satisfatório nos recortes. Outro agregado nosso, também da faculdade de comunicação, André Machado, fez os efeitos de computação gráfica, como o fogo do bandeirante e a fumaça do cachimbo. Como em outras vezes, o grupo *Nu Escuro* deu voz aos personagens. Cenário em 2D de Fabiana Queiroga e trilha sonora de Marconi Henrique.

Esses três filmes foram produzidos simultaneamente na 3,14 produções. Quase todos os envolvidos trabalharam em todos os filmes. Assim, o diretor de um filme foi fotógrafo ou assistente de animação em outro. André produziu computações gráficas para os três filmes. Quase todo mundo fez *clean up* das cenas no filme *O Movimento das três raças*.

2.6.7. Mágoa de Vaqueiro

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

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

Sinopse: o filme é baseado 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.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 02 – tomada 1 	Seq. 02 – tomada 2 	Música Canto do galo
Seq. 02 – tomada 3 	Seq. 02 – tomada 5 	Música Batidas na porta

Quadro 26 - sequência com frames do filme *Mágoa de Vaqueiro*

Fonte: arquivo do autor – Dustan Oeven – 2006

A tomada inicial da sequência é um *close* de um bule fumegante. No áudio, além da trilha que pontua todo o filme, ouve-se o cantar de um galo, indicando o amanhecer. Na tomada seguinte, o velho assopra as brasas para avivar o fogo. Nesse plano médio é possível identificar o cenário: uma cozinha com o seu fogão à lenha, construído com tijolos. O velho traça uma calça larga de cós alto, camisa xadrez e suspensórios. No próximo plano, a cozinha é mostrada em seus detalhes: uma estante de prateleiras de madeira, com objetos como um pote de barro e lampião a querosene. Na parede manchada da fuligem do fogão, são visíveis a peneira de palha e a réstia de alho penduradas. Na tomada cinco, o velho está batendo em uma porta de madeira e, não tendo resposta ele a arromba. Todos os elementos do cenário remetem a uma habitação rústica caipira. A cena vai se desencadeando, mostrando a rotina do personagem acompanhada pela trilha suave até que há o estranhamento do velho por sua filha não ter se levantado. Nesse momento a trilha assume um tom de suspense e, finalmente um ritmo mais violento na tomada do arrombamento da porta do quarto da filha.

Imagem		Trilha
Seq. 02 – tomada 6 	Seq. 02 – tomada 7 	
Seq. 02 – tomada 8 	Seq. 02 – tomada 9 	
Seq. 02 – tomada 11 	Seq. 02 – tomada 12 	

Quadro 27 - sequência com frames do filme *Mágoa de Vaqueiro*

Fonte: arquivo do autor – Dustan Oeven – 2006

De acordo com Martin (2003), a montagem é a organização dos planos do filme em determinada ordem e duração. Nessa sequência, a montagem narrativa define a lógica dos acontecimentos e o processo dramático do filme. Um papel sobre a cama vazia, em plano detalhe, funciona como a explicação para a quebra da rotina. O próximo plano, com uma visão geral do quarto, apresentando a janela aberta e o posterior, com o detalhe do velho lendo o bilhete, completam o quadro narrativo da fuga da filha. Na sequência da cena, o velho está contemplando as fotos de família, presas na parede. Ele senta-se para chorar e a imagem da santa – Nossa Senhora Aparecida – aparece em primeiro plano. A religiosidade tradicional é demonstrada nessa imagem e na subsequente, quando ele está defronte uma mesa, na qual há também uma

bíblia aberta sobre um suporte. A movimentação do personagem no cenário e sua relação com os objetos. Há uma carga simbólica em cada elemento que compõe esse cenário: o relógio que marca a hora, mas também a passagem do tempo da vida, o altar caseiro como espaço de desespero ou consolação, as fotos que remetem a sensação da perda da unidade familiar.

Imagem		Trilha
Seq. 02 – tomada 13 	Seq. 02 – tomada 14 	
Seq. 02 – tomada 16 	Seq. 02 – tomada 17 	
Seq. 02 – tomada 18 	Seq. 02 – tomada 19 	

Quadro 28 - sequência com frames do filme *Mágoa de Vaqueiro*

Fonte: arquivo do autor – Dustan Oeven – 2006

Na continuação da sequência, um elemento aparece em plano detalhe – um laço de corda. Na tomada catorze, o velho está com esse laço na mão, andando apressado fora de sua casa. Nesse plano, vemos a casa rústica. Na tomada seguinte, o velho está parado em primeiro plano, olhando para a cerca da fazenda e a paisagem ao longe. O laço cai de sua mão. No outro plano, vemos o detalhe do rosto do velho com lágrimas caindo. A tomada seguinte é

em ângulo *plongée*, com o velho se debruçando sobre a cerca da fazenda. A sombra vai mudando de ângulo, demonstrando o correr do dia. A tomada final, da sequência e do filme, é um plano fechado do velho caído sobre a cerca enquanto a cena cai em *fade*. Os papéis de gênero na cultura caipira ficam claros nesse trecho. De acordo com Cândido (1995), a maior parte dos casamentos era arranjada pelo pai e, quando a mulher não se casava, ela ficava com os pais, assumindo o papel de *cuidadora*, na velhice desses. A fuga para se juntar a alguém não aprovado pela família era algo comum e, em alguns casos, gerava vingança em nome da honra. O personagem tenta ir à caça de sua filha, mas se depara com a imensidão do sertão que o cerca e lhe faltam forças para enfrentá-lo. A tomada mostra o homem só, no vazio da paisagem. A próxima tomada, com 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. 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. A caracterização de identidade caipira goiana (isolamento, núcleo familiar, religiosidade tradicional) é bem expressa nesse filme, na construção do roteiro adaptado, nas escolhas da direção de arte - expressas no cenário e figurino dos personagens e nas opções de enquadramento.

A produção de *Mágoa de vaqueiro* foi feita com o patrocínio da Lei Goyases de Incentivo à cultura. É um conto muito sensível de Hugo de Carvalho Ramos que queríamos fazer há algum tempo. Entre a aprovação na lei de incentivo e a captação do recurso para execução do filme deve ter passado cerca de um ano. O projeto foi aprovado e fiquei correndo atrás de patrocínio enquanto Moisés estava em Londres. Quando ele voltou produzimos o filme. A equipe é basicamente a mesma dos filmes anteriores. Ao núcleo familiar de produção somou-se minha sobrinha, Mylena Avien, que compôs e executou a trilha sonora.

Em seguida faço uma análise de sequências de filmes de três animadores goianos nos quais não participei, que também situam essa regionalidade goiana dentro de uma relação com a cultura rural e caipira.

2.6.8. Peixe Frito

Ano: 2000 – Duração: 18 min. – formato: Digital

Direção: Ricardo Podestá

Sinopse: um avô ensina o neto a pescar. A partir daí peixes, gaivotas e anzóis se misturam em uma verídica história de pescador.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 1 – tomada 1 	Velho: - Hoje o Vô vai ensinar uma antiga tradição da família. Meu pai me ensinou a pescar e eu ensinei todos os filhos e netos a fazer isso.	Música
Seq. 1 – tomada 2 	Velho: - Agora só falta você. Pescar é um ato nobre e só através de atos nobres se forma a tradição.	Música Ruído de água
Seq. 1 – tomada 3 	Velho: - Pescar é muito bom! - Se você quiser comer peixe hoje, é melhor prestar atenção.	

Quadro 29- sequência com frames do filme *Peixe Frito*

Fonte: disponível em www.mandra.com.br/videos/4

A primeira tomada do filme é um movimento de câmera em *panorâmica* vertical que desce do céu até mostrar a areia de uma praia, onde se pode ver o rio e do outro lado a mata. Conforme Martin (2003), essa panorâmica cumpre uma função descritiva, com um papel introdutório de situar o espectador no ambiente da ação. Em seguida, em um plano geral, são apresentados os personagens: um velho e uma criança navegando em uma canoa com um

motor de popa. O filme já começa com a narrativa do velho sobre tradição de família, antes de mostrar a imagem dos personagens. Isto pode ser interpretado como uma relação de pertencimento do velho e seus antepassados a esse lugar apresentado.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 1 – tomada 6 		Música
Seq. 1 – tomada 7 	Velho: Você prende a linha com o dedo, destrava o molinete,	Música
Seq. 1 – tomada 8 	Velho: Joga a vara pra traz e lança.	Música

Quadro 30- sequência com frames do filme *Peixe Frito*

Fonte: disponível em www.mandra.com.br/videos/4

A fala do velho salienta a importância de se ter uma tradição e como ela é transmitida às novas gerações. Erick Hobsbawm conceitua tradição como

Conjunto de práticas, normalmente reguladas por regras tácitas ou abertamente aceitas; tais práticas, de natureza simbólica, visam inculcar certos valores e normas de comportamento através da repetição” (HOBBSAWM, 1997, p. 9).

