

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA
CURSO DE ANIMAÇÃO

Daniela de Souza Pritsch

Repasto – Curta-metragem de animação 2d de caráter grotesco, alegórico e experimental

Florianópolis

2022

Universidade Federal de Santa Catarina

Daniela de Souza Pritsch

**REPASTO – CURTA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO 2D DE CARÁTER GROTESCO,
ALEGÓRICO E EXPERIMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso em Animação da
Universidade Federal de Santa Catarina para a
obtenção do Grau de Bacharel em Animação.

Orientador: Prof. André Luis Sens

Co-orientador: Prof. Marcio Markendorf

Florianópolis

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Pritsch, Daniela de Souza

Repasto - Curta-metragem de animação 2d de caráter grotesco, alegórico e experimental / Daniela de Souza Pritsch ; orientador, André Luis Sens, coorientador, Marcio Markendorf, 2022.

30 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,
2022.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Grotesco. 3. Antropoceno. 4. Horror. 5.
Artivismo. I. Sens, André Luis. II. Markendorf, Marcio.
III. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Animação. IV. Título.

Daniela de Souza Pritsch

**REPASTO – CURTA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO 2D DE CARÁTER GROTESCO,
ALEGÓRICO E EXPERIMENTAL**

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 19 de Julho de 2022.

Prof. Dr. Flávio Andaló, Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Dr. André Luiz Sens, Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Dr. Marcio Markendorf, Universidade Federal de Santa Catarina

Profª. Drª Mônica Stein, Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Dr. Daniel Serravalle de Sá, Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. André Luiz Sens

Orientador

Universidade Federal de Santa Catarina

Repasto – Curta-metragem de animação 2d de caráter grotesco, alegórico e experimental

Daniela de Souza Pritsch
Co-autores: Marcio Markendorf e André Luiz Sens
Universidade Federal de Santa Catarina

Resumo

O presente trabalho trata de aspectos simbólicos e técnicos da construção de um curta metragem animado que aborda o tema do antropoceno por meio de uma estética de horror e o seu diálogo com outras obras dentro do campo das artes visuais, cinema e animação.

Palavras-chave: animação, grotesco, antropoceno, horror, ativismo.

Abstract

The present work deals with symbolic and technical aspects of the making of an animated short film that addresses the theme of the Anthropocene through an aesthetic of horror and its dialogue with other works within the field of visual arts, cinema and animation.

Keywords: *animation, grotesque, anthropocene horror, activism.*

Introdução

A relação entre o ser humano e o meio ambiente é um tema cada vez mais relevante na atualidade. As tragédias socioambientais de proporções faraônicas ocorridas no Brasil em anos recentes¹ e a subsequente impunidade quanto à responsabilização por essas catástrofes, assim como os efeitos das mudanças climáticas², demonstram a urgência com a qual é necessária a discussão a respeito dos mecanismos que tornam isso possível, para onde estamos caminhando como sociedade e o que fazer para evitar que esse tipo de situação se repita ou se agrave. Vivemos em meio à sexta extinção em massa, causada pela exploração desenfreada dos recursos naturais da Terra em benefício de poucos e detrimento de muitos. Precisamos falar sobre o assunto e essa discussão necessita ser travada em diversas frentes e formatos.

1 A exemplo do rompimento da barragem de rejeitos de mineração em Mariana em 2015, novamente em Brumadinho em 2019, o vazamento de petróleo cru que atingiu mais de 2 mil quilômetros da costa brasileira em 2019 e incêndios de proporções gigantescas, como os ocorridos em 2020 que destruíram cerca de 4 milhões de hectares no Pantanal, entre outros.

2 Como chuvas torrenciais, secas, ondas de calor, acidificação e aumento no nível dos oceanos, por exemplo.

O presente trabalho aborda o tema por meio de uma animação alegórica de caráter grotesco e com certo contorno artivista. Para essa finalidade, foram realizados estudos acerca de elementos estéticos presentes em obras audiovisuais, pinturas e fotografias, com foco na questão do grotesco e do artivismo. Por fim, contextualizou-se a animação histórica e esteticamente dentro do universo das artes, fazendo uma análise dos elementos presentes.

A animação *Repasto* é um trabalho coletivo que se insere dentro de uma linha do tempo de arte com engajamento político-social, também denominada Artivismo, que nesta obra tem o objetivo de enfatizar a urgência da temática do antropoceno. Foram mobilizados elementos do grotesco, entendido aqui não como sinônimo de horroroso (embora o gênero de horror e alguns de seus elementos também estejam presentes no curta), e sim como a mistura de domínios e dissolução de fronteiras. Foram mobilizados diversos recursos, como uso de som acusmático, fusão de elementos acústicos (voz, trilha sonora e *foleys*), uso de elementos cênicos como personagens, entre outros. O grotesco funciona especialmente bem dentro da temática pois a dissolução de fronteiras entre o humano e o mundo natural é central para o entendimento de uma Ecologia Profunda e a dissolução da ideia antropocêntrica que presume uma hierarquia entre seres vivos.

Artivismo contemporâneo em meio ao colapso

A angústia existencial do sujeito moderno e sua relação predatória com o mundo podem ser vislumbrados nas pinturas do expressionista Francis Bacon (1909–1992), nas quais o grotesco adquire primazia. Entranhas, gritos e rostos borrados misturam-se com símbolos de status e poder, como tapetes e ternos, itens associados ao sucesso profissional, e dentro de um pensamento individualista e neoliberal, ou mesmo símbolos de poder religioso, como em retratos do Papa. A masculinidade aqui é vista sob a forma de carne dilacerada, partes expostas, identidades apagadas, formas que se desintegram no espaço, desfazendo fronteiras entre o eu e um outro em meio a pinceladas agressivas e cores angustiantes. No cerne da solidão da vida moderna, podemos vislumbrar os corpos que sustentam o funcionamento social. O horror está exposto.

Bacon afirmou que um de seus objetivos no seu fazer artístico era “fazer o melhor retrato do sofrimento humano”³. Em *Painting* (1946), por exemplo, feita um ano após o fim da Segunda

³ Traduzido livremente de “to make the best painting of the human cry.”. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/79285?artist_id=272&page=1&sov_referrer=artist>.

Guerra Mundial, vemos uma figura sinistra (especula-se que o político Neville Chamberlain) com o rosto coberto por um guarda-chuva. Atrás de si, uma carcaça que, em alguns aspectos, remete a um ser humano. Na sua frente, microfones que aludem a uma comitiva de imprensa em um abatedouro. Ao fundo, três janelas cobertas que remetem a um *bunker* nazista. É uma obra sobre o poder de um homem desfigurado ladeado por carcaças pelas quais é responsável. A desumanização encontra-se nas duas pontas, ao desumanizar e desfigurar outros sujeitos, a figura central torna-se ela mesma desfigurada. Embora Bacon não tenha sido um artista engajado politicamente, sua obra reflete os horrores de uma guerra do qual foi testemunha.⁴



Da esquerda para a direita: *Painting* (1946), *Study for Portrait VII* (1953), *Man in blue I* (1954), de Francis Bacon. Acervo dos museus MoMa e Museum Boijmans Van Beuningen⁵

Em *Repasto*, há um diálogo com as figuras deformadas, borradas e manchadas que misturam-se ao fundo e com a imagética associada ao poder e à decadência presente no trabalho desse artista. Também há inspiração em certos recursos empregados pelo artista, como a leve descentralidade das figuras e linhas, com a função de causar desconforto no espectador.

