

**NA TRILHA DA TRASH: QUESTÕES SOBRE IDENTIDADE NO CINEMA E A
MOSTRA INTERNACIONAL DE CINEMA FANTÁSTICO**

***ON THE TRASH WAY: QUESTIONS ABOUT IDENTITY, CINEMA AND THE
INTERNATIONAL FANTASTIC FILM FESTIVAL***

Alice Fátima Martins / UFG / CNPq
Márcio Mário da Paixão Júnior / UFG

RESUMO

o objetivo deste trabalho é apresentar algumas questões sobre as relações entre cinema e identidade, tendo em vista referenciais de pertencimento construídos a partir de atividades no âmbito da arte e da cultura. Para tanto, serão consideradas três projetos desenvolvidos em Goiânia: Mostra Internacional de Cinema Fantástico; Escola Goiana de Desenho Animado; MMarte Produções. O relato desses campos de atuação montará o cenário para tais reflexões.

PALAVRAS-CHAVE

Cinema; Identidade; Cultura; Educação.

ABSTRACT

The goal of this paper is to present some points about the relations between cinema and identity, considering the notion of belonging observed in activities of art and culture. For that, we will consider three projects developed in Goiânia: Crash International Fantastic Film Show; Goiana School of Cartoon; MMarte Productions. The reporting of these fields of action will set the context for such reflections.

KEYWORDS

Cinema; Identity; Culture; Education.

Introdução

Neste texto, as relações entre cinema e identidade são pensadas tendo referenciais de pertencimento construídos a partir de um conjunto de atividades no âmbito da arte e da cultura. Nos anos 1990, uma geração se insurgiu contra limitações de diversas ordens, das políticas às econômicas, em defesa do direito de produzir suas próprias narrativas. Não está em questão o conteúdo das narrativas, mas como tais narrativas foram e são produzidas, e em que medida elas reverberam tomadas de posição no mundo. Por narrativa entendem-se não apenas as narrativas fílmicas, ou literárias, ou de outra linguagem específica, mas as narrativas que constituem os imaginários, conformando visões de mundo. Poderiam ser chamadas de narrativas de identidade.

Assim, as reflexões aqui compartilhadas estão entrelaçadas a partir de três frentes de trabalho deflagradas em Goiânia, no Estado de Goiás (Brasil), desde o final da década de 1990. Os trabalhos reportados são a TRASH – Mostra Internacional de Cinema Fantástico; a Escola Goiana de Desenho Animado, que atua no campo da formação de profissionais; e a MMarte Produções, por meio da qual é possível manter regularidade na criação e produção audiovisual.

Flashes de uma cena cultural underground brasileira

Na última década do século XX, no Brasil, a chamada cena cultural alternativa ganhou fôlego, envolvendo coletivos e projetos de diversas naturezas no campo artístico. Por cena cultural alternativa entendem-se as atividades que buscam estabelecer vias diversas às do mercado cultural, artístico e econômico dominante. Muitas vezes, têm traços *underground*, constituindo-se fora de territórios chancelados, rebelando-se contra eles, ou, pelo menos, desobedecendo aspectos de seus conjuntos normativos.

Esse período antecedeu a intensificação da popularização nos acessos à internet. As estratégias de comunicação entre os grupos interessados nessas produções

ainda integravam outras redes, das quais os Correios cumpriam papel central. Cartas, fanzines, *demo tapes* e filmes circulavam por todo o país. Naquele período, produzir cinema ainda era uma atividade restrita a poucos que conseguiam alavancar um considerável montante de recursos financeiros. Realizar filmes demandava dinheiro. Na contramão dos limites econômicos, alguns jovens ignoravam as regras e padrões da indústria audiovisual para produzir os chamados vídeos autorais. Munidos de precárias câmeras VHS e usualmente utilizando dois aparelhos de videocassete interligados como ilha de edição, produziam “filmes” estrelados por amigos, lançando mão de ironia, deboche, humor escrachado e muito sangue à base de ketchup, ou mesmo chimarrão. O resultado era tecnicamente precário e inaceitável tanto para o circuito de festivais de cinema quanto para a televisão. Eram os filmes classificados como *trash*.

