



POÉTICAS ANIMADAS QUE CONSTROEM A REGIÃO

ANIMATED POETICS BUILDING A REGION

Dustan Oeven Gontijo Neiva

Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual - UFG, Brasil
dustanoeven@gmail.com

Resumo

Esta comunicação pretende examinar questões relativas às identidades locais e conectadas à produção de filmes de animação autoral. A investigação se embasa teoricamente nos estudos sobre identidade, regionalidade e a formação histórica do estado de Goiás. Discutir a identidade de uma região é necessariamente discutir a cultura dessa região. Para discutir essas relações, parto da análise do meu processo criativo em dois filmes de animação de minha autoria em parceria com Moisés Cabral. Partindo de Clifford Geertz (1989) que considera a cultura como um sistema simbólico, um emaranhado de significados tecidos pelo próprio homem e que o definem em suas semelhanças e diferenças, compreende-se que identidade não é um conceito essencialista, mas uma construção humana que se estabelece em um contexto sócio-cultural. Para Stuart Hall (1997), a identidade é uma construção cultural, que deve ser pensada no interior da representação, através da cultura. Para Andrés Fábregas Puig (1992), uma região tem uma “identidade própria” que a diferencia do contexto nacional onde se localiza. Para o autor, as variações e diferenças culturais são definidores de regiões levando à existência de culturas regionais. Para compreensão da formação de uma região e as características de seus habitantes deve-se recorrer a história social daquela região.

Palavras-chave: animação; identidade; processo criativo.

Abstract

This Communication intends to examine issues related to local identities and connected to the production of animated films. The investigation is based theoretically on the studies on identity, regionality and historical formation of the state of Goiás. To discuss the identity of a region is necessarily to discuss the culture of that region. To discuss these relationships, I start from the analysis of my creative process in two animation films of my own in partnership with Moisés Cabral. Starting from Clifford Geertz (1989), which considers culture as a symbolic system, a tangle of meanings woven by man himself and defining him in his similarities and differences, it is understood that identity is not an essentialist concept, but a human construction that is established in a socio-cultural context. For Stuart Hall (1997), the identity is a cultural construction, that must be thought within the representation, through the culture. According to Andres Fabregas Puig (1992), a region has an “own identity” that differentiates it from the national context in which it is located. For the author, cultural variations and differences are defining regions leading to the existence of regional cultures. Understanding the formation of a region and the characteristics of its inhabitants must resort to the social history of that region.

Palavras-chave: animation; identity; creative process.

Introdução

O presente artigo é uma reflexão sobre minha produção autoral de filmes de animação. No texto, investigo características relacionadas à identidade regional presentes tanto nos filmes, quanto situadas dentro do processo criativo. Para tanto, foram selecionados dois filmes que produzi entre os anos 1997 e 2010.

Animações são basicamente imagens animadas e, como imagens, são mensagens visuais, signos que remetem a uma determinada significação, que se desenvolve em um grupo social. Considerando as animações como elaboradoras de sentidos, recorro à metodologia de análise fílmica para a percepção e compreensão de elementos identitários presentes nos filmes analisados.

Parto de referências teóricas da antropologia, da cultura visual e da história de Goiás para delimitar os conceitos de identidade, regionalidade e cultura goiana utilizados na pesquisa. Faço também uma descrição do processo criativo dos filmes elencados. Essa descrição pode ser tomada como uma auto-etnografia, como a caracteriza Sylvie Fortim “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).

De acordo com Lucena Júnior (2005), a essência do filme de animação é o movimento. Hallas afirma que “todo filme é por natureza uma decomposição do movimento numa série de fases imóveis” (1976, p.13). Ao longo da história do cinema, a técnica de animação cinematográfica possibilitou o desenvolvimento de efeitos especiais, a exemplo do filme King Kong, de 1933, no qual um gorila gigante escala os prédios de Nova York. Além de sua utilização na geração de efeitos, a animação também tornou possível a produção de filmes sem atores ou mesmo paisagens e cenários reais. O filme de animação permite a criação ou recriação de mundos, com base no real ou na fantasia, conforme Halas (1979). Nele, é possível que morcegos de plastilina falem, espirrem, sentem-se em poltronas.

Para Clifford Geertz (1997 p.146) “o processo de atribuir aos objetos de arte um significado é sempre um processo local”, um processo que estabelece uma conexão entre arte e vida coletiva, no sentido de que arte não apenas ilustra a vida social, mas a interpreta. Esse processo local de construção de significado para os objetos de arte pode ser estendido a um filme de animação, considerando que esse filme tem que repercutir sobre