Formas retorcidas resultantes de uma mentalidade predatória podem ser também vislumbradas, agora de maneira literal, em esculturas de Frans Krajcberg, feitas com troncos e raízes calcinados resultantes de queimadas criminosas que assolam o Brasil há séculos. O artista polonês, sobrevivente do holocausto e que perdeu toda a sua família em um campo de

4 Podemos vislumbrar os horrores da Segunda Guerra Mundial em obras de outros artistas não engajados politicamente, como por exemplo o polonês Zdzislaw Beksinski.

5 Disponíveis para consulta em: <<https://www.moma.org/artists/272>> e <<https://www.boijmans.nl/en/collection/artworks/3823/Man-in-blue-I-/Francis-Bacon>>

concentração, adotou o Brasil como lar e o meio ambiente como tema. Em seu trabalho, há a confluência da arte com a política, e a denúncia da destruição parte não somente de um pressuposto conceitual, mas igualmente da materialidade de sua obra, feita a partir do que restou do que antes eram florestas vivas e exuberantes. As árvores mortas são memoriais e testemunhos.



Frans Krajcberg (1921-2017) em sua casa, em Nova Viçosa, Bahia Foto: Leonardo Aversa

A materialidade da destruição exibida/denunciada na arte contemporânea brasileira encontra lugar em obras de outros artistas, como Mundano, que coletou mais de 200 quilos de cinzas de incêndios florestais em território brasileiro para a confecção de um mural na cidade de São Paulo. O pintor Adriano Figueiredo, ao modo de Krajcberg, utilizou as cinzas e o carvão resultantes das queimadas do Pantanal em 2020 em suas pinturas, leiloadas para arrecadar fundos para uma instituição que está na linha de frente do combate ao incêndio e na recuperação do Pantanal. A ideia surgiu após o artista, em luto devido à catástrofe, queimar uma de suas pinturas e postar nas redes sociais, e sentir que as pessoas se importaram mais com a obra do que com o Pantanal.



“Renasça no meio das queimadas” – do artista Adriano Figueiredo. Foto de Taiguara Luciano/ Divulgação

O luto como ferramenta política não limita-se a questões ambientais. Por exemplo, a intervenção artística em obras como *Inumeráveis*, de Edson Pavoni, e a contagem de sementes de girassóis representando brasileiros mortos durante a pandemia de COVID-19, do projeto *SOS Brasil* de Rafucko.

Frans Krajcberg, Adriano Figueiredo, Edson Pavoni e Rafucko podem ser considerados artistas. O ativismo⁶ representa a confluência da arte com o ativismo, podendo ser uma iniciativa individual referente tanto à sensibilidade e preocupações do artista, quanto de um coletivo organizado em prol de uma causa.

O ativismo tem sido uma das muitas formas da luta indígena pela defesa de seus povos e do planeta. A obra *O sopro dos xapiri*, uma animação projetada no congresso nacional, a partir das ilustrações da artista Joseca Yanomami e texto de Davi Kopenawa, denuncia a destruição da floresta, dos povos e espíritos que ali habitam, a partir de uma cosmovisão yanomami, por meio dos “xapiri”, espíritos que habitam a floresta, guerreiros que a protegem e celebram-na

6 A palavra é um neologismo que consiste na aglutinação das palavras “Arte” e “Ativismo” e teve origem na língua inglesa. Especula-se que o termo tenha surgido nos anos 60 em Los Angeles, embora a arte engajada tenha uma história muito mais antiga. (FUNDERBURK, 2021).

com seus cantos, danças e adornos. É uma denúncia feita com afeto em meio ao luto corrente. A junção de encantamento e luta, por meio de uma animação nas paredes da selva de pedra.



Trecho de *O sopro dos xapiri* (2020). Ilustrações: Joseca Yanomami. Texto: Davi Kopenawa.⁷



Entidades (2021) do artista Jaider esbell. Parque do Ibirapuera na 34a Bienal de São Paulo.

Um dos grandes expoentes do ativismo indígena, o artista macuxi Jaider Esbell, falecido em 2021, levou para as cidades símbolos da fertilidade e da fartura de seu povo, como a

⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_b-Itr31QwY>.

Cobra Grande na instalação *Entidades*, que trabalha incessantemente para proteger, alertar e manter vivos os povos originários.

O ativismo sempre trata de temas relevantes em um dado período histórico. Atualmente, vivemos em uma época que já é chamada de antropoceno. As ações humanas sobre o planeta têm impacto tamanho que são consideradas um período geológico próprio, embora sejamos uma espécie relativamente recente, surgida a cerca de 130 mil anos em um planeta com cerca de 4,5 bilhões de anos: se a idade da Terra fosse equivalente a 24 horas, estaríamos aqui há apenas 20 segundos (BBC News, 2019).

Em meio a sexta extinção em massa e às mudanças climáticas que ameaçam até mesmo a sobrevivência da espécie humana, o problema da devastação é constantemente ignorado ou tratado como uma questão menor/secundária. O descaso torna-se ainda mais chocante em meio a maior pandemia do século, sendo que a devastação ambiental tem relação direta com o surgimento de doenças. No entanto, o conjunto da humanidade não pode ser responsabilizado da mesma forma pela devastação ambiental em curso. Segundo a Oxfam, o grupo populacional que corresponde ao 1% mais rico do mundo deverá exceder em 30 vezes o limite de emissões de carbono necessário para evitar o aumento de 1,5°C a temperatura global até 2030, enquanto os 50% mais pobres deverão se manter abaixo do limite (DW Brasil, 2021). Apenas 100 empresas são responsáveis por 71% das emissões globais de gases do efeito estufa (RILEY, 2017). Há diferenças no impacto de populações do norte e do sul global assim como dessemelhanças socioeconômicas internas aos países.

Da mesma forma que o impacto das ações humanas em relação ao planeta diferencia-se radicalmente entre diferentes estratos populacionais, o mesmo pode-se dizer em relação aos danos causados por mudanças climáticas. Países e populações mais pobres estão sujeitos a sofrer com maior gravidade os efeitos dessas mudanças, especialmente desastres naturais, como enxurradas, deslizamentos e ciclones. Enquanto campanhas de conscientização ambiental focam questões individuais e comportamentais, perde-se o foco de soluções coletivas para problemas sistêmicos. No Brasil, megacorporações que deixam atrás de si uma pilha de corpos, devastação e miséria, continuam a funcionar, caso da Vale, empresa ecocida que fez um *rebranding* tirando do nome da marca o nome do rio que matou e que patrocina eventos com uma roupagem verde, mas que só reconheceu o direito à indenização da totalidade dos sobreviventes de Brumadinho em dezembro de 2021 (SCOFIELD, 2022). As

ações da Vale atualmente estão cotadas em cerca de R\$ 91,60⁸ e o lucro líquido da empresa é estimado em R\$ 121,34 bilhões⁹. O cenário de impunidade não só prolonga o sofrimento das vítimas, como também aumenta a probabilidade de novos desastres, pois não há consequências financeiras, penais ou sociais para os responsáveis.