No interior de Santa Catarina, Petter Baiestorf foi o principal representante desta geração (BAIESTORF & SOUZA, 2004). Filmes como *O monstro legume do espaço* (1995) e *Caquinha superstar a go-go* (1996) foram distribuídos via correio em milhares de fitas VHS.

Nesse período, ganhou visibilidade, no Brasil, o cinema de Roger Corman, diretor, roteirista e produtor norte-americano, realizador dos chamados filmes B. Do mesmo modo, aumentou o público das produções da Troma Filmes, fundada por Lloyd Kaufman e Michael Herz, em 1974, nos EUA, uma das mais antigas produtoras independentes em audiovisual.

Revistas e jornais importantes davam ênfase aos filmes trash, em contraponto ao cinema blockbuster, cada vez mais milionário e refratário às experimentações e renovação da linguagem. Nesse fluxo, não tardou para que o trash se tornasse cult. E mesmo nosso maior nome do cinema de gênero, José Mojica Marins, o Zé do Caixão, reencontrou grande popularidade por meio do programa vespertino Cine Trash, exibido pela Rede Bandeirantes de Televisão na segunda metade da década de 1990.

O grande desafio com que se deparavam os novos cineastas trash brasileiros estava nas janelas de exibição para seus trabalhos, que eram praticamente inexistentes fora do mercado direto de compra dos filmes em VHS, dos próprios realizadores. E também a projeção em bares e pequenos shows de rock.

Considerado esse cenário, e tendo em vista criar um espaço para a exibição desses filmes em público, foi criada a TRASH – Mostra Goiana de Vídeo Independente, com primeira edição em abril de 1999. A TRASH foi o primeiro festival audiovisual do Estado de Goiás, tendo antecedido em alguns meses a edição original do FICA – Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental. Na ocasião, estiveram presentes, além de Petter Baiestorf, o paulista José Salles, outra referência do trash brasileiro. Realizada no Centro Cultural Martim Cererê, com poucos recursos, a mostra atraiu a mídia espontânea, sendo pauta em jornais, rádios e programas televisivos dos principais veículos de comunicação do Estado.

Além dos vídeos de Petter e Salles, foram destaque na primeira edição da TRASH os filmes do saudoso realizador do Distrito Federal, Afonso Brazza (MARTINS, 2013). Também contou com a presença de Robério Star's Chic, dono das lojas Star's Chic, um fenômeno da comunicação goiana. Foi exibida uma compilação de cerca de 40 minutos dos impagáveis comerciais de suas lojas, dirigidos e protagonizados pelo próprio.

Contudo, o maior impacto da primeira edição da TRASH foi a motivação de dezenas de jovens goianos, sem experiência alguma no campo audiovisual, a realizarem obras para a mostra. A adesão surpreendeu. Alguns desses jovens, que produziram suas primeiras experiências em vídeo para participar da TRASH, posteriormente se tornaram profissionais da cadeia produtiva do audiovisual goiano. Nesses termos, a mostra assumiu também um papel formador.

A primeira edição da TRASH contou com um público estimado em 3.000 pessoas. Desde então, contabilizam-se dez edições, todas com algum suporte municipal ou estadual. Esta foi uma condição necessária para a sua manutenção, uma vez que

um evento denominado TRASH mostrou-se muito avesso à captação de patrocínios junto à iniciativa privada, sobretudo mais recentemente, quando o gênero trash perdeu empatia junto às novas gerações.

Em dez edições, a TRASH trouxe a Goiânia cineastas de renome, como os seminais José Mojica Marins, Ivan Cardoso e Carlos Reichenbach. Estiveram também presentes o premiado Paulo Sacramento, e realizadores alternativos como o carioca Christian Caselli. Pesquisadores como Carlos Prinati e Laura Cánepa já participaram da mostra, em debates, oficinas e workshops.