A sequência de imagens do velho colocando a isca no anzol em plano detalhe e depois da mão no molinete em primeiro plano, com a criança ao

fundo, tem uma função de demonstrar como a tradição se mantém viva pelo exemplo e pela imitação.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 1 – tomada 10 	Criança: - Então Vô. Senhor viu os peixe que o tio pescou ontem?	Música
Seq. 1 – tomada 11 	Velho: - Ele só pegou Matrinchã. Eu vou pegar é um pintado de 5 quilos.	Música
Seq. 1 – tomada 12 	Criança: - Será que o senhor consegue?	Música
Seq. 1 – tomada 14 	Velho: Ih! Cê tá conversando com o maior pescador vivo do Araguaia, sô!	Música

Quadro 31- sequência com frames do filme *Peixe Frito*

Fonte: disponível em www.mandra.com.br/videos/4

Nessa tomada, utilizando uma baixa profundidade de campo, o foco da lente se desloca lentamente do passaro em primeiro plano para a canoa ao

fundo à medida em que se dá o diálogo. O plano permite que identifiquemos um *jaburu*, ave de áreas fluviais. Ele é mais um elemento que compõe o ambiente natural, até então harmônico, onde se inserem os personagens. A imagem seguinte mostra o velho sempre seguro, com um seblante sóbrio e sorridente sendo observado pelo aprendiz. A criança traz os olhos arregalados, denotando sua atenção e curiosidade. Em sua fala, o pequeno aprendiz coloca em questão a capacidade do avô e é prontamente refutado, tanto no diálogo quanto pela imagem de vitória expressa pelos braços do velho estendidos para cima, no fim da sequência.

Nessa sequência inicial do filme *Peixe Frito* é possível identificar a relação entre homem e natureza. Também é visível a transmissão de tradição de harmonia com o meio ambiente e a valorização do trabalho, expressa na fala do avô: “se você quiser comer peixe tem que pescar”. As imagens mostram o Rio Araguaia, que é uma referência geográfica e cultural goiana, como um manancial que proveu e provê a alimentação familiar. As cenas ainda fazem referência às histórias de pescador – o costume de contar vantagem, de ser o maior. Na sequência, estão presentes a interação com a natureza e, ainda, a margem de lazer. Esses dois elementos são característicos da cultura que identificam o caipira, apontadas por Antônio Candido (1995). Nessas cenas, também é possível ver como a tradição se mantém, mas as formas de ação se modernizam, por meio dos instrumentos usados: o barco utilizado na pescaria é uma canoa de metal à motor, a vara de pescar é uma vara industrial com molinete.

2.6.9. A Chegada de Aninha

Criação, roteiro e direção: Rosa Berardo

Sinopse: o filme narra episódios da infância da escritora Ana Lins dos Guimarães Peixoto Bretas, conhecida pelo pseudônimo de Cora Coralina. A animação é inspirada no livro da escritora, Vintém de Cobre.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 1 – tomada 1 	Pássaro1 – Acho que tamo perdido. Vamo dá uma paradinha pra ver o mapa.	Trilha musical
Seq. 1 – tomada 2 	Pássaro 2 – aaii!!	
Seq. 1 – tomada 3 	Pássaro 2 – fique quieta, senão você cai..	

Quadro 32 - sequência com frames do filme A Chegada de Aninha
 Fonte: disponível em www.vimeo.com/123154634

A tomada inicial do filme é uma vista aérea, na qual se enxergam dois pássaros voando sobre um campo. A fala de um dos pássaros reclama da distância do lugar ao qual se destinam. Na tomada seguinte os pássaros pousam e depositam a criança num galho. A próxima tomada, em plano fechado, apresenta a criança, que acompanha o voo de uma abelha. Em ambas as tomadas, dos pássaros e do bebê, é possível visualizar uma

vegetação exuberante. A imagem em plano do alto, com a câmera acompanhando o voo dos pássaros remete a uma ideia de imensidão, de vastidão territorial. A fala do pássaro “tamo perdido, vamos dar uma paradinha pra ver o mapa” confirma o conceito de território desconhecido que eles se encontram, o *sertão*.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 1 – tomada 4 	Pássaro 1 - Nossa! Longe esse lugar, sô! Vila Boa de Goiás.	Música e sons de selva
Seq. 1 – tomada 5 	Pássaro 1 - Fica no meio do Brasil, escondido entre as serras. Quase ninguém conhece. Pássaro 2 - Ora, ora. Você não viu o mapa aí.	
Seq. 1 – tomada 6 	Pássaro 2 - Vamos lá. Encomenda é encomenda. E seriema não pode falhar. Já não temos boa fama.	

Quadro 33 - sequência com frames do filme A Chegada de Aninha

Fonte: disponível em www.vimeo.com/123154634

A tomada quatro é um plano detalhe de um mapa, visto por sobre o ombro do pássaro. No mapa se destaca o estado de Goiás, escrito com a grafia antiga – Goyaz - ainda com a porção de terra que hoje é o estado do Tocantins. Em sua fala, a ave reclama da distância do local para o qual se dirigem – Vila Boa de Goiás – um local desconhecido no meio das serras. Na

próxima tomada, em plano fechado, a segunda ave apresenta que tipo de pássaro elas são: *seriemas*. Esse trecho do filme remete a fábula da cegonha, porém com o entregador de bebês regionalizado: a seriema é um pássaro característico do cerrado e das grandes campinas. Em sua fala, a seriema 2 se refere a elas não terem uma boa fama. De fato, as seriemas preferem ficar no chão e só voam quando necessário. Pode-se enxergar nesses personagens traços da identidade caipira. De acordo com Cândido (1995), o trabalho na cultura caipira se baseia no mínimo para a sobrevivência.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 1 – tomada 8 	Pássaro 1 - Nossa! Eu num gosto de voar.	Música Som de água correndo
Seq. 1 – tomada 10 	Pássaro 1 Mas era preciso trazer essa encomenda aqui pra cidade. Disseram que é alguém que vai ser muito importante, quando crescer.	

Quadro 34 - sequência com frames do filme A Chegada de Aninha

Fonte: disponível em www.vimeo.com/123154634

A tomada oito é um plano geral que permite que se veja a exuberância do local, com uma água límpida e mata fechada. No plano seguinte, uma das seriemas abocanha um cajuzinho, fruto típico da região. Nessa sequência do filme, o desenho do cenário desempenha uma função de identificação da regionalidade goiana, caracterizada por uma beleza selvagem natural. A conversa entre as seriemas confirma que só fazem o trabalho de voar, porque é realmente necessário. Em sua fala, ela destaca que a criança será importante quando crescer. Ela tem razão, pois a escritora Cora Coralina tornou-se reconhecida nacionalmente.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 1 – tomada 12 	Pássaro 2 - Quem pode acreditar, né? Essa coisica de nada, pequeninha, parece tão fraquinha...nem sei se vai vingar. Mas a entrega vai ser feita.	
Seq. 1 – tomada 13 	Formiga - Acho que você é uma boa menina. Mas quando crescer espero que não fique como todos os humanos, que saem pisando nas formigas.	
Seq. 1 – tomada 14 	Temos que correr dos tamanduás e dos humanos. Boa sorte! Bom voo! Esses pilotos aí são um pouco desengonçados. Se cuide!	

Quadro 35 - sequência com frames do filme A Chegada de Aninha
Fonte: disponível em www.vimeo.com/123154634

A tomada doze mostra a criança deitada enquanto as seriemas conversam sobre ela. Na tomada seguinte, a criança acorda e por sobre sua cabeça tem-se a mesma visão que ela: de uma fila de formigas. Uma dessas formigas lhe dirige a palavra. A formiga faz referência ao seu predador natural, o tamanduá, animal bastante presente no cerrado. Quando ela se refere aos humanos “*que saem pisando nas formigas*”, sua fala remete a questões que podem ser encaradas metaforicamente tanto em termos ambientais, quanto sociais: os humanos adultos não ligam para os seres menores, considerados inferiores.

Toda essa sequência do filme se caracteriza pelo recurso a fantasia, especificamente a fábula, com a antropomorfização de personagens animais,

para contar uma história. Mas essa linguagem de fábula está impregnada dos elementos constitutivos da identidade goiana, seja no desenho do cenário ou nas referências à localidade e aos animais que povoam essa região e, ainda, no sotaque arrastado da seriema.

Imagem	Locução	Trilha
Seq. 1 – tomada 1 		Música
Seq. 1 – tomada 2 		
Seq. 2 – tomada 4 	Negra - Oxe, sinhá! Quando é que cegonha vai passar aqui com o herdeiro. Sinhá - Isso é coisa que se pergunte. Cegonha é uma ave que vive na Europa, na África.	
Seq. 2 – tomada 5 	Sinhá -Mas quando chegar, tomara que seja um menino. Um herdeiro pra cuidar da casa, dos bens da família, pois o pai, talvez nem o veja chegar.	