A temática ambiental em animações costuma ser tratada de forma leve e lúdica, mesmo em um futuro distópico, caso do longa-metragem *Wall-e*, que trata da vida de um robzinho que habita uma Terra inóspita e lotada de lixo. Há uma forte crítica ao consumismo e à alienação, com humanos vivendo em uma espaçonave em um ambiente hipercontrolado, sem interagir com nada e ninguém ao seu redor e sequer caminhar. No entanto, o assunto é tratado com leveza, humor, e trata também sobre o amor e a solidão, numa perspectiva de que “há algo depois do fim”. É notável a ideia de que a humanidade seria capaz de sobreviver mesmo após a aniquilação do seu planeta de origem, como se fosse possível um animal sobreviver deslocado da biosfera e dos ecossistemas circundantes, recorrendo a um escapismo espacial. A ideia não é nova, e há alguns bilionários investindo pesado em pesquisas para fugir e colonizar outro planeta depois de extinguirmos o atual, o que é visto como inevitável. É também bastante curioso que a ideia esteja presente mesmo em vídeos de divulgação científica com viés especulativo¹⁰, que prestam atenção às leis da física, mas ignoram princípios básicos de ecologia.

Há também exemplos de animações que tratam do capitalismo e destruição ambiental de modo mais fatalista, a exemplo dos curta-metragens *Happiness*¹¹ e *Man*¹², de Steve Cuts. Em ambos os casos, o humor é empregado como recurso tanto para aliviar a tensão de um tema bastante caro quanto para enfatizar a mensagem. Em *Repasto*, isso não ocorre. A tensão é construída de tal forma que, por mais escatológico e ridículo seja o que se passa em cena, não há uma resolução, um alívio cômico, um escape, qualquer artifício que forneça conforto ao espectador.

8 Valor no dia 15/03/2022. Fonte: <<https://www.infomoney.com.br/cotacoes/b3/acao/vale-vale3/>>.

9 Valor no dia 15/03/2022. Fonte: <<https://www.infomoney.com.br/cotacoes/b3/acao/vale-vale3/>>.

10 No vídeo “What Happens if the Moon Crashes into Earth?” é feita uma simulação do que aconteceria caso a lua fosse sugada pela gravidade terrestre. Os seres humanos sobrevivem mesmo após a aniquilação das plantas. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lheapd7bgLA>>.

11 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQelULDk>>.

12 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdalCIU>>.



À esquerda: quadro de *Man* (2012); à direita: quadro de *Happiness* (2017), ambos de Steve Cuts.

O otimismo cego decorrente da desvinculação ser humano com meio ambiente resulta na aparente falta de urgência para lidar com problemas decorrentes do capitalismo predatório e em metas pouco ambiciosas para frear as mudanças climáticas. Propomos aqui uma abordagem diferente.

O Repasto

*Repasto*¹³ é um curta-metragem de animação de caráter alegórico que trata o tema do antropoceno por meio de uma estética de pesadelo. O projeto aqui apresentado consiste no desenvolvimento de uma animação em 2d, desenhada quadro a quadro, destacando-se dentro do processo as etapas de pré-produção e a documentação da mesma. Foi priorizado o uso de software livre, com ênfase em um primeiro momento dada ao software Krita. O projeto foi contemplado pela lei Aldir Blanc¹⁴ do estado de Santa Catarina na modalidade de Experimentação Artística, permitindo a contratação de outros profissionais e a remuneração da equipe, viabilizando o projeto sob moldes mais qualificados. O edital em questão exigiu a documentação do processo de experimentação artística sob a forma de vídeo e também de um memorial descritivo, ambos entregues em abril.

A narrativa do curta consiste em um único ato, sem diálogos (os personagens conversam em uma linguagem ininteligível), com elementos de caráter simbólico distribuídos na ambientação, nas ações e no figurino dos personagens. Há o uso de sons dissonantes em relação à imagem exibida, discordância tratada de modo especial na construção da paisagem sonora e na emulação de vozes humanas. Tal concepção do som busca quebrar a divisão do som em três partes (voz, efeitos e música), com suas convenções e hierarquias, funcionando de maneira integrada, isto é, com fronteiras pouco delimitadas. Há forte inspiração no

¹³ A palavra Repasto é um sinônimo de banquete ou refeição, mas funciona como um trocadilho com a ideia de desmatamento implícita na alegoria do curta (“Re - Pasto”: o prefixo “re” pode indicar repetição, retrocesso, reforço ou reação, a depender do contexto empregado). A palavra pode significar tanto abundância de alimento quanto abundância de pastagem, ou referir-se ao ato de alimentar ou levar um rebanho até uma pastagem.

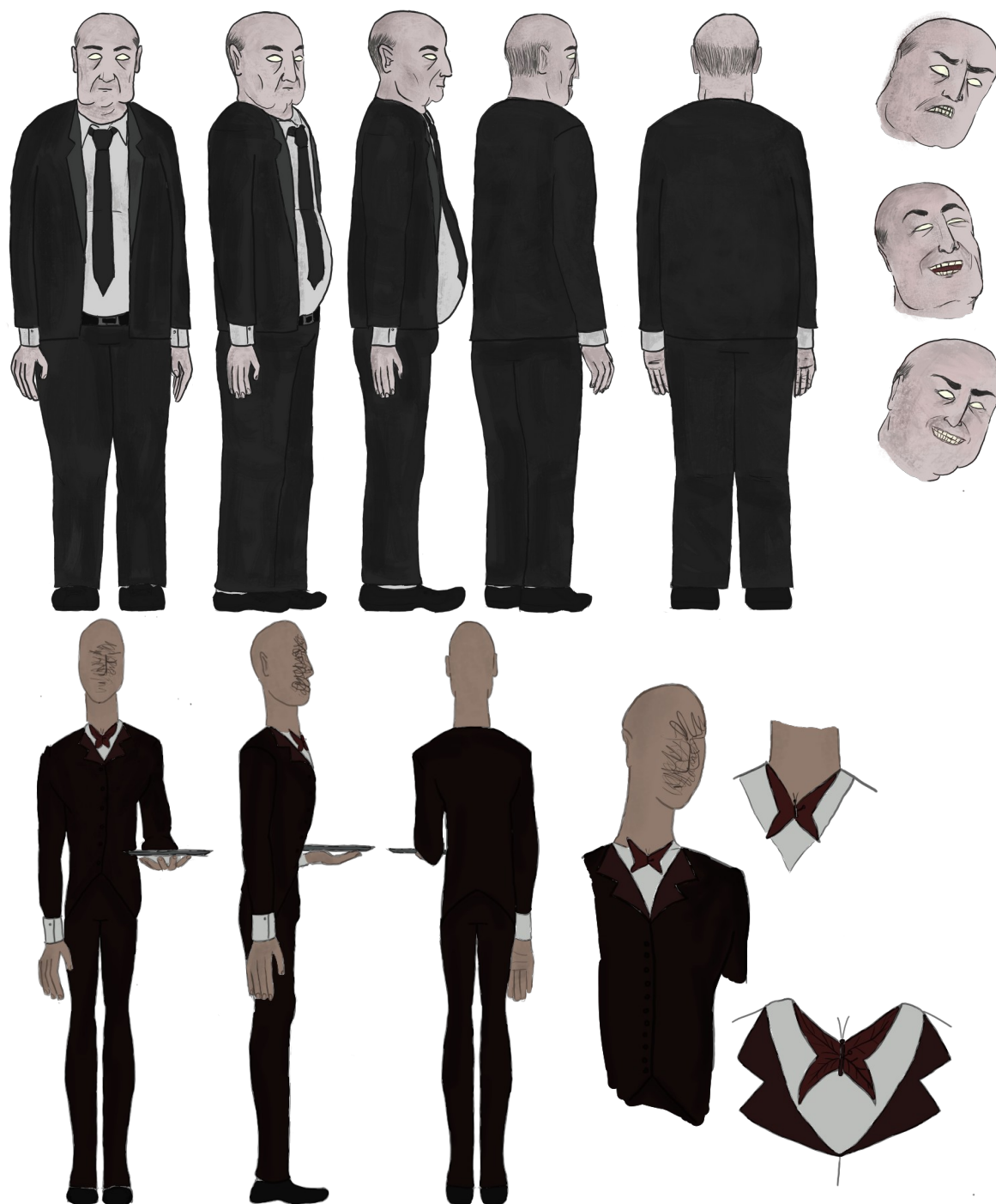
¹⁴ Edital nº. 029/2021.

movimento de música concreta, sobretudo no que diz respeito ao uso de “ruídos” para outras finalidades, o que no caso significa empregá-los para criar sons de animais como vozes e elementos musicais.