A oitava edição da TRASH, realizada com grande sucesso em dezembro de 2016 (com um público estimado em 2.000 pessoas), trouxe grandes transformações ao festival. Agora intitulada TRASH – Mostra Internacional de Cinema Fantástico, o festival deixa a centralidade do gênero trash, para dar espaço a filmes de terror, ficção científica e fantasia. A mostra passou, então, a ter um caráter efetivamente internacional em 2017. Se na edição anterior o festival aconteceu no Cine Cultura, que pertence ao Estado de Goiás, em 2017 a mostra ocupou uma das salas dos Cinemas Lumière, no Shopping Bougainville. Essas salas primam por uma programação alternativa ao cinema mainstream norte-americano, embora integrem um circuito comercial.

Apesar do sucesso da edição 2017, a parceria entre a TRASH e o Cine Lumière Bougainville não se consolidou. A mostra retornou então ao Cine Cultura no ano seguinte para sua emblemática décima edição, agora sob um novo nome: CRASH – Mostra Internacional de Cinema Fantástico.

A mudança de TRASH para CRASH respondeu ao anacronismo do termo trash. Na década de 1990 – período que assistiu ao nascimento da mostra – trash era sinônimo de ousadia, resistência, independência e contraposição aos padrões impostos pela indústria cinematográfica. A ideia de se produzir audiovisual sem recursos suficientes para tal era, por si só, subversiva. Com o vertiginoso avanço das tecnologias digitais, produzir audiovisual com qualidade técnica profissional – e

sob custos consideravelmente baixos – tornou-se uma realidade concreta. De modo que perdeu sentido a feitura de obras que trouxessem a marca de uma precariedade amadorística da imagem. Já aquelas que intencionalmente buscam tal precariedade como estética em si, encontraram na internet uma adequada janela de exibição. Importante notar que mesmo realizadores historicamente ligados ao gênero mostravam-se cada vez mais desconfortáveis com o termo trash. Petter Baiestorf é o exemplo mais sintomático. De algo cool/cult, o trash voltava a ser lixo.

A escolha do nome CRASH para a mostra nasceu da ideia de ruptura implícita na palavra da língua inglesa. Além disso, o termo é uma onomatopeia típica das histórias em quadrinhos, referência da cultura pop onde, em certa medida, estão sediados os gêneros terror, ficção científica e fantasia. Por fim, a proximidade entre os termos TRASH e CRASH, na escrita e no som, se buscou traduzir a ideia de uma mudança que não renega o próprio passado. O novo título CRASH – Mostra Internacional de Cinema Fantástico teve ampla aceitação entre público e realizadores.

Por um mundo animado (ou o papel de uma escola que propõe ensinar como produzir animação)

O projeto da Escola Goiana de Desenho Animado (EGDA) data de 2009, mas seu embrião antecede a 2005, quando Otto Guerra, diretor de desenhos animados, ministrou uma oficina no festival Goiânia Mostra Curtas. Sua então assistente de produção, Márcia Deretti, o acompanhava, ela que tomaria parte na criação da escola. Essa história está relatada no artigo “MMarte Ataca!”, publicado no livro “Maldita Animação Brasileira” (2015), organizado por Sávio Leite.

A animação não é um gênero, mas uma técnica do audiovisual, que envolve uma complexidade para sua realização. Em razão disso, há uma grande carência de animadores, não apenas em Goiás, mas no cenário nacional e internacional. Nessa constatação fundou-se a criação da produtora goiana MMarte Produções, e da escola EGDA, cujos cursos foram divididos em dois módulos, básico e avançado. O

MARTINS, Alice Fátima; PAIXÃO JÚNIOR, Márcio Mário da. Na trilha da trash: questões sobre identidade no cinema e a mostra internacional de cinema fantástico, In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. Anais [...] Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p. 632-645.

módulo básico consiste na aprendizagem da linguagem da animação e é ministrado analogicamente, em mesas de luz. A intenção por trás disso é que os alunos dominem os fundamentos técnicos da animação clássica, em duas dimensões (2D), de modo que posteriormente ele possa migrar para quaisquer outras técnicas com solidez, sejam elas analógicas ou digitais. Já o módulo avançado prevê a finalização de um pequeno projeto, com os alunos trabalhando em diferentes etapas da produção de um desenho animado. Tanto a produtora quanto a escola foram criadas a partir da sociedade estabelecida entre Márcia Deretti e Márcio Paixão Júnior.