Quadro 36 - sequência com frames do filme A Chegada de Aninha

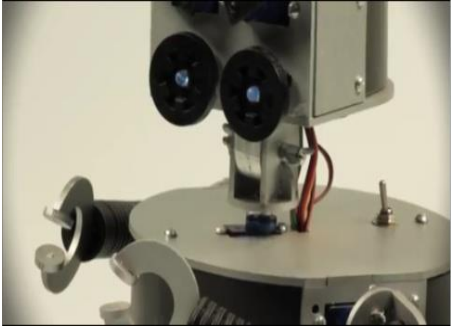
Fonte: disponível em www.vimeo.com/123154634

A primeira tomada dessa sequência apresenta a *Casa da Ponte*, na Cidade de Goiás. Essa foi a casa de Cora Coralina e atualmente abriga o museu em sua homenagem. Na época em que se situa o filme, é o local de nascimento de Aninha. Na tomada seguinte, no interior da casa, uma mulher cuida de um homem enfermo, na cama. Em continuação, um plano de uma cozinha com essa mulher e outra mais idosa ao fundo, enquanto no primeiro plano destaca-se uma mulher negra. A disposição dos personagens no quadro - a velha na cadeira, a senhora branca na janela e a negra perto do fogão - leva a interpretação de uma relação de subalternidade dessa mulher em primeiro plano. O diálogo entre as personagens confirma essa compreensão. A negra chama a outra de *sinhá*, que é uma corruptela da forma de tratamento *senhora*. A senhora lhe responde de forma ríspida. A imagem seguinte, em plano fechado da senhora, mostra sua expressão de preocupação em relação ao bebê que vai chegar. Em sua fala, ela emite o desejo de que o filho seja homem, para cuidar dos bens da família. Na sociedade goiana, no fim do século XIX, quando é ambientada essa história, os papéis sociais de gêneros eram bem definidos, havia “uma separação sexual dos espaços, determinando os lugares de homens e mulheres na sociedade; a vida pública e política, a casa e a maternidade, respectivamente.” (RIBEIRO, 2001, p. 46).

2.6.10. Vida de Boneco

Criação, roteiro e direção: Flávio Gomes

Sinopse: Era uma vez um homem que resolveu fazer alguns bonecos para lhe fazer companhia. Após fazer vários bonecos, percebeu que não conseguiria se satisfazer com nenhum deles, então construiu um último modelo e lhe deu sua própria alma. Após fazer isso, o boneco ganhou vida e, se sentindo só, resolveu fazer um boneco para lhe fazer companhia.

Imagem		Trilha
Seq. 04 – tomada 1 	Seq. 04 – tomada 3 	Musica Ruído de martelo
Seq. 04 – tomada 5 	Seq. 04 – tomada 6 	

Quadro 37 - sequência com frames do filme *Vida de Boneco*

Fonte: disponível em www.youtube.be/bD_Qern-GDI

Nas tomadas da sequência é possível ver o ambiente interno, no qual homem que vive só e isolado resolve fazer bonecos para lhe fazer companhia. O cenário que aparece na sequência é típico de uma casa rural. Lá estão as paredes de tijolos sem reboco, a janela de madeira rústica e, ainda, o fogão à lenha. Na primeira tomada da sequência, vê-se um plano fechado das mãos do homem fabricando um robô e, para tanto, ele está usando um martelo. Na tomada seguinte aparece a caixa de ferramentas do personagem, feita em madeira. Finalmente, a tomada do robô que ele construiu, em funcionamento. Portanto, pela sequência é possível deduzir que o personagem possui conhecimento técnico-científico que lhe permitem fabricar um robô moderno, mas a escolha de ambientação e utensílios e mesmo o seu figurino remetem diretamente a uma identidade caipira. O próprio problema inicial do homem é a sua solidão e isolamento, o qual ele tenta resolver por meio da racionalidade científica, que é própria do pensamento moderno. Suas tentativas, ainda que bem-sucedidas de construção de companhia, soam frustrantes até que ele chega a sua última criação, descrita na sequência a seguir.

Imagem		Trilha
Seq. 05 – tomada 1 	Seq. 05 – tomada 3 	Música Ruído de ferramenta
Seq. 05 – tomada 4 	Seq. 05 – tomada 5 	
Seq. 05 – tomada 6 	Seq. 05 – tomada 7 	

Quadro 38 - sequência com frames do filme *Vida de Boneco*

Fonte: disponível em www.youtube.be/bD_Qern-GDI

Na primeira tomada, o homem afasta sua mesa, na qual se pode ver além das ferramentas, um bule antigo. Na tomada seguinte, um plano detalhe de sua mão fazendo ajustes nos controles de uma máquina. Em um plano fechado, seu rosto aparece examinando uma junta mecânica. A próxima tomada revela o todo da operação: um esqueleto mecânico de bonecos. Novamente em plano detalhe, ele segura uma mão que não é robótica e sim humana como a dele. Essa sequência de imagens feitas em planos detalhes e abertos revelam o processo de criação do novo ser. Em um plano aberto é descoberta a sua nova criação. A cena é uma referência a filmes de ficção

científica e ao livro *Frankenstein*, no qual o cientista consegue dar vida para um corpo por ele desenvolvido. A nova criação do personagem é um boneco feito da mesma forma que ele – um boneco com esqueleto de *joint balls*, coberto com resina e borracha. O boneco aparenta mais jovem, sem os papos nos olhos e sem bigode. O macacão e a camisa que compõem seu figurino se contrapõem ao xadrez tipicamente caipira da camisa do boneco original e realçam seu aspecto jovial. O inventor ao passar sua mente, ou alma, ao novo boneco está também forjando uma nova identidade.

2.7. Visão geral das animações

Nos filmes analisados é possível perceber a presença de diversos elementos que caracterizam uma identidade goiana vinculada à cultura caipira. Pode-se notar essa presença em diversos aspectos dos filmes. A temática e forma como é narrada a história no filme *A Onça da Mão Torta*, bem como os cenários e materiais usados para construção dos bonecos dos personagens remetem a essa identidade rural. *Abdução* mescla os *causos* fantásticos e sobrenaturais que são contados tradicionalmente, com mitos contemporâneos de extraterrestres. *As viagens de um Saci* trata do conflito da tradição rural com a modernidade, além de ser uma fantasia pós-moderna e lisérgica que mistura duendes, bruxas e política. *Mágoa de Vaqueiro*, adaptação de um conto de Hugo de Carvalho Ramos, retrata o isolamento, a tradição familiar e religiosa partindo da relação entre o personagem o cenário construído. O questionamento dos papéis étnicos na formação do Brasil enquanto povo, e do mito fundador de Goiás e sua relação com a própria cidade de Goiânia, são o fundamento dos filmes *Uma história de Família* e *O Movimento das Três Raças*. O filme *Peixe Frito* trata da relação entre homem e natureza e da transmissão da tradição pelo exemplo, mas também da modernização da vida cotidiana. A modernização e seus efeitos sobre as comunidades tradicionais e a adaptabilidade são o ponto central de *Entrevista com o Morcego*. *A Chegada de Aninha* reverencia a escritora goiana de maior representatividade nacional – Cora Coralina. Na sequência analisada a região é apresentada pelos cenários, a fauna e mesmo por um mapa. Essa região é identificada ao sertão selvagem, desconhecido. *Vida de Boneco* apresenta um inventor que se encontra sozinho. Para ambientar seu isolamento, o animador, escolheu um cenário

típico da ruralidade goiana. Esse inventor cria diversos bonecos, do artesanal ao tecnológico, até que enfim cria um outro ele, uma nova identidade.

Dirigidos e produzidos por diferentes artistas e em diferentes épocas, os filmes, porém, não tratam essa identidade goiana como algo fixo, uma identidade *a priori*. Eles estabelecem relações entre passado e presente, baseadas na historicidade da construção dessas identidades. Os filmes aqui descritos apresentam uma crítica, ou melhor, uma autocrítica desses processos de identificação.

3. Produção da animação *Catireiros*

A linha de pesquisa em poéticas Visuais e Processos de Criação do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG prevê que além da produção teórica haja uma produção artística para sua conclusão. As leituras e análises da identidade goiana e a cultura caipira e sua conexão com meus trabalhos anteriores ao mestrado me encaminharam para que eu quisesse desenvolver uma animação que tivesse claramente uma vinculação com esse universo. A proposta desse curta metragem é trabalhar elementos de cultura regional, identificada com a cultura caipira e elementos da contemporaneidade como a tecnologia, sugerindo um trânsito entre identidades. Revirando arquivos da memória e papéis antigos lembrei de uma ideia que havia discutido com meu parceiro de filmes, Moisés Cabral. Era um filme sobre a *catira*.

3.1. Da ideia ao roteiro

Assistindo uma apresentação de *catira* na TV, com a coreografia de pés e mãos batendo, Moisés comentou: - *e se um dos catireiros desse uma pisada no pé ou canelada no da frente?* Achamos que a resposta do outro seria um tapa na cara, aproveitando o movimento de mãos da dança. Daí para uma violência crescente era a lógica da história. A ideia ficou engavetada até que resolvi aperfeiçoá-la, trazendo uma relação com o mundo contemporâneo.

3.1.1. A Catira

Na cultura caipira, conforme Cândido (1995), o *mutirão* é uma forma de solidariedade vicinal praticada pelo homem rural. No *mutirão*, que é um evento de trabalho coletivo, este é executado durante o dia. À noite é, normalmente, um momento festivo, com fartura de comida e bebida, com atividades como a música e a dança. A *catira* é uma dança frequentemente executada nessas ocasiões. A composição básica da *catira* é de dois violeiros que dirigem o bailado e duas fileiras de dançarinos, um defronte ao outro, sapateando e batendo palmas.

De acordo com Wagner Rédua (2010), em sua dissertação *Catira: música, dança e poesia no mundo rural*, normalmente nesses momentos de

festa, os ânimos também se exaltam e em muitos casos derivam para a violência, quando se passa rapidamente da brincadeira à agressão.