A história é conduzida por meio das ações dos personagens, dispensando a necessidade de um código verbal, o que permite que o curta seja compreendido em diferentes contextos independentemente de quaisquer barreiras linguísticas. É uma narrativa em um ato contínuo, que explora a intensidade e a densidade do tema antropocênico a partir da lei aristotélica das três unidades narrativas: ação, tempo e espaço. Contudo, na proposta do curta-metragem, embora haja uma apresentação, confrontação e resolução, tais sequências narrativas estão embebidas em tal vertigem que não há espaço para transições marcantes para uma separação em três atos mais tradicional. A história adere a um princípio de narrativa nuclear que abre a história para a explosão de significado desde o momento em que é posta em movimento até o seu desfecho.

Os personagens estão divididos em dois grupos homogêneos: Comensais, que conduzem a história por meio de seu apetite insaciável, e Garçons, que os servem. A caracterização uniforme dos personagens visa representar a falta de diversidade no poder hegemônico das elites e os efeitos do colonialismo, do patriarcalismo e do rentismo na destruição ambiental corrente em nosso país (e no mundo). São personagens-tipo¹⁵, ou seja, não tem nomes próprios, desenvolvimento psicológico e apresentam um perfil característico e caricatural representativo de um grupo social/político/econômico. Agem em uníssono: embora sejam um bando, comportam-se como (e aparentam ser) um ser só. É a epítome do comportamento de manada e da ganância que satisfaz desejos imediatistas com resultados catastróficos.

¹⁵ Segundo E.M. Forster, personagens tipo são “constituído[s] de um ou pouco mais de um traço de perfil” (CAMPOS, 2009, p. 140) e possuem notável “capacidade de representar papéis sociais, valores culturais, obsessões e fraquezas (CAMPOS, 2009, p. 142). “Se a sua narrativa privilegia o coletivo acima do individual (...) você vai preferir o tipo ao personagem redondo. Com poucos traços de perfil, o tipo representa melhor um coletivo do que um indivíduo. (...) Se a sua narrativa privilegia estória acima dos personagens, você vai preferir trabalhar com tipos, de modo que a riqueza de personagens redondos não roube da história o ponto de foco do espectador. (...) Um tipo, se é pobre de traços de perfil, por outro lado, é facilmente memorizado e reconhecido.” (CAMPOS, 2009, p. 141)



Model-sheets dos Comensais e Garçons.

A ambientação mistura espaços internos opulentos com elementos externos, oriundos do Complexo do Pantanal, bioma que teve 26% da sua área destruída por meio de incêndios criminosos em 2020 e queimou novamente em 2021 – razão para sua importância central na trama. Embora também se faça uso de elementos vegetais, destacam-se na ambientação cênica e sonora animais como onças, jacarés, tuiuiús, araras, macacos, antas, capivaras, tatus, bugios,

cutias e pacas. São animais representativos desse bioma, mas que também podem ser considerados representativos de outras áreas naturais do país, visto que sua região de ocorrência não se limita ao bioma, assim como os problemas ambientais tampouco.



Cenário-base.

Dentro da composição cênica, incluímos a ave símbolo do Pantanal, um Tuiuiú empalhado, que funciona simultaneamente como elemento cênico e como personagem. Além dos sons de animais típicos da fauna pantaneira, também utilizamos os de um animal exótico, o javali. Destacamos o som de javali e de seriemas dentro das vozes dos protagonistas devido a metáforas que podem ser estabelecidas a partir das características desses animais. Seriemas são aves nativas mais comuns em áreas recém desmatadas e tem um canto que remete a risadas humanas. Javalis são animais invasores associados a destruição, violência e ferocidade. Foram introduzidos na América do Sul para serem caçados e escaparam do controle, inclusive algumas vezes cruzando com porcos domésticos. Vivem em bandos e destroem tudo em seu caminho: plantações, florestas, matam animais e até pessoas. Também competem por recursos com animais nativos, como o porco cateto. Assim, o som desses dois animais emulando risadas simboliza o gozo em meio a destruição da vegetação arbórea.

Exploramos neste projeto a fronteira entre o humano e o inumano, o insólito e o familiar, o real e o fantasioso. Por meio de um diálogo intertextual que mistura influências das artes

visuais, cinema e fotografia, realizamos experimentos acerca de como processos e procedimentos de estilização e contraste podem evidenciar a violência do mundo real.

Aspectos grotescos da narrativa

O conceito de grotesco tem sido mobilizado ao longo dos séculos para designar coisas muito distintas, tendo originalmente surgido para designar arabescos em um contexto arquitetônico, percebidos como perturbadores por misturarem elementos heterogêneos (por exemplo: planta-animal, planta-construção) (Wolfgang, 2009). O conceito se modificou e, hoje, é usado em outros contextos, embora algumas de suas características permaneçam.

O grotesco é uma estrutura. Poderíamos designar a sua natureza com uma expressão, que já se nos insinuou com bastante frequência: **o grotesco é o mundo alheado** (tornado estranho). Mas isto ainda exige uma explicação. O mundo dos contos de fadas, quando visto de fora, poderia ser caracterizado como estranho e exótico. Mas não é um mundo alheado. **Para pertencer a ele, é preciso que aquilo que nos era conhecido e familiar se revele, de repente, estranho e sinistro.** Foi pois o nosso mundo que se transformou. O repentino e a surpresa são partes essenciais do grotesco. (...) O horror nos assalta, e com tanta força, porque é precisamente o nosso mundo cuja segurança se nos mostra como aparência. Concomitantemente, sentimos que não nos seria possível viver neste mundo transformado. No caso do grotesco não se trata do medo da morte, porém da angústia de viver. **Faz parte da estrutura do grotesco que as categorias de nossa orientação no mundo falhem.** Desde a arte ornamental renascentista, observamos processos de dissolução persistentes, como a mistura de domínios para nós separados, a abolição da estática, a perda da identidade, a distorção das proporções “naturais” e assim por diante. Deparamo-nos agora com novas dissoluções: a suspensão da categoria de coisa, a destruição do conceito de personalidade, o aniquilamento da ordem histórica.
(WOLFGANG, 2009, p. 159)

Em *Repasto*, há vários desses elementos presentes. O que nos seria familiar (um jantar) transforma-se em uma verdadeira cena de pesadelo. Diferentes domínios dissolvem-se: o humano converte-se em animal, elementos cênicos criam vida, *foleys*¹⁶ e sons ambientais confundem-se com vozes e a imagem acústica difere radicalmente dos planos mostrados em tela. Há constante desorientação do telespectador, causada por planos fechados, cenários genéricos (é quase impossível distinguir uma virada de câmera em diversos planos) e personagens idênticos entre si.