Os últimos anos viram uma grande transformação na produção de desenhos animados em Goiás. Não seria um exagero afirmar que as animações aqui desenvolvidas ocupam papel de destaque no audiovisual goiano, estando entre os nossos filmes mais reconhecidos e premiados, dentro e fora do país. Neste panorama, a presença da EGDA pode ser considerada de forte impacto.

Atualmente temos curtas, séries de TV e mesmo filmes de longa-metragens sendo produzidos em animação no Estado de Goiás. Produtoras como Mandra Filmes, Casa de Cinema e mesmo MMarte Produções estão em plena atividade. Em todos estes projetos, sem exceção, há a presença de alunos egressos da Escola Goiana de Desenho Animado.

Os módulos básico e avançado da EGDA duram, em média, 60 horas cada. Para sua viabilização, contamos com o amparo de leis de incentivo à cultura. Nestes casos, os cursos são gratuitos. Quando não é viabilizado apoio por editais públicos, os estudantes pagam uma taxa de manutenção. A EGDA e a MMarte compartilham a sede, por onde já passaram os professores Flávio Reis (animador carioca com serviços prestados para a Rede Globo), Wesley Rodrigues (talento local considerado um dos nomes mais importantes da animação brasileira contemporânea) e Emerson Rodrigues (de Brasília, com expressiva atuação no mercado publicitário através de seu antigo estúdio Buraco de Bala).

A atuação da Escola Goiana de Desenho Animado não se restringe apenas aos cursos de formação direta. Desde 2007 realizamos a edição local do Dia Internacional da Animação (D.I.A.) – maior evento simultâneo do audiovisual brasileiro, atingindo em média 250 cidades. Sempre ao dia 28 de outubro – data em que Émile Reynaud projetou pela primeira vez seu teatro ótico no Museu Grevin, Paris, em 1892 – é exibida uma mostra nacional e outra internacional. Aqui, incluímos uma terceira mostra, com os filmes goianos produzidos no ano em questão.

Paisagem cinematográfica (ou qual o panorama do cinema na minha região)

É possível afirmar que a produção audiovisual goiana esteja saindo de sua fase embrionária. Diversos filmes, de curta ou longa-metragem, e séries encontram-se em produção, nos mais distintos gêneros. A GoFilmes, Associação das Produtoras de Cinema e TV de Goiás, realizou uma pesquisa buscando cartografar a produção local, em 2017. A pesquisa apresenta um cenário promissor (GOFILMES, 2017).

É necessário, nessa direção, considerar o importante papel dos programas de lei de incentivo como impulsionadores dessa produção. Ainda que deficitários, a Lei Municipal de Incentivo à Cultura, a Lei Goyazes (estadual) e o Fundo de Arte e Cultura de Goiás, junto a programas federais específicos, têm fomentado positivamente a produção audiovisual. O recuo observado nos mecanismos de incentivo, mais recentemente, já impacta negativamente nessa produção.

O circuito dos festivais também exerce papel fundamental na formação e veiculação dessas produções. Público e realizadores entram em contato com produções e realizadores de outras partes do Brasil e do mundo. Aprendizagens de toda sorte são potencializadas nesses encontros, resultando na ampliação da qualidade técnica, profissional e artística das produções.

Ressalta-se, assim, a natureza formativa dos festivais. O FICA Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental, que em 2018 chegou à 20ª edição, foi iniciado antes

de haver as políticas públicas de incentivo, na forma dos editais. Esse festival deixou uma marca importante, como tendência, no cinema goiano: as temáticas ambientais. Esse fato é um indicador da potência formativa dos festivais.