Partindo da ideia inicial que Moisés e eu tivemos, relacionando com a realidade do mutirão que transita entre a festividade e a violência, propus a produção de um filme de animação que se organiza à maneira das *gags* clássicas dos desenhos animados, como *Ton e Jerry*. Essas *gags* vão em um crescente até estabelecerem uma surpresa final, que relaciona o rural e o urbano, o antigo e contemporâneo.

3.1.2. Argumento – Animação Catira

O filme começa em plano amplo, mostrando um ambiente típico de casa rural – a cozinha aberta, com fogão de lenha, utensílios pendurados. Uma pessoa está batendo um pilão de cepo. Outra esta ralando milho para a pamonha. Um violeiro começa a tocar e se formam dois pares para dançar catira. 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*.

3.1.3. Roteiro e Story Board

Como tenho o hábito de rabiscar minhas ideias e esse é um filme extremamente autoral, no qual acumulo diversas funções: direção, fotografia, animação entre outras, ao analisar o argumento para roteirizá-lo, me vi fazendo o roteiro já visualmente, desenhando o *story board*, com a descrição das cenas.



O filme começa mostrando um ambiente típico de casa rural: a cozinha aberta, com fogão de lenha. Uma pessoa está batendo um pilão de cepo. Outra está ralando milho para a pamonha.



Os violeiros começam a tocar e um grupo junta-se para dançar catira.



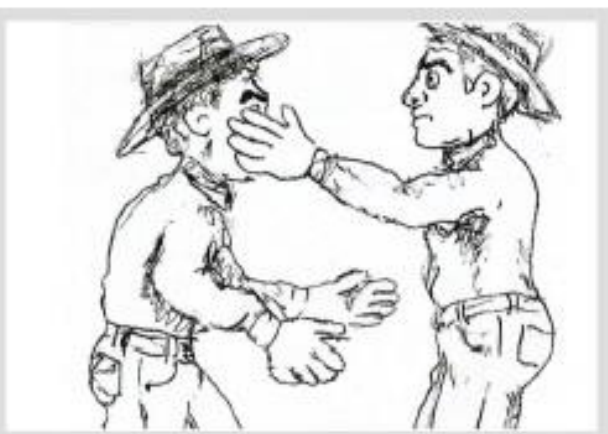
Tudo se desenrola normalmente, até que um dos participantes pisa no pé de outro.



Há um estranhamento.



Mas a catira segue.



No próximo bater de palmas, o personagem que levou o pizão dá uma bofetada no outro.



O catireiro esbofeteado engole em seco.



Aparentemente a catira segue sua coreografia.



O catireiro esbofeteado bate na cabeça do agressor com um bule.



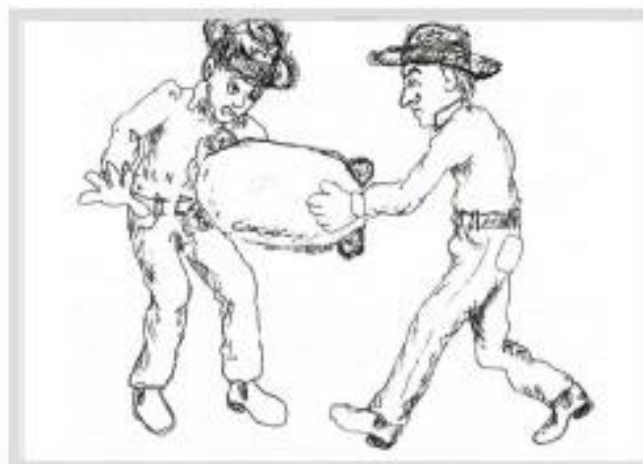
A catira prossegue com apenas cinco elementos.



Outro catireiro toma as dores do que foi agredido e bate com um berrante na cabeça do outro.



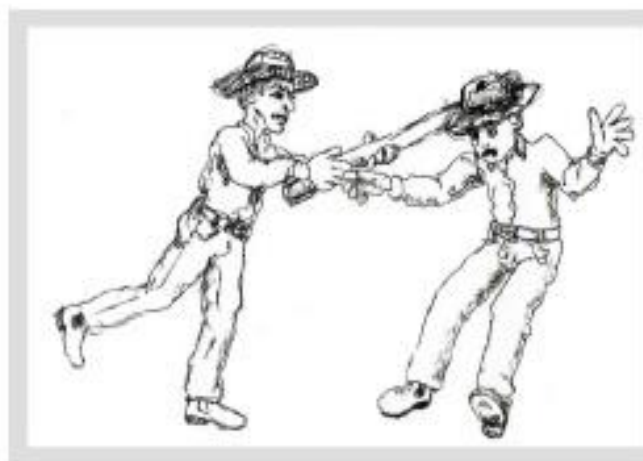
A catira segue com quatro dançarinos.



O catireiro da direita dá uma *gamelada* no catireiro da esquerda.



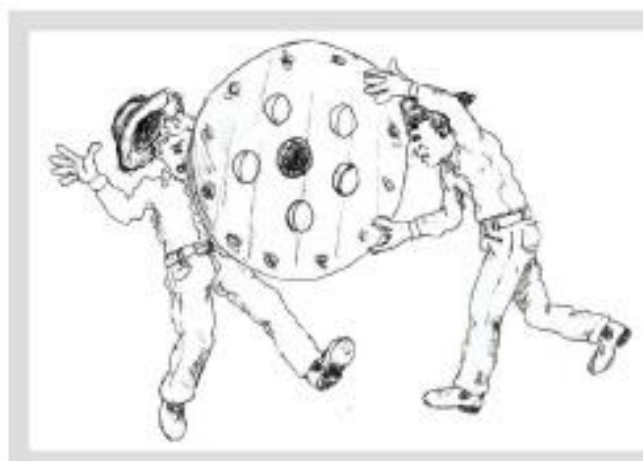
A dança segue com somente três catireiros.



O catireiro da esquerda bate com uma mão de pilão no catireiro da direita.



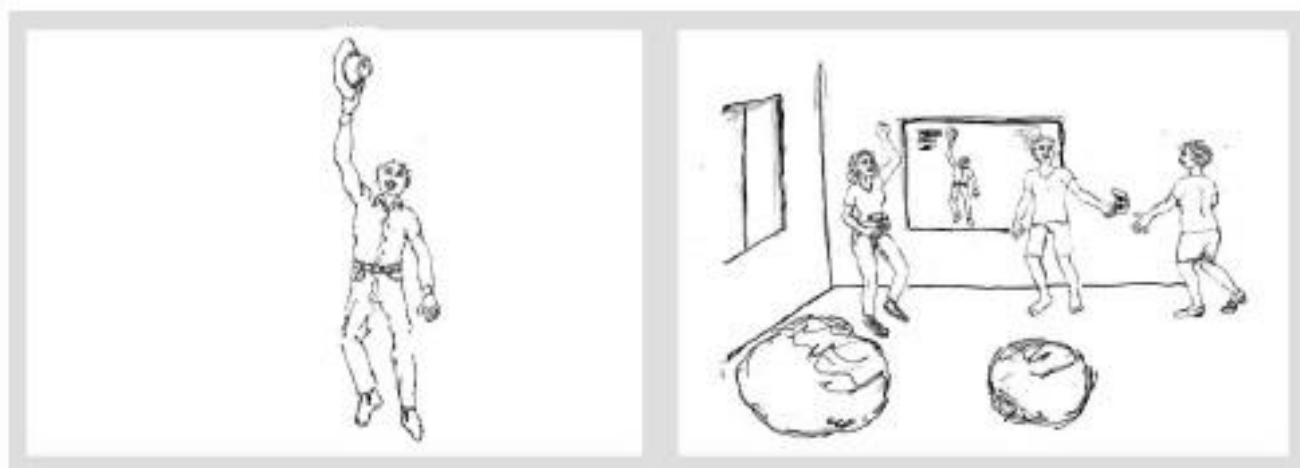
Segue a catira com dois elementos.



O último catireiro da direita joga uma roda de boi no último da esquerda.



E comemora ao sobrar somente ele.



A imagem vai se abrindo enquanto ele comemora. E revela que ele está em uma tela de videogame...

No plano mais aberto, a imagem mostra a ganhadora comemorando enquanto o perdedor do game entrega o controle para outro jogador.

3.2. Pré-produção

Paralelamente ao desenvolvimento do roteiro/*story board*, dediquei-me a pesquisa de materiais para a produção dos bonecos/personagens da animação, bem como dos cenários e objetos de cena.

3.2.1. Construindo bonecos

Optei por fazer os dançarinos todos do gênero masculino, pois não queria dar uma ideia de guerra de sexos ao filme. A presença feminina tem sua importância no filme, representada na violeira. A música caipira tem uma tradição de interpretes femininas: grandes violeiras como Inezita Barroso e Helena Meirelles. O caminho da produção artística às vezes é permeado por situações não planejadas: quando já estava com os bonecos prontos descobri, por meio de minha irmã, que a violeira do meu filme se parecia com uma violeira nova que tem se destacado, chamada *Bruna Viola*. 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 (fig.12), como pode ser notado na história em quadrinho, no capítulo 2 desse trabalho, na página 61 (fig. 10). Os bonecos seguem mais ou menos as proporções dos bonecos do estúdio *Aardman* para o filme *Wat's pig* (fig.13),

com um corpo equivalente a quatro cabeças, como visto no desenho para a produção (fig. 14).