A narrativa passa a sensação de claustrofobia, por meio de elementos cênicos e sonoros. O salão onde se passa a história é muito similar em todos os lados, o que, somado ao fato de a maioria dos planos ser muito fechados e os personagens idênticos, causa confusão a respeito da espacialidade; o espectador não sabe para onde está olhando a maior parte do tempo. Não

¹⁶ *Foleys*, também chamados de sonoplastia, são efeitos sonoros de objetos dentro de um filme (como portas que se fecham, água, fogo, vidro quebrando, entre outros). Esses sons podem ser captados por meio das ações que eles representam ou a partir de outras completamente diferentes, contanto que soem de acordo com as expectativas do público de modo a recriar uma sensação de naturalidade dentro de uma cena.

há janelas no ambiente, sendo a única saída uma porta por onde saem garçons com pratos e animais e da qual não se vê o outro lado, funcionando quase que como um portal entre dimensões. Há uso somente de cores quentes, com tons de cinza representando tons frios por contraste (verdes, azuis, roxos): essa paleta funciona tanto para representar o fogo e cinzas resultantes de queimadas quanto para causar desconforto no espectador. Esse efeito opera em duas frentes: por um lado, é uma paleta de cores extremamente restritiva e antinatural; por outro, em sociedades ocidentais, comumente associa-se a cor vermelha à violência, e à emoções fortes, como a paixão, a fome e a raiva.

O uso de sons acusmáticos, a partir de um contraste entre imagens de um único ambiente interno e sons de ambientes naturais (externos) acentua um efeito perturbador a partir da origem indefinida ou dissonante da sonoridade. Há portanto, uma discrepância entre imagem acústica e imagem vista em tela. Conforme nos explica Saboya:

A imagem acústica, na forma simplificada, é a imagem criada pela nossa imaginação, depois de ouvirmos um som que nos “ligue” a um referencial de tempo, modo, espaço ou ambiência. (...) O importante, agora, é saber que o som pode induzir cenas imaginárias e enfatizar modos, como marcar tempos, épocas e locais. (...)

A imagem acústica pode ser construída em diversas formas e situações. **É sempre formada mais pela imaginação de quem ouve do que pelo que se está mostrando na tela ou no vídeo.**

Temos mais percepção para diferenciar atitudes sobre o que vemos do que dos sons que ouvimos. O ouvido humano aceita mais facilmente e com mais rapidez o irreal, o incomum, o desconhecido do que os nossos olhos. Também a repetição de sons – da imagem acústica – não é facilmente reconhecida, decodificada.

(SABOYA, 1992, p. 20-22)

A imagem acústica pode estabelecer uma imagem paralela, que segundo Saboya, consiste na imagem mental que é criada a partir dos sons de um ambiente indefinido. Por exemplo, o espectador de um filme percebe que uma cena com planos fechados em um local genérico se passa dentro de um aeroporto por meio dos sons de avião, estabelecendo a espacialidade exclusivamente por meio dos sons. Em *Repasto*, a imagem paralela aponta para um lugar e a imagem visível para outro, acentuando a confusão a respeito da espacialidade. Esse efeito, por sua vez, é amplificado devido a característica supramencionada da maior dificuldade em decodificar sons do que imagens.

A história funciona por meio de uma alegoria¹⁷ que associa a ganância a uma fome insaciável e inexplicável, ou seja, a destruição ambiental com a destruição orquestrada de um ambiente interno. Um jantar luxuoso é servido a um grupo de homens brancos, velhos e ricos, que conversam entre si de modo ininteligível. Eles comem cada vez mais avidamente e passam a se comportar progressivamente de maneira mais agressiva e irracional, derrubando pratos, taças e velas acesas, destroçando animais vivos, comendo terra, colocando fogo no ambiente e terminando por morrer todos queimados enquanto dançam. Em certo sentido, essa perspectiva apenas aparentemente irrealista expressa uma crítica ao comportamento do ser humano: enquanto destrói o ambiente e provoca graves problemas ambientais, está sofrendo os reveses de suas próprias ações, sem maior preocupação. *Repasto* somente dramatiza esse festim diabólico em um condensado intervalo de tempo.

O plano final mostra uma dança macabra, com os Comensais alegremente abraçando-se e cantando enquanto queimam: comemoram a sua própria destruição em uma dança de roda. A dança macabra foi um tema recorrente na Idade Média, representando a morte sempre à espreita e como a finitude do corpo iguala todos os viventes. Nas palavras do teórico Umberto Eco: “A dança mostra papas, imperadores, monges e donzelas que dançam todos juntos guiados por esqueletos, e celebra a caducidade da vida e o nivelamento de qualquer diferença de riqueza, idade e poder.” (ECO, 2014, p. 67) Em *Repasto*, não são todos os personagens que dançam alegres a sua morte, no entanto, ela funciona como elemento que iguala as classes sociais: diante do antropoceno, mesmo os mais abastados irão sucumbir. E os menos favorecidos serão vitimados pelas ações predatórias dos poderosos.



À esquerda: Mural com *Danse Macabre*, século XVIII; à direita: quadro do curta-metragem *Repasto*.

17 “A alegoria é uma figura de linguagem caracterizada como sendo um conjunto simbólico criado para transmitir um segundo sentido além do sentido literal das palavras. (...) A principal distinção feita entre alegoria e metáfora se refere à frequência e extensão do uso da linguagem simbólica. A metáfora é usada mais pontualmente, se referindo a termos isolados. A alegoria ocorre na totalidade do texto, sendo formada por diversas metáforas interligadas entre si.” (NEVES, Flávia.)

O tuiuiú e a ambiguidade cênica

Em meio a sala de jantar, encontra-se um tuiuiú empalhado. Somos lembrados da sua presença ao vermos sua face em enquadramentos mais fechados. Dessa forma, a ave funciona como uma espécie de observador da cena que se passa em sua frente, cujo olhar nos defrontamos constantemente. *Repasto* procura dar ao tuiuiú tanto uma característica de objeto cênico, em sua inicial estaticidade, quanto que de personagem, na mobilidade que acompanha o desenrolar do festim. A passividade do animal alude a mesma passividade que o espectador desempenha diante da destruição do meio ambiente fora da diegese. Nesse sentido é fácil projetar-se nele e identificar-se com ele, pois somos levados a nos questionar o que se passa na cabeça desse animal que, no entanto, está morto (um símbolo radical para o que está passivo diante de uma situação grave). A mudança da pose do tuiuiú entre os quadros a partir do momento que ele pega fogo nos faz questionar se ele não está, de fato, vivo, e se mexe somente quando não estamos observando-o. Existe, portanto, uma ambiguidade quanto ao papel narrativo dessa ave ao ser retratada como objeto de cena e personagem, animal vivo e morto. Ademais, o modo como infla e murcha seu pescoço inchado, característico dessa ave, parece simbolizar um último suspiro da Natureza em convulsão.



Tuiuiú em momentos diferentes do curta.