Do mesmo modo, o Goiânia Mostra Curtas, com 18 edições realizadas, é outro marcante festival. Se é recorrente a queixa de que as curadorias não dão o devido destaque ao cinema local, é inegável sua influência na produção regional, porquanto propicie o contato do público local com o melhor do cinema em curta-metragem produzido no Brasil. Além disso, o ICUMAM, OSCIP responsável pelo evento, realiza ações de formação em audiovisual.

O impacto provocado por mais de uma década de realização do Dia Internacional da Animação em Goiás sobre a animação local pode ser constatado na abertura de novas perspectivas criativas a animadores em potencial, bem como nos cursos e oficinas de formação realizados durante o D.I.A., sempre voltadas aos diferentes métodos de produção do cinema de animação.

O desenvolvimento da animação no Estado de Goiás enfrenta dificuldades advindas da própria especificidade do campo, o que gera dificuldades em se compreender do que trata o desenho animado. Merece destaque a confusão decorrente de se pensar a animação como gênero, e não como técnica/linguagem. Em razão disso, editais e festivais tendem a enquadrar ou segregar a animação como uma espécie de “prima pobre” do audiovisual. Ainda hoje prevalece a ideia de que animação é audiovisual dirigido ao público infantil, e não uma forma de expressão que pode tratar de quaisquer temas.

No entanto, a produção de animação permanece como o mais complexo – e caro, tecnicamente falando – campo do audiovisual. A falta de esclarecimento a esse respeito leva à grande dificuldade de financiamento. Em que pesem as dificuldades enfrentadas pela animação no contexto do cinema local, ela vem se consolidando como uma de suas mais fortes expressões.

Paralelamente ao fomento propiciado pelas leis de incentivo e aos festivais, um terceiro vetor, fundamental, soma-se ao desenvolvimento do cinema e audiovisual goianos: a formação. Para além de projetos como os do ICUMAM, Casa de Cinema (coordenada pela Professora Doutora Rosa Berardo) e a própria Escola Goiana de Desenho Animado, o surgimento dos cursos superiores Cinema e Audiovisual na Universidade do Estado de Goiás (UEG) e no Instituto Federal de Goiás (IFG) provocaram um impacto decisivo na profissionalização ocorrida nos últimos anos.

Na UEG, apesar das dificuldades estruturais, já se formaram diversos profissionais hoje reconhecidos na área, tanto na produção audiovisual propriamente dita, quanto como programadores para a importante sala de cinema Cine Cultura, mantida pelo Governo do Estado. O Bacharelado em Cinema e Audiovisual do IFG, mais recente, começa a render frutos semelhantes. Um aspecto que não pode ser desconsiderado é o fato de o curso estar sediado na Cidade de Goiás, onde ocorre o principal festival de cinema do Estado, o FICA. Percebe-se aí a intenção de transformar a antiga capital em um polo para o audiovisual local.

Educação, redes e além (ou como atravessar fronteiras)

Os projetos Escola Goiana de Desenho Animado (EGDA) e TRASH – Mostra Internacional de Cinema Fantástico possuem relações diretas com processos educacionais e de formação, sejam eles de natureza formal ou não formal. A EGDA é um projeto e um espaço de formação de animadores. Como foi dito anteriormente, a técnica da animação é complexa e específica, necessitando de processos educacionais também específicos na formação de profissionais para este segmento do audiovisual. Desde 2009 o projeto tem capacitado animadores a ingressarem nesse mercado profissional.

Ainda que o foco da Escola seja o ensino da linguagem e técnica da animação, buscamos abrir um pouco o espectro dos processos de aprendizagem dentro dos cursos e oficinas oferecidos. A ementa dos módulos básico e avançado não se restringe ao ensino das técnicas de animação clássica 2D, mas propõe também

realizar, ao longo dos cursos, discussões acerca da animação como expressão. Informações sobre a história da animação, bem como a exibição de filmes que fogem aos modelos hegemônicos da indústria são preocupações constantes para a EGDA.