Figura 12 – Bob e Harvey. Robert Crumb e Harvey Pecar.
Fonte: Revista Bob e Harv. Ed. Conrad. 2006.



Figura 13 – Wat's Pig. Estúdio Aardman.
Fonte: Livro Craking Animation. Thames e Hudson. 2000.

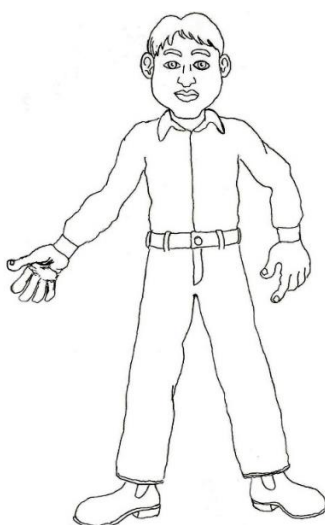


Figura 14 – Desenho para bonecos do filme *Catireiros*. Arquivo pessoal.

Na produção do filme *Catireiros*, procurei trabalhar ao máximo com materiais que eu já tinha disponíveis no meu *habitat*, assim como o homem caipira. A pesquisa de material, optei por fazer esqueletos de arame de alumínio com *durepoxi* (fig.15). A razão principal dessa opção foi porque eu tinha um certo estoque desse arame, que adquiri quando produzi o filme *As viagens de um Saci*. Essa perspectiva levou-me a escolher o material de confecção dos bonecos: além do arame, utilizo borracha para solados de sandálias em sua fabricação. Essas placas de borrachas estavam encostadas, sem utilização, na casa de minha mãe desde o falecimento do meu pai.



Figura 15 - esqueleto de arame trançado e durepoxi. Arquivo pessoal.

Utilizei uma espuma resistente, porém leve, para revestimento, dando volume aos bonecos (fig.16).

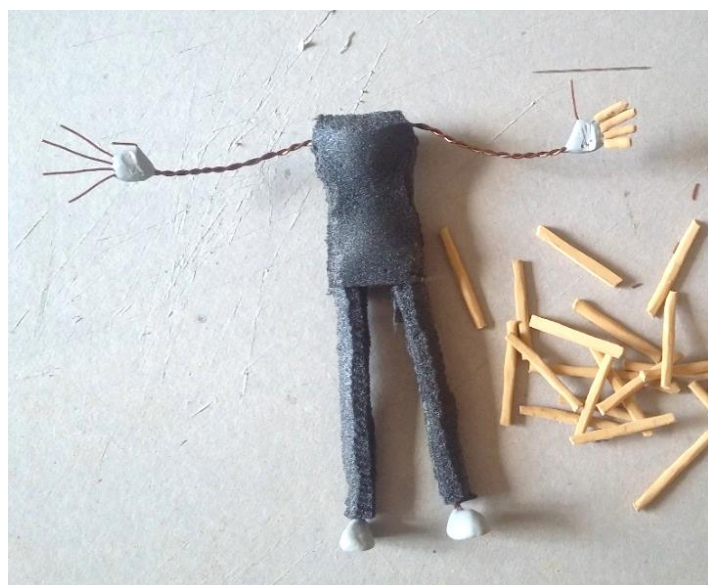


Figura 16 - esqueleto revestido com espuma emborrachada. Arquivo pessoal.

Esse material, que é firme mas bastante maleável, foi aproveitado de uma esteira de ginástica que há algum tempo estava sem utilização. A espuma foi colada ao esqueleto utilizando cola de sapateiro ou de contato, Amazonas 3M, que cola materiais flexíveis.

No filme, os bonecos, além de dançar, seguram vários objetos e batem palmas, portanto as mãos precisavam de uma estrutura que possibilitasse o movimento dos dedos. Para tornar isso possível, fiz as mãos com dedos em arame e revesti com borracha. Os tubinhos de borracha foram confeccionados cortando e lixando até que ficassem cilíndricos. Após isso, furei-os e colei em cada dedo de arame. A cobertura da mão e do punho foi feita com borracha EVA (fig. 17).



Figura 17 - mãos dos bonecos feitas com arame e revestidas com borracha. Arquivo pessoal.

A fabricação das cabeças dos bonecos foi um trabalho de modelagem sobrepondo camadas de placas de borracha e também de escultura, entalhando na borracha a forma desejada. As placas de borracha que eu dispunha tinha a espessura de cerca de 1 (um) centímetro. Para ter o volume da cabeça do boneco, primeiro fiz o corte frontal da cabeça e coleí quatro placas até alcançar a espessura lateral desejada. Furei as duas primeiras camadas para fazer a cavidade ocular e desbastei com estilete e lixa para adquirir a forma de cabeça prevista no desenho dos personagens. O nariz e as orelhas foram esculpidos em borracha e colados ao rosto. Após esses procedimentos, as cabeças foram totalmente lixadas e pintadas com tinta acrílica, no tom de pele desejado para cada personagem (fig.18).



Figura 18 – processo de produção de cabeças em borracha. Arquivo pessoal.

A boca do boneco é de polímero plástico colada com fita dupla face, sendo possível sua substituição. Os globos oculares são miçangas de plástico, com a íris feita em adesivo colorido. O furo da miçanga permite que eu possa movimentar o olho, usando um alfinete. (fig. 19).



Figura 19 - olhos de miçanga colocados na órbita ocular. Arquivo pessoal.

Há uns quatro tons de pele entre os bonecos, bem como olhos de diferentes cores, para demarcar, justamente, a diversidade étnica da população *caipira*. Exemplo disso é um dos violeiros, que é um negro já grisalho e de olhos verdes (fig. 20).



Figura 20 - faces de alguns dos personagens do filme. Arquivo pessoal.

As roupas foram costuradas por minha irmã, Myrna, em grande parte aproveitando retalhos e camisas que não se destinavam mais ao uso. São seis dançarinos de catira no filme. Três de cada lado. Ao observar apresentações de catira para me referenciar, notei que em muitos casos cada fileira utiliza uma cor diferente, como se fossem dois times.

Como o filme tem esse aspecto da disputa e mesmo da violência, defini utilizar as cores xadrezas vermelha e verde para os dançarinos. Vermelho com branco e verde com branco, são as cores dos times de futebol de maior rivalidade no estado de Goiás: o Vila Nova Futebol Clube e o Goiás Esporte Clube. Como o filme também aborda um jogo e, infelizmente, há entre torcidas organizadas um alto grau de violência, achei que seria uma referência interessante. Os violeiros utilizam um xadrez azul, representando neutralidade (fig. 21).



Figura 21 – bonecos vestidos, ainda sem o acabamento de cabeça e mãos. Arquivo pessoal.



Figura 22 - boneco praticamente finalizado. Arquivo pessoal.

3.2.2. Construindo cenários

A catira normalmente é dançada em cima de um tablado de madeira, justamente para que o sapateado produza a sonoridade rítmica. No filme, há esse ambiente da dança: um tablado de tábuas montado sobre uma clareira de terra. Ao redor há arbustos e árvores. Além desse cenário, há o ambiente da cozinha caipira aberta com o fogão à lenha e a sala onde os personagens jogam o videogame. Seguindo o conceito do aproveitamento de material, a clareira foi produzida com a reconstituição de um campo de terra, que fizemos para uma animação sobre futebol de várzea. Acrescentamos as árvores e o tablado, para obtermos o ambiente da dança (fig. 23).



Figura 23 - Myrna de Fátima montando o cenário da dança. Foto de Dustan Oeven.

No filme, os catireiros se agridem usando diversos instrumentos como armas. Optei por fazê-los utilizando objetos do cotidiano e da cultura caipira, como um bule grande de café, a gamela, o berrante, o pilão e a roda do carro de bois (fig. 24).

Os cenários e objetos de cena foram confeccionados por Myrna Fátima e por mim, seguindo um aspecto realista. Apesar desse aspecto, os objetos foram produzidos com materiais leves, para que os bonecos pudessem “segurá-los” em suas mãos, sem que interferissem na relação de equilíbrio e em sua estrutura física. Assim então, o pilão, a roda do carro de bois tem um revestimento de madeira, que lhes confere uma aparência pesada, mas a sua massa é leve, feita de isopor e papelão.



Figura 24 - objetos utilizados pelos catireiros. Foto: Myrna de Fátima.

Esses objetos são apresentados em suas funções normais, nas cenas introdutória do filme, justamente para mostrar a harmonia e a cooperação entre os personagens que caracterizam esses momentos de reunião, na cultura caipira. Na varanda com fogão à lenha, cada personagem está manipulando o objeto que será usado como arma durante a catira, em suas funções normais. Um serve o café, outro rala o milho que está na gamela para a pamonha e o outro bate a paçoca no pilão (fig. 25). Na cena seguinte do filme, um dos catireiros toca o berrante para o outro, ao lado do carro de bois. (Fig. 26). Tanto a casa como o carro de boi foram produzidos com papelão e isopor e, posteriormente pintados ou revestidos com lâminas de madeira. Na casa, minha irmã usou, também, galhos provenientes da poda de seu jardim.