A expectativa quanto à “vida” do tuiuiú e em que momento ele vai reagir em relação ao que acontece em sua frente é contraposta pelas pinturas de animais nas paredes. Eles são vistos em alguns momentos do curta, mas percebidos como objetos cênicos, surpreendendo quando começam a gritar e correr do fogo. O cenário então, é animado, as paredes estão vivas. Isso causa uma quebra de continuidade e funciona como elemento de hibridização de elementos de diferentes categorias. E, por essa via, há um sinistramento da realidade ao animar o que era inanimado, conferindo dor e terror às paredes anteriormente apenas decorativas, condições que conferem à sequência um aspecto grotesco. O que era coisa torna-se animal em fuga, embora sem chances de escapar à destruição orgiástica promovida pelos comensais.



Sequência de quadros dos animais correndo na parede

Concepção dos personagens, desumanização e patologias da linguagem

Em *Repasto*, há dois grupos principais de personagens, que interagem entre si: os Comensais e os Garçons. A relação entre eles é do tipo exploratória, com um grupo consumindo todos os recursos e monopolizando a cena enquanto o outro continua a servi-los, como se não pudessem parar jamais. Há, ainda, um terceiro grupo, dos animais presentes em cena, representados de maneira mais naturalista e menos caricata.



Model-sheets dos Jacarezinhos e Paca.

Os protagonistas (comensais) são homens brancos, com uma idade mais avançada, parcialmente calvos, com olhos brancos e rosto tipo máscara, vestindo ternos. Os garçons são homens jovens, magros, carecas, de etnia indefinida, com os rostos borrados, e que vestem uniformes de trabalho. Usam gravatas borboleta que são, de fato, borboletas pregadas com um alfinete ao corpo. A escolha de personagens humanos masculinos expressa uma problematização de gênero, pois é o homem (sic) o grande predador universal. Basta lembrar da crítica da artista francesa Orlan que apresenta em *A origem da guerra*, obra de 1989, a metáfora de que os eventos militares de destruição mundial são promovidos pelos que detém o falo. A ilustração é uma releitura do quadro de Gustave Courbet, *A origem do mundo*, datado de 1866, no qual se retrata o corpo de uma mulher como fonte produtiva/reprodutiva – o oposto da versão destrutiva de Orlan. Tal paralelo é interessante para *Repasto* e cria, ainda, aproximações intertextuais com os curtas-metragens animados de Steve Cuts já mencionados, visto que os protagonistas dessas animações também são homens.

Os protagonistas são desumanizados por meio de códigos visuais e sonoros, como por exemplo, o uso de sons de animais no lugar de vozes humanas, que começa quando os protagonistas ficam nervosos e se intensifica conforme o curta avança. Alguns desses sons tem funções simbólicas específicas para além da animalização em si, como o uso de javalis como metáfora para uma relação destrutiva com o entorno. A metáfora sonora do javali como símbolo de destruição dialoga com o discurso de pensadores como Davi Kopenawa (2015, p. 336-337), que descreve da seguinte forma os garimpeiros: "os chamamos de (...) "espíritos queixada forasteiros", porque não param de remexer os lamaçais, como porcos-do-mato em busca de minhocas. Por isso também os chamamos de (...) "comedores de terra"" . A metáfora dos comedores de terra também está presente no curta de maneira explícita.

Alguns outros paralelos também podem ser estabelecidos entre os códigos do curta e o discurso de Kopenawa. De acordo com Eduardo Viveiros de Castro, Kopenawa recorrentemente classifica o pensamento Branco¹⁸ como cada vez mais “cheio de esquecimento”¹⁹, o que:

(...) [designa] a deficiência mental-espiritual mais marcante dos Brancos. (...) Davi repassa por diversas daquelas “patologias da comunicação” que o *Mitológicas* identifica como centrais no dramatismo dos

18 Branco aqui referindo-se ao pensamento não-indígena de modo geral.

19 “Lévi-Strauss deu enorme importância ao motivo do esquecimento na mitologia indígena, a ponto de defini-lo como “uma verdadeira categoria do pensamento mítico” (VIVEIROS DE CASTRO apud KOPENAWA,, 2015 p. 15).

mitos, todas elas, no caso presente, afetando ‘privilegiadamente’ os Brancos – olvido, surdez, cegueira, **“língua de espectro” (incompreensível)**, palavras mentirosas, narcisismo metafísico. (VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo apud KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce, 2015, p.15)

Um paralelo pode ser estabelecido entre a menção à língua de espectro e às palavras mentirosas e o uso de *Grammelot*²⁰ no curta metragem. Na narrativa, não importa os personagens dizem. Suas ações independem de suas palavras.

A ausência pupilas ou íris visíveis (olhos totalmente brancos) dos comensais faz com que seja difícil situar para onde se direciona o seu olhar, podendo esta aparência ser associada a uma cegueira literal e metafórica. Essa face em máscara contribui para transmitir o aspecto desumano desses personagens, pois os olhos tradicionalmente são chamados de “espelhos” ou “janelas da alma”, de modo que a ausência deles simboliza um vazio interior. Tais aspectos dificultam a identificação por parte do espectador, uma figura mais humanizada. Ademais, há certa marca de imprevisibilidade nesta incapacidade de localizar o que se olha, quem olha e para quem se olha. Os rostos dos personagens protagonistas, nesse sentido, operam dentro de moldes caricaturais grotescos. De acordo com WOLFGANG:

Grotesco (...) é o **contraste pronunciado entre forma e matéria (assunto), a mistura centrífuga do heterogêneo, a força explosiva do paradoxal, que são ridículos e horripilantes ao mesmo tempo**. Como na estética do século XVIII, os conceitos de caricatura, mas também os do trágico e do cômico, penetram agora nos enunciados: “A caricatura é uma vinculação passiva do ingênuo e do grotesco. O poeta podem empregá-la tanto trágica como comicamente. Se déssemos outra forma à equação, resultaria que **o grotesco é a caricatura sem ingenuidade**.” (WOLFGANG, 2009, p. 56-57)

A caricatura, por definição, funciona de modo a desfigurar e ridicularizar um grupo de pessoas ou comportamento, tendo sido utilizada como ferramenta política em diferentes períodos históricos e pelas mais diversas ideologias (ECO, 2014, p. 156).

Em *Repasto* nos é devolvida uma caricatura de nós mesmos, pois, ironicamente, somos a nossa própria ameaça ao agimos de modo predatório, destruindo o nosso entorno e perturbando os mecanismos de regulação da biosfera. Precisamos nos vislumbrar nesse espelho feio e distorcido para que possamos tornar nosso próprio reflexo mais aprazível. Podemos fazer aqui uma analogia com a discussão de Eduardo Viveiros de Castro a respeito da obra de Kopenawa:

20 O *grammelot* é uma imitação da linguagem usada no teatro satírico: uma algaraviada *ad hoc* que faz uso da prosódia e de elementos onomatopéicos para atribuir significado a um diálogo sem o uso de uma linguagem verbal propriamente dita. Seu uso teve origem no século XVI, com a *Commedia dell'arte*.