As oficinas usualmente oferecidas dentro da programação do Dia Internacional da Animação de Goiás compartilham a mesma abordagem dos cursos da EGDA. E, em certa medida, funcionam como ações suplementares de formação. A vinda de reconhecidos profissionais de outras partes do país para compartilhar experiências com animadores (e aspirantes) locais, busca cumprir este papel.

Os processos de capacitação deflagrados pela EGDA têm obtido êxito. A produção de animação local, ainda que longe de parâmetros considerados adequados, tem usado a mão de obra formada na Escola. A própria MMarte Produções termina por absorver animadores egressos da EGDA. Para além disso, também temos assistido a diversos ex-alunos desenvolverem projetos autorais.

De uma perspectiva institucional, EGDA e MMarte têm estabelecido parcerias pontuais com o ensino superior. Diversas palestras já foram dadas a estudantes de artes, design, cinema e comunicação para instituições como UFG, Faculdade Araguaia, PUC, UEG, Cambury, Estácio de Sá e Alfa. Em sentido inverso, muitas das edições do D.I.A. tiveram como público estudantes advindos de universidades, em ações deliberadas junto às coordenações de curso.

O mesmo pode ser observado em relação à TRASH. Ao longo da mostra, há sessões e debates com presença de estudantes universitários que têm no evento uma atividade extracurricular oficial em relação a determinadas disciplinas. As oficinas e workshops realizados na TRASH possuem um caráter formativo. Os cursos variam desde abordagens mais práticas às discussões mais teóricas.

Em todo seu percurso, a TRASH se pautou por uma curadoria voltada a filmes de baixo orçamento, vistos como “amadores” a partir dos parâmetros da indústria

audiovisual. Neste sentido, a mostra sempre instigou a produção fora de moldes convencionais e comerciais. Assim, muitos jovens, que antes acreditavam ser impossível realizar filmes sem um conjunto de recursos materiais e conhecimentos técnicos e teóricos, acabaram por se aventurar na criação audiovisual.

O avanço tecnológico alterou significativamente este panorama. Hoje, a produção de imagens, incluídas as imagens em movimento, está ao alcance de grande parte da população usuária das tecnologias de informação e comunicação. Celulares e outros dispositivos digitais baratearam esta perspectiva. Se antes a maioria das pessoas consumia, de modo mais passivo, imagens produzidas por outrem, agora as imagens são produzidas e disseminadas aos borbotões.

Tais transformações tecnológicas redimensionaram a natureza da TRASH, que deixou de ser um festival de filmes trash, tornando-se, em 2016, um festival internacional voltado ao gênero fantástico, englobando as temáticas terror, ficção científica e fantasia. Ao tornar-se internacional, a mostra ampliou sua rede de modo surpreendente. A edição de 2016 recebeu 2.393 filmes inscritos, oriundos de 111 países diferentes. Isso também só foi possível graças aos avanços da tecnologia digital.

No Brasil, a inexistência de uma indústria voltada ao cinema de gênero fortalece a importância dos festivais para os realizadores de cinema fantástico, trash, underground e experimental. Este circuito acaba por consolidar uma rede que congrega todos os elementos desta peculiar cadeia produtiva. O mesmo ocorre no campo da animação. O ANIMAMUNDI, um dos maiores festivais voltados à animação do mundo, é um marco no cenário brasileiro. Praticamente toda a produção em animação realizada no país aspira ser exibida em suas telas. Outros festivais conseguem se articular melhor numa rede de exibição e resistência da animação brasileira. Dois exemplos são o MUMIA – Mostra Udigrudi Mundial de Animação, de Belo Horizonte; e o ANIMAGE, de Recife. Ambos já realizaram curadorias exclusivas para o Dia Internacional da Animação de Goiás.