Figura 25 - frame do filme Catireiros. Arquivo pessoal.



Figura 26 - frame do filme Catireiros. Arquivo pessoal.

Para a sequência final do filme, que mostra os jogadores de videogame, produzimos figurinos mais joviais e estampados. Os personagens usam saia, bermuda, bata. A o cenário tem uma grande tela de LED e moveis que dão uma ideia de descolados, como sofá de *paletes*, banco e mesa de centro colorida (fig. 27). Os *paletes* foram feitos com palitos de picolé e retalhos de caixote de uvas.



Figura 27 - frame do filme Catireiros. Arquivo pessoal.

3.3. Produção

Cenários e bonecos prontos, eu já podia começar a animá-los. A animação *stop motion* demanda espaço físico, onde os cenários, objetos e iluminação fiquem estáveis. Minha mãe cedeu um quarto de sua casa, que transformei em estúdio durante algumas semanas e me propiciou um ambiente totalmente controlado, em termos de iluminação, fixação de mesa de animação e equipamento de gravação. Utilizei uma câmera *Canon DSLR T5i* conectada diretamente ao computador pelo software da própria *Canon*, que possibilitava que eu controlasse a remotamente. Com tal procedimento, as imagens já eram salvas no computador (fig. 28). Defini uma iluminação ligeiramente azulada para a cenas rurais, remetendo a luz noturna da lua. A cena dos jogadores de videogame tem uma luz de ambiente interno, uma sala de um apartamento.



Figura 28 - - Dustan animando. Foto: Myrna de Fátima

3.3.1. Animando

O trabalho do animador implica, primeiramente, na observação do movimento dos seres ou coisas que se quer animar. Eu já havia animado carros, bolas, piões, bonecos andando e até brigando, mas nunca animei bonecos dançando catira. Consequentemente, precisei assistir a diversos vídeos de apresentações de catira, para conhecer e decupar alguns passos a fim de construir a coreografia dos meus personagens. Para animar os bonecos, com suas batidas de pés e palmas, eu precisava da trilha gravada, a fim de movimentá-los seguindo o ritmo. Alexandre Nonato, violeiro do *Duo Goiás*, compôs e gravou uma música, com todas as batidas rítmicas, que utilizei como guia na animação da dança da catira. Posteriormente nós gravamos a trilha em estúdio, para a finalização do filme.

Durante a sequência da dança da catira, são oito personagens em cena, executando movimentos diferentes: a violeira dedilha a viola; o violeiro faz a base; alguns catireiros sapateiam enquanto outros batem palmas. Tudo isso tem que ser feito no tempo das batidas. Um segundo de filme é composto por 30 *frames*, porém é possível conseguir uma fluidez de movimento na animação trabalhando na razão de um para três, portanto para cada segundo do filme, captei dez quadros diferentes.

Partindo da trilha, fiz uma série de anotações marcando a quantidade de *frames* entre uma batida e outra que são os quadros chave da sequência de animação (fig. 29). Alguns movimentos eram bastante complexos, com os personagens trocando de lugar um com o outro, assim sendo, para me orientar, desenhei “mapas” da movimentação dos bonecos sobre o tablado (fig.30). Minha mãe, vendo minhas anotações, comentou algo que eu não tinha atentado. Ela notou que o que eu estava fazendo demandava muita matemática e essa nunca fui uma disciplina que eu gostasse muito. Mas, de fato, o cálculo dos intervalos de frames é essencial para a sincronização do movimento dos bonecos com o ritmo do áudio.

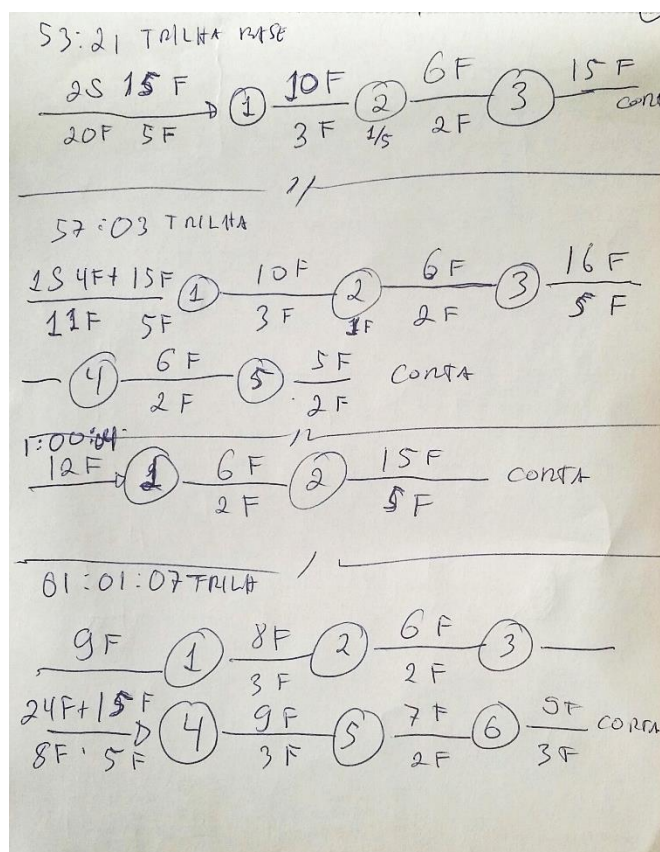


Figura 29 - decupagem de frames com quadros chaves para a animação. Arquivo pessoal.

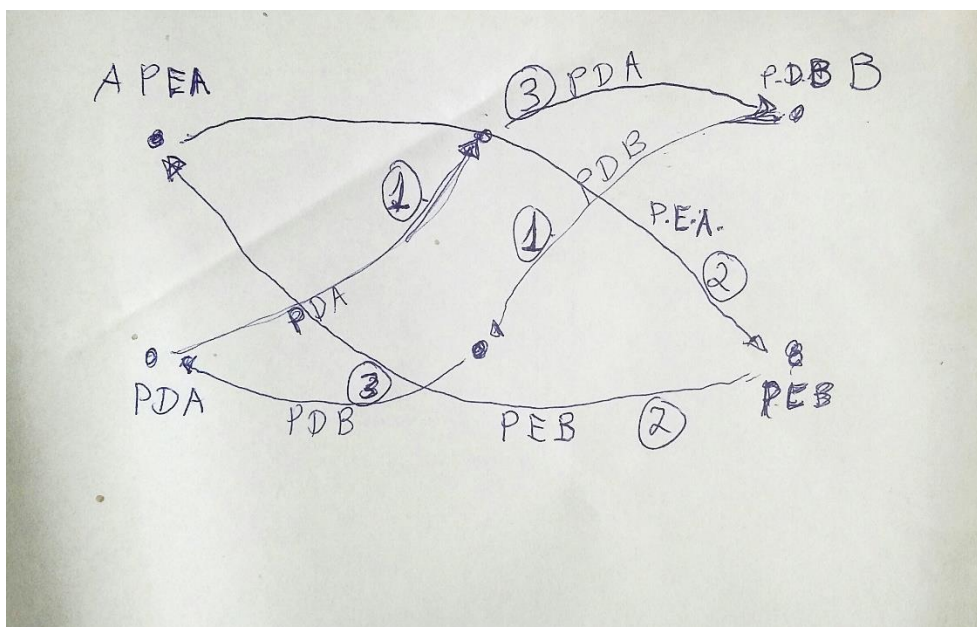


Figura 30 - mapa de movimentação dos pés dos personagens. Arquivo pessoal.

Apesar de todo o planejamento necessário para a produção da animação em *stop motion*, durante o processo de captação de imagem, sempre há espaço para algum imprevisto. Como se trata de uma filmagem em um

mundo físico, ainda que em miniatura, e não de um desenho, o diretor pode experimentar outros ângulos de câmera que não estavam previstos no *story board*. As cenas que não dependiam do ritmo da música permitiam uma maior liberdade na ação dos bonecos. Eu pensava: esse boneco consegue fazer tal coisa, se não prestar eu não uso. Um exemplo disso é que eu havia planejado, no *story board*, que o personagem jogaria a *mão* do pilão sobre o outro, mas quando fui animar, achei que ficaria mais interessante jogar o pilão inteiro (fig. 31). Nesse caso, o resultado me agradou mais que o planejado.



Figura 31 - quadro do *story board* e *frame* do filme *Catireiros*. Arquivo pessoal.

Para mim, o trabalho artístico não se resume ao seu produto final. Ele tem relação com o processo e com o prazer que esse fazer me propicia. A busca por soluções e mesmo as expectativas frustradas fazem parte desse processo. Se a tentativa leva a um resultado satisfatório, tanto melhor. Se não levar, pelo menos não me arrependo de não ter tentado.

3.4. Pós-produção

A pós-produção é o momento que coroa o processo do trabalho audiovisual, no qual se obtém a obra pronta. Quando se trata de animação isso é uma realidade bem clara: sem editar não existe animação, apenas uma série de fotos de objetos. Também é na edição que é aplicado o áudio – trilha e efeitos sonoros, que são produzidos para serem sincronizados com a imagem. Trabalhei durante cerca de 15 anos como técnico no estúdio da Faculdade de Comunicação da UFG e, minha função principal, era de editor de vídeos. Então, quando penso na produção de um audiovisual, já avalio todo o processo: a captação de imagens já é feita dentro da perspectiva da finalização.