Uma expressão feliz de Patrice Maniglier, pela qual esse filósofo define o que chamou de mais alta promessa da antropologia, a saber, “**devolver-nos uma imagem de nós mesmos na qual não nos reconhecamos**”, ganha em *A Queda do céu* um sentido simétrico e inverso ao sentido visado, o que, ao longe de desmentir, enriquece a definição com uma inesperada dobra irônica adicional. Impossível, de fato, não nos reconhecermos nessa caricatura fielmente disforme de nós ‘mesmos’ desenhada, para nosso escarmento, por esse ‘nós’ outro, esse outro que entretanto insiste em nos advertir que somos, ao fim e ao cabo (mas talvez apenas ao fim e ao cabo), todos os mesmos, uma vez que, quando a floresta acabar e as entranhas da terra tiverem sido completamente destroçadas pelas máquinas devoradoras de minério, as fundações do cosmos ruirão e o céu desabará terrível sobre todos os viventes. Isso já aconteceu antes, lembra o narrador. O que é o modo índio de dizer que acontecerá de novo. (VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo apud KOPENAWA; ALBERT, Bruce, 2015, p. 14-15)



À esquerda: fotografia de um macaco carbonizado após incêndios criminosos no Pantanal em 2020 (recortada). Fotógrafo: Lalo de Almeida. Fonte: Folha de São Paulo.²¹. À direita: Quadro da animação *Repasto* utilizando a foto como referência. Embora o humano e o animal sejam vistos como categorias separadas e hierarquizadas urge a compreensão de que somos parte de um todo.

Em contraponto aos comensais, os rostos borrados dos garçons remetem a um apagamento da identidade que pode ser associado a inúmeros fenômenos, como a preservação da identidade de vítimas em programas policialescos, falta ou silenciamento de vozes, supressão de ideias e falta de percepção de si. O efeito pretendido com tal caracterização é provocar desconforto no espectador porque este não sabe o que esperar daquele personagem do qual não se pode ver as expressões e, analogamente ao tuiuiú, é possível cogitar o que pensam em meio ao festim, ficando questões em aberto para que se chegue a respostas e conclusões individuais. É um recurso que já foi empregado em outras animações para fins diversos, como, por exemplo, na série *Bojack Horseman* para indicar a perda de memória da personagem Beatrice que não consegue se lembrar com clareza de certos rostos e apresenta confusão mental devido à demência. Além disso, está presente em *Repasto* uma reverberação de estratégias das narrativas de horror, pois há certa tradição iconográfica em apresentar algo sinistro por meio de desenhos infantis com rostos rabiscados. A face ‘deformada’ ou oculta por trás dos riscos

²¹ Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ambiente/2020/10/reporteres-narram-destruicao-em-diario-de-viagem-pelo-pantanal-em-chamas.shtml>>.

produz tensionamento entre o familiar e o infamiliar, outra das fontes típicas de produção do grotesco.



À esquerda: quadro do episódio 11 da temporada 6 de *Bojack Horseman*; à direita: quadro da animação *Repasto*.

A junção heterogênea de símbolos compostos por elementos locais, uso de som acusmático (cuja fonte sonora não tem origem precisa) e não diegético, ironia a partir de referências distintas e reposição pós-moderna de narrativas alegóricas via pastiche ecocrítico estimula questionamentos ao discurso corrente que propõe soluções paliativas e superficiais para problemas sistêmicos e urgentes. Por meio da disjunção entre som e imagem, ambientação opressiva e desfecho funesto, é evidenciada a mentalidade suicidária e destrutiva dos processos econômicos e sociais correntes, propondo uma postura reflexiva diante de problemas contemporâneos.

Considerações finais

Este trabalho foi realizado em meio a crises políticas, sociais, econômicas e ecológicas. Em meio a um cenário distópico, porém real, e visando uma mudança de rota em relação aos comportamentos (auto)destrutivos de nossa sociedade, adotamos como imperativo moral e estético a arte voltada a representar a escatologia de nossos tempos.

Muitos foram os desafios encontrados na realização deste curta. O primeiro deles foi inscrevê-lo em um edital e organizar uma equipe e os processos de direção e produção. Foi necessário um planejamento que incluiu orçamentos, cronogramas, reuniões e muita pesquisa. Foi extremamente gratificante expandir o nosso horizonte de possibilidades e vislumbrar a viabilização financeira de trabalhos autorais e independentes. Essa experiência abriu portas tanto no presente, com esse trabalho, como com projetos futuros.

Outro desafio positivo foi a concepção do som dentro de moldes menos tradicionais, mas que nos proporcionou liberdade de experimentação e resultados bastante satisfatórios. Além disso, o nível de complexidade da animação, desenhada quadro à quadro, instigou-nos a sair de nossa zona de conforto: ela incluiu personagens realistas (e de idade avançada, o que acaba demandando um nível maior de detalhamento, com a questão das rugas e pele mais flácida, por exemplo), cenas violentas (como pessoas queimando vivas e animais sendo destroçados) cenas com oito (ou mais) personagens em cena, cenas de pessoas comendo e animação de efeitos. A uniformização dos traços também foi um desafio positivo, visto que cada membro da equipe tem um traço e estilo de trabalho próprio e, de modo geral, estamos mais habituados a trabalhos mais minimalistas, cartunescos e/ou “fofos”. Assim, ampliamos o nosso repertório de experiências e portfólio, facilitando trabalhos futuros. A complexidade do trabalho não nos permitiu a conclusão do curta na sua totalidade (dentro do prazo que nos propomos inicialmente), mas proporcionou diversos aprendizados para toda a equipe.

A texturização do curta também foi um desafio, visto que nos inspiramos fortemente no universo da pintura e fotografia (de queimadas e cinzas), destacando-se dentro das nossas referências o trabalho de Francis Bacon. Foi cogitada a possibilidade de fazer uma animação sem traços, mas como isso aumentaria ainda mais o nível de dificuldade para os animadores, optamos por mesclar figura e fundo de maneira mais sutil com um traço levemente transparente. Também optamos por texturizar manualmente (e quadro à quadro) a pintura dos personagens e fazer o mesmo com o desenho do fogo, adaptando-o às particularidades de cada cena em que está inserido e do objeto em chamas. O fogo foi projetado para ter textura de pinceladas amarelas ao invés de uma aparência naturalista. Esses efeitos funcionaram ao nosso favor, dando um aspecto mais interessante ao visual das cenas, porém aumentando o tempo necessário para realizá-los.

Em suma, esse trabalho foi um grande desafio do ponto de vista técnico (e teórico) mas que possibilitou novas experiências profissionais, que nos permitiram ir além das nossas próprias expectativas. Além disso, nos possibilitou trabalhar com propósito, abordando assuntos importantes e urgentes referentes ao nosso tempo, sem grandes preocupações em relação à questão do “bom gosto” e às limitações comerciais decorrentes da violência em tela e dos aspectos experimentais da obra.

Aqui, como em outros momentos históricos turbulentos, buscamos por meio da arte trazer à tona a podridão de nossa sociedade a vista dos olhos de todos. Esta obra não visa ser uma válvula de escape ou de conforto, e sim, de denúncia.

Esperamos que com este trabalho possamos estimular o pensamento crítico e a ação que nos permita a construção de uma sociedade mais saudável e menos destrutiva.

Referências

AFP. **Mural com cinzas das queimadas denuncia o declínio ambiental no Brasil**. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/tilt/noticias/afp/2021/10/19/mural-com-cinzas-das-queimadas-denuncia-o-declinio-ambiental-no-brasil.htm>>. Acesso em: 18 de março de 2022.

AMOS, Jonathan. **O mundo entrou mesmo em uma nova época geológica?**. BBC News, 2016. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160108_antropoceno_cientistas_ja_cc>. Acesso em: 18 março 2022.

ANDRADE, Rodrigo de Oliveira. **Da floresta para as cidades**. FAPESP, 2020. Disponível em: <<https://revistapesquisa.fapesp.br/da-floresta-para-as-cidades/>>. Acesso em: 18 março 2022.

BBC NEWS. **O que é o antropoceno, a era geológica marcada pela ação humana**. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-46906076>>. Acesso em: 18 março 2022.

BARRUTI, Soledad. **Nuggets e morcegos: como cozinhamos as pandemias**. Revista Anfíbia, 2020. Disponível em: <<https://elefanteeditora.com.br/nuggets-e-morcegos-como-cozinhamos-as-pandemias/>>. Acesso em: 18 março 2022.

CAMPOS, Flavio de. **Roteiro de cinema e televisão – a arte e a técnica e imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

CARBINATTO, Bruno. **Sexta extinção em massa já está acontecendo – e mais rápido do que se pensava**. Super Interessante, 2020. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/ciencia/sexta-extincao-em-massa-ja-esta-acontecendo-e-mais-rapido-do-que-se-pensava/>>. Acesso em: 18 março 2022.

DW Brasil. **Estudo: 1% mais rico ameaça meta climática de Paris**. Disponível em: <<https://www.dw.com/pt-br/1-mais-rico-do-mundo-amea%C3%A7a-meta-clim%C3%A1tica-do-acordo-de-paris-diz-estudo/a-59735807>>. Acesso em: 18 março 2022.

ECO, Umberto. **História da feiura**. Rio de Janeiro: Record, 2014.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. **Frans Krajcberg**. Disponível em: <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa10730/frans-krajcberg>>. Acesso em: 18 de março de 2022.

FUNDERBURK, Amy. **Artivism: Making a Difference Through Art**. ART & OBJECT, 2021. Disponível em: <<https://www.artandobject.com/articles/artivism-making-difference-through-art>>. Acesso em 31 de julho de 2022.

INFOBAE. **“Estamos diante da possibilidade real de uma sexta extinção em massa”, afirma David Attenborough**. Disponível em: <<http://www.ihu.unisinos.br/78-noticias/602870-estamos-diante-da-possibilidade-real-de-uma-sexta-extincao-em-massa-afirma-david-attenborough>>. Acesso em: 18 março 2022.

INFOMONEY. **Vale (VALE3)**. Disponível em: <<https://www.infomoney.com.br/cotacoes/b3/acao/vale-vale3/>>. Acesso em: 15 março 2022.

KAZ, Leonel. **Frans Krajcberg: A floresta e a arte estão de luto**. O GLOBO, 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/artes-visuais/frans-krajcberg-floresta-a-arte-estao-de-luto-22073940>>. Acesso em: 29 de julho de 2022.

KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. **A queda do céu – Palavras de um xamã yanomami**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

MAISONNAVE, Fabiano. **Repórteres narram destruição em diário de viagem pelo Pantanal em chamás**. Folha de São Paulo, 2020. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ambiente/2020/10/reporteres-narram-destruicao-em-diario-de-viagem-pelo-pantanal-em-chamas.shtml>>. Acesso em: 18 março 2022.

MESQUITA, Carolina. **Artista leiloa obras feitas com cinzas recolhidas no Pantanal de MT e dinheiro será doado**. G1, 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/mt/mato-grosso/noticia/2020/10/06/artista-leiloa-obras-feitas-com-cinzas-recolhidas-no-pantanal-de-mt-e-dinheiro-sera-doado-a-instituicoes-que-ajudam-a-combater-incendios.ghtml>>. Acesso em 18 de março de 2022.

MODELLI, Laís. **Quase 30% das espécies conhecidas no planeta correm risco de extinção, diz órgão internacional**. G1, 2021. Disponível em: <<https://g1.globo.com/natureza/noticia/2021/09/04/quase-30percent-das-especies-conhecidas-no-planeta-correm-risco-de-extincao-diz-orgao-internacional.ghtml>>. Acesso em: 18 março 2022.

MoMA. **Francis Bacon**. Disponível em: <<https://www.moma.org/artists/272>>. Acesso em: 18 de março de 2022.

MoMA. **Francis Bacon - Painting - 1946**. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/79204?artist_id=272&page=1&sov_referrer=artist>. Acesso em: 18 de março de 2022.

MoMA. **Francis Bacon - Study for Portrait VII - 1953**. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/79285?artist_id=272&page=1&sov_referrer=artist>. Acesso em: 18 de março de 2022.

MoMA. **Jason Persse on Francis Bacon's Painting.** Disponível em: <<https://www.moma.org/magazine/articles/618>>. Acesso em: 18 de março de 2022.

MUSEUM BOIJMANS VAN BEUNINGEN. **Man in blue I.** Disponível em: <<https://www.boijmans.nl/en/collection/artworks/3823/Man-in-blue-I/Francis-Bacon>>. Acesso em: 18 março 2022.

NEVES, Flávia. **Alegoria.** Norma Culta. Disponível em: <<https://www.normaculta.com.br/alegoria/>>. Acesso em: 25 julho 2022.

NEXO JORNAL. **Morre aos 41 anos o artista indígena Jaider Esbell.** Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/extra/2021/11/03/Morre-aos-41-anos-o-artista-ind%C3%Adgena-Jaider-Esbell>>. Acesso em: 18 de março de 2022.

RILEY, Tess. **Just 100 companies responsible for 71% of global emissions, study says.** The Guardian, 2017. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/sustainable-business/2017/jul/10/100-fossil-fuel-companies-investors-responsible-71-global-emissions-cdp-study-climate-change>>. Acesso em: 18 março 2022.

ROSSI, Marina. **As cinzas das florestas brasileiras alertam que “o tempo está acabando”.** EL PAÍS BRASIL, 2021. Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/brasil/2021-11-04/as-cinzas-das-florestas-brasileiras-alertam-que-o-tempo-esta-acabando.html>>. Acesso em: 18 de março de 2022.

SABOYA, Jackson. **Manual do autor roteirista.** Rio de Janeiro: Record, 1992.

SALES, Willian Barbosa. **O papel da Saúde Única frente a pandemia.** Uninter, 2020. Disponível em: <<https://deolhonofuturo.uninter.com/saude-unica-pandemia/>>. Acesso em: 18 março 2022.

SCOFIELD, Laura. **Trabalhadores que sobreviveram ao desastre da Vale em Brumadinho lutam pela sobrevivência.** Agência Pública, 2022. Disponível em: <<https://apublica.org/2022/03/trabalhadores-que-sobreviveram-ao-desastre-da-vale-em-brumadinho-lutam-pela-sobrevivencia/>>. Acesso em: 18 março 2022.

SOUZA, Oswaldo Braga de. **Os Xapiri Yanomami sopram no Congresso Nacional.** INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL, 2020. Disponível em: <<https://www.socioambiental.org/pt-br/noticias-socioambientais/os-xapiri-yanomami-sopram-no-congresso-nacional>>. Acesso em: 18 de março de 2022.

UOL. **'Artivista', Jaider Esbell unia arte e militância no movimento indígena.** Disponível em: <<https://www.uol.com.br/splash/noticias/2021/11/03/jaider-esbell.htm>>. Acesso em: 29 de julho de 2022.

WOLFGANG, Kayser. **O grotesco – configuração na pintura e na literatura.** São Paulo: Perspectiva, 2009.