O MUMIA estabelece parceria com a Escola Goiana de Desenho Animado e o D.I.A., e com a TRASH. Realizada por Sávio Leite, a Mostra Udigrudi Mundial de Animação tem como princípio não estabelecer critério algum de seleção. Filme inscrito é filme exibido, desde que se situe no campo da animação. E mesmo as fronteiras deste campo são entendidas como não excludentes.

Provisoriamente, conclusões

O assunto eixo deste trabalho é identidade e pertencimento. O território é o cinema de baixo custo, experimental, e a animação. Seu argumento está na necessidade de se assegurarem espaços de formação, seja em contextos de educação formal, em ambientes de educação não formal, nos circuitos dos festivais, e quantos outros loci, onde se possa instigar aprendizagens, pesquisa, produção.

O relato referente ao percurso da TRASH, da EGDA, e da MMarte pretendeu demonstrar, por meio de um breve mapeamento, o fato de que os trabalhos de produção, reflexão, estabelecimento de redes de compartilhamento e formação são indissociáveis. Nesse sentido, é necessário que se assegurem espaços de reflexão sistemáticos que ultrapassem os processos de análise fílmica, buscando compreender as dinâmicas sociais, culturais e educativas, constituidoras das bases sobre as quais esses processos de criação se desenvolvem.

Finalmente, ressaltamos que as fronteiras demarcatórias entre as artes visuais, as artes contemporâneas e o campo do cinema mostram-se cada vez mais frágeis. Sobretudo, quando se têm em pauta questões sobre cinema experimental, animação, e suas relações com formação e educação. Tal constatação aponta para a necessidade de se avançar na sistematização de estudos a esse respeito, em territórios fronteiriços, com potência indiscutível nos processos de criação, formação e produção de narrativas de pertencimento.

Referências

BAIESTORF, Petter; SOUZA, César. **Manifesto canibal**. Rio de Janeiro: Editora Achiamé, 2004.

CAQUINHA Superstar a Go-Go. Direção e produção: Petter Baiestorf. Duração: 70 min. Brasil. 1996.

GOFILMES. **Cinema e tv em Goiás**: catálogo da produção audiovisual em Goiás 2017. Goiânia: GOFILMES/SEDUCE, 2017. Disponível em <<http://www.gofilmes.org.br/wp-content/themes/gofilmes/Catalogo.pdf>> Acesso em 20 mai. 2019.

MARTINS, Alice Fátima. **Catadores de sucata da indústria cultural**. Goiânia: Ed. UFG, 2013.

PAIXÃO JR, Márcio Mário. MMarte Ataca!. In LEITE, Sávio. **Maldita animação brasileira**. Belo Horizonte: Ed. Favela é Isso Aí, 2015.

O MONSTRO Legume do Espaço. Direção e produção: Petter Baiestorf. Duração: 77 min. Brasil. 1995.

Alice Fátima Martins

Doutora em Sociologia (UnB), Mestre em Educação (UnB), desenvolveu projetos de pós-doutorado no PACC/UFRJ (2010), e na Universidade de Aveiro (2017). Professora na Faculdade de Artes Visuais, da Universidade Federal de Goiás (FAV/UFG), atua no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, no curso de Licenciatura em Artes Visuais (presencial e EaD), e integra a equipe editorial da Revista Visualidades. É bolsista de produtividade do CNPq. Contato: profalice2fm@ufg.br.

Márcio Mário da Paixão Júnior

Produtor Cultural, Mestre em Comunicação (UnB) e doutorando em Arte e Cultura Visual (UFG). Sócio-fundador da Monstro Discos, MMarte Produções e Escola Goiana de Desenho Animado. Criador da CRASH – Mostra Internacional de Cinema Fantástico. Desde 2007 realiza o Dia Internacional da Animação Goiânia. Codirigiu *O Ogro* e *O Evangelho Segundo Tauba e Primal*. Autor do livro *COMICZZZT!* (2015). Roteirista da *graphic novel Cidade de Sangue* (2018). Contato: marciomechanics@hotmail.com.