3.4.1. Edição da animação

No filme *Catireiros*, trabalhei a captação das imagens direta para o computador. A cada fim de cena eu já podia fazer uma prévia, com a trilha de áudio guia. Essa edição previa, praticamente imediata, permitiu que corrigisse algum possível defeito na cena gravada naquele momento, pois o set de captação ainda estava montado. Defini utilizar uma formatação final do filme em *full HD* (1920x1080 linhas). As imagens foram captadas nessa proporção, mas em formato maior, o que me propiciou manipulá-las na edição, mudando alguns enquadramentos, fechando mais o plano, sem perda de qualidade. Na figura é possível ver a imagem original e o limite que ela pode ser usada no filme em formato *full HD*, sem perda de qualidade. A imagem menor é cerca de 37 por cento da imagem original.



Figura 32 - Frame do filme *Catireiros*, mostrando a proporção entre a imagem captada o formato final em HD. Arquivo pessoal.

3.4.2. Sincronização de áudio

Com a edição prévia da animação sincronizados com o áudio guia, parti para a gravação da trilha sonora em estúdio. O violero, Alexandre Nonato, que já havia gostado bastante da ideia do filme, a partir do *story board*, se empolgou e aprimorou bastante a trilha original, compondo variações. Gravamos no estúdio *Corujinha Sound System*, com a técnica do Rogério Paffa. Como são duas violas na animação, Alexandre gravou a viola base e os dedilhados e Paffa mixou, para chegar ao áudio pretendido. Paffa também executou as palmas e sapateados no tablado de ipê do seu estúdio. São apenas quatro minutos de vídeo, mas ficamos um dia inteiro em estúdio gravando, sempre com suporte do vídeo pré-editado. Um aspecto interessante do audiovisual e sobretudo das animações é a relação entre a imagem de um

personagem do filme e a imagem real geradora de um áudio: na realidade tenho um violeiro (fig. 33), que é branco, interpretando dois violeiros, um negro idoso e uma mulher.



Figura 33 - Alexandre Nonato interpretando a trilha. Foto: Dustan Oeven.

Como o filme foi gravado em cima da trilha guia e a trilha final foi feita sobre essa pré-edição, o processo de sincronização das cenas da *catira* foi relativamente tranquilo. Além da música acrescentei outros efeitos: as pancadas dos objetos, o berrante, etc.

3.4.3. Finalização

A finalização de um filme é o momento de checagem final da obra. Nela são feitos os ajustes finais de áudio, correção de cor, uniformização da fotografia, colocação de efeitos digitais (se houver), inserção de caracteres e créditos. No caso da animação *stop motion*, também é feito o trabalho de limpeza de *frames*.

Os bonecos de um filme em *stop motion* existem no mundo físico, porém eles não têm *ânima* ou vida, portanto, eles não caminham, dançam ou pulam. Todas essas ações são dadas pela ilusão de movimento construída pela colocação de imagens fixas em sequência. Trata-se do oposto de uma filmagem em *live action*, na qual a gravação transforma em diversos fotogramas uma cena da realidade. Para um boneco andar, pular ou mesmo ficar em pé, como ele não tem vida própria, às vezes é preciso parafusá-lo ao chão, pendurá-lo com fios e arames. No filme *Catireiros*, eu construí bonecos de borracha e espuma, com estrutura de arame de alumínio, inclusive nos dedos, para que ficassem leves e resistentes, mas mesmo assim eles foram

fixados no cenário com parafusos e foram pendurados em arame para saltar. Para eliminar esses elementos indesejáveis na imagem, alguns quadros foram tratados em um programa de edição de fotos. (fig. 34)



Figura 34 - Fotografia original e *frame* finalizado do filme Catireiros. Arquivo pessoal.

Esse é um filme bastante autoral em diversos aspectos: a concepção da história, o desenho dos personagens, a fotografia, assim como a finalização. Mesmo tendo ouvido e discutido algumas opiniões em diversos momentos, da pré-produção à finalização, o produto final reflete minhas opções: a forma como eu quis ou consegui fazer.

Considerações finais

A meta dessa pesquisa teórica e poética era refletir sobre a identidade goiana presente nas animações produzidas no estado de Goiás e, sobretudo, na minha própria produção artística. A leitura de textos teóricos de historiadores e cientistas sociais, estudiosos da regionalidade remeteu-me a uma conceituação histórica da regionalidade goiana dentro do universo do que Cândido (1995) chama de *cultura caipira*. Porém, há que se considerar que, como define Hall (2000) na modernidade tardia a identidade não é fixa, mas definida historicamente em constante processo de transformação. Assim a presença de elementos de uma cultura tradicional, como a caipira podem ser revelados em práticas diárias em um meio totalmente urbano.

Ao empreender um trabalho de reflexão sobre a minha produção artística, recorri a uma metodologia auto etnográfica, na qual exerci o papel do informante e do pesquisador, tentando fazer uma “descrição densa” (GERTZ, 1995) dos elementos concorrentes para essa produção poética. Esse trabalho autobiográfico permitiu-me identificar componentes da chamada *cultura caipira* na minha produção plástica e audiovisual ao longo dos anos. Possibilitou, também, localizar possíveis origens dessa relação com o universo rural, apesar da minha vivência ser basicamente em um centro urbano, que é a capital do estado. Tais relações remetem ao mundo do trabalho manual, à participação direta ou indireta nos movimentos populares e, ainda, aos afetos na lembrança de meu pai e de minha irmã e sua conexão com o mundo sertanejo.

O trabalho de investigação por meio da análise fílmica de sequências de filmes de animação que produzi, dirigi ou animei, permitiu enxergar nuances relacionados à identidade goiana e caipira presentes nessa produção. No filme *Uma história de família* além do questionamento do mito das três raças, a referência ao mito fundador de Goiás é bem clara, assim como seu domínio sobre os índios pela violência. Os *causos* sobrenaturais que povoam a cultura caipira estão presentes nos filmes *Abdução*, *As viagens de um saci* e *A onça da mão torta*. A construção visual desse último filme é basicamente do mundo rural goiano, inclusive com bonecos feitos com palha de milho. A mudanças, o choque entre o tradicional e o moderno e articulações entre *global* e *local* estão presentes nos filmes *Entrevista com o morcego* e em *As viagens de um saci*.

Ao analisar os filmes de outros três realizadores goianos também é perceptível a importância dos elementos regionais goianos, tanto no roteiro quanto na construção visual dos filmes. *Peixe frito*, de Ricardo Podestá apresenta o rio Araguaia e, além de discutir os problemas ambientais faz referência à transmissão das tradições, no mundo moderno. *A chegada de Aninha*, de Rosa Berardo, reporta ao nascimento da escritora Cora Coralina, demonstrando o isolamento do estado de Goiás e utilizando elementos da fauna local, como uma seriema com forte sotaque goiano. Em seu filme metalinguístico, *Vida de boneco*, Flávio Gomes remete a construção de identidades, com uma visualidade que alude diretamente a ruralidade e ao mundo caipira.

Executando a auto etnografia, refiz os passos da realização dos meus filmes e me deparei com um certo jeito *caipira* presente na produção. “As formas coletivas de trabalho e lazer” descritas por Cândido (1985) pontuaram a maioria desses filmes, executados em mutirão ou cooperação, dentro de um núcleo familiar. A maior parte da equipe desses filmes é de gente da família ou oriunda da Faculdade de Comunicação, que de certa forma era o “núcleo familiar” meu e do Moisés, por termos estudado e trabalharmos nessa unidade da UFG. Sob certo prisma, Moisés e eu fomos *bandeirantes* empreendendo em uma área na qual o estado de Goiás não tinha nenhuma tradição. Optamos pela animação *stop motion* que articula uma tradição de trabalho manual, com o qual eu tinha familiaridade e o aparato técnico do cinema.

Outro aspecto que ressaltar é a transformação tecnológica que o audiovisual e, conseqüentemente, a animação sofreu desde que comecei a produzir: a captação de imagem em vídeo ou película e os equipamentos de montagem tornavam a produção cara ou com qualidade duvidosa. Hoje, com o desenvolvimento e barateamento de equipamentos digitais, a produção é bem mais tranquila. E contrariamente a qualquer manifestação de *caipirice* da minha parte, não sou saudosista dos tempos antigos.

Todo esse processo de pesquisa, relacionando memória, minha vivência artística e acadêmica levou ao desenvolvimento de uma antiga ideia para o filme que é produto final desse mestrado. A partir do esboço de uma situação de conflito que surgia numa dança de *catira*, desenvolvi um roteiro que aborda aspectos da cultura regional tradicional, na música, dança, ambientação e

associei ao mundo contemporâneo, pela inserção em um contexto tecnológico e de jogo. Para confeccionar os bonecos, retomei uma atividade que há muito não fazia que é a de esculpir, agora em borracha e não em madeira ou pedra. O processo de criação e produção foi permeado por diversos momentos de trabalho e lazer com minha família. Todos os meus filmes anteriores foram feitos em produtoras, salas de universidades ou em minha casa. O filme *Catireiros* foi todo gravado na casa de minha mãe, que também é ponto de encontro de todos os filhos. Nesse contexto, várias vezes era observado trabalhando por minha mãe, irmãos e mesmo sobrinhos. Também compartilhávamos refeições, e conversas nos intervalos em que tinha que recarregar as baterias dos equipamentos e as minhas. Além disso, a parceria com minha irmã Myrna para a produção de cenários e figurinos foi essencial a realização do trabalho. A produção de *Catireiros* foi um desafio para mim, como animador, pois demandou a criação e execução de uma coreografia para os bonecos. Pela boa recepção que o filme teve de Alexandre Nonato, violeiro conhecedor da dança, criador da trilha e parceiro essencial nesse trabalho, acho que acertei o passo.

Referências Bibliográficas

- AUMONT, Jacques. A estética do filme. Campinas. Papirus, 2002.
- CÂNDIDO, Antônio. Parceiros do Rio Bonito – estudo sobre o caipira paulista e a transformação dos seus meios de vida. São Paulo: livraria Duas Cidades Ed. 34(coleção espírito crítico), 1995.
- CANCLINI, Nestor G. Culturas híbridas. Estratégias para sair e entrar da modernidade. 4 ed. São Paulo, EDUSP, 2003.
- CASTELLS, Manuel. O poder da identidade. São Paulo. Paz e Terra, 1999.
- CHAUL, Nasr N. F. Caminhos de Goiás: da construção da decadência aos limites da modernidade. 3. Ed. Goiânia. Editora UFG, 2010.
- CHAUL, Nasr N. F. Goiás: da decadência a modernidade. In: Ciências Humanas em revista, 6, p. 11-26, Goiânia. Cegraf UFG, 1995.
- 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 Aunònoma 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
- CORALINA, Cora. Vintém de cobre: meias confissões de Aninha. 4. ed. Goiânia. Ed. da Universidade Federal de Goiás, 1987.
- CRUMB, Robert e PEKAR, Harvey. Bob e Harvey- American splendor. São Paulo. Ed. Conrad, 2006.
- CUNHA, Cileide A. *A Herança Modernizadora de Pedro Ludovico e a Memória de seu Grupo Político*. In: CHAUL, Nasr e DUARTE, Luiz (Orgs.). História Política de Goiás. Goiânia: UFG, 2009.
- DUARTE, Aloísio Capdeville. Regionalização – considerações metodológicas. In: Boletim Geográfico Teorética, p. 5-32, Rio Claro: 1980.
- 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.
- FRANCO, Maria S. C. Homens livres na ordem escravocrata. Fundação editora da UNESP. São Paulo, 1997.
- GEERTZ, Clifford. A interpretação das culturas. Rio de Janeiro. LTC, 1989.
- HALLAS, John. A técnica da animação cinematográfica. Rio de Janeiro. Ed. Civilização Brasileira, 1979
- HALL, Stuart. Identidades culturais na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2001.
- HALL, Stuart. Quem precisa da identidade? In: identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais. Tomaz Tadeu da Silva (org.) 11 ed. Petrópolis- RJ, Vozes.
- HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. In: Educação e realidade, 1997

- HALL, Stuart. Identidade Cultural e Diáspora. Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, n.24, p.68-75, 1996
- HOBBSAWM, Eric e RANGER, Terence. A invenção das tradições. Rio de Janeiro. Paz e terra, 1997.
- JIMÉNEZ, Julio C.R. Reflexiones desde la antropologia En torno al concepto de región. In: Ketzalcalli 1|2010: 3–14, México.
- LORD, Peter e SIBLEY. Craking Animation – the Aardman book of 3-D animation. Thames e Hudson. Londres, 2000.
- MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. São Paulo. Brasiliense. 2003.
- MARTINS, José de S. Música sertaneja: a dissimulação na linguagem dos humilhados. In: Capitalismo e tradicionalismo. São Paulo. Pioneira,1975.
- MATTOS, Raymundo J. C. Chorographia histórica da província de Goiaz. SUDECO/governo de Goiás. Goiânia, 1978.
- MORAIS, José A. L. de. Apontamentos de viagem. São Paulo. Companhia das Letras, 1995.
- PALACIN, Luís. Quatro tempos de ideologia em Goiás. CERNE. Goiânia, 1986.
- PEREIRA, Eliane M. C. M. “A construção de nação e região em Goiás, 1830-1945”. In: Ciências Humanas em revista, 6 (2), p. 65-77, Goiânia. Cegraf – UFG, 1995.
- POHL, Johann E. Viagem ao interior do Brasil. Editora Itatiaia EDUSP. São Paulo, 1976.
- PUIG, Andrés F. El concepto de region em la literatura antropológica. 1. Ed. Chiapas. Instituto Chiapaneco de Cultura, 1992.
- RAMOS, Hugo de C. Tropas e boiadas. EDUSP Itatiaia. São Paulo, 1986.
- RÉDUA, Wagner C. Catira: música, dança e poesia no mundo rural. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-graduação em história – Universidade Federal de Uberlândia. 2010
- RIBEIRO, Darcy. O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil. São Paulo. Companhia das Letras, 1995.
- RIBEIRO, Paulo R. Sombras no silêncio da noite: imagens da mulher goiana no século XIX in: Goiás: identidade, paisagem e tradição. Chaul, Nasr (org.) Ed. da UCG, 2001
- SAINT-HILAIRE, Auguste de. Viagem a província de Goiás. São Paulo. EDUSP.
- SERPA, Ângelo. Paisagem, lugar e região: perspectivas teórico-metodológicas para uma geografia humana dos espaços vividos. GEOUSP – espaço e tempo, São Paulo, N°33, pp. 168- 185, 2013
- SILVA, Tomaz T. da: identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais. Tomaz Tadeu da Silva (org.) 11 ed. Petrópolis- RJ. Vozes. 2000
- TEIXEIRA, Pedro L. Memórias. 1 ed. Goiânia. Cultura Goiana, 1973.
- VANOYE, Francis e GOLIOT-LETÉ, Anne. Ensaio sobre a análise fílmica. Campinas, SP. Papirus. 1994.

WOODWARD, Kathrin. In: 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

Documentos eletrônicos

LEÃO, Beto e BENFICA, Eduardo. Goiás no século do cinema, 2007.

http://www.mnemocine.com.br/index.php/downloads/doc_download/31-historia-do-cinema-em-goias

<http://www.imb.go.gov.br> – acessado em 18/11/2018

<http://www.overmundo.com.br/overblog/foliao-culto> - acessado em 10/11/2018

<http://www.tenhomaisdiscosqueamigos.com/2015/04/06/lancamentos-nacionais-industria-organica-trivoltz-profissao-de-urubu-e-meio-termo/> - acessado em 10/11/2018

<http://circolaheto.org/espetaculo/historia-de-goias-no-picadeiro/> - acessado em 10/11/2018

<https://www.opopular.com.br/noticias/80-anos/geraldinho-1.1492050> - acessado em 10/11/2018

Referências de filmes

Abdução. Direção: Dustan Oeven e Moisés Cabral. 2001.

A chegada de Aninha. Direção: Rosa Berardo. 2015.
Disponível em www.vimeo.com/123154634

A onça da mão torta. Direção: Ricardo Edilberto. 2003.
Disponível em www.youtube.com/watch?v=fesWnzXWyk8

As viagens de um Saci. Direção: Dustan Oeven e Moisés Cabral. 2003.

Entrevista com o morcego. Direção: Dustan Oeven e Moisés Cabral. 2000.
<https://drive.google.com/open?id=0BwNHEK0hajMgcUk5ZjFDSGJCS2M>

Magoa de vaqueiro. Direção: Dustan Oeven e Moisés Cabral. 2006.
https://www.youtube.com/watch?v=lszohjeOA_s

O movimento das três raças. Direção: Michael Valim. 2003
Disponível em www.youtube.com/watch?v=Phxva0CDvGg

Peixe frito. Direção: Ricardo Podestá. 2000.
Disponível em www.mandra.com.br/videos/4

Uma história de família. Direção: Dustan Oeven e Moisés Cabral. 1997.
<https://drive.google.com/open?id=0BwNHEK0hajMgU2hRN0Nvc0o5RXc>

Vida de Boneco. Direção: Flávio Gomes. 2016.
Disponível em www.youtu.be/bD_Qern-GDI

Anexo**Pequeno vocabulário de expressões regionais e coloquiais**

Organizadas pela ordem em que aparecem no texto.

Finzin (p. 14) – fim, término.

Trem (p. 14) – negócio, atividade.

Garimpar (p. 16) – procurar atentamente.

Home feito (p. 14) - homem adulto.

Procê - (p. 14) – para você.

Estatuinha (p. 14) – pequena estátua, estatuazinha, escultura de pequeno porte.

Apadrinhamento (p. 30) – proteção, amparo.

Meeiro (p. 30) – Agregado que tem que repartir sua produção com o dono da terra onde ele trabalha.

Causo (p. 33) – história.

Trieiros- (p. 36) – caminho estreito no mato, trilha aberta para passar uma pessoa por vez.

Beirando (p. 39) – ficar próximo, observar de perto.

Corguim (p. 36) – pequeno córrego.

Camaradagem (p. 56) – amizade, solidariedade, parceria.

Contaço (p. 61) – narração (de histórias)

Muinha – (p. 73) – avarento, seguro, pão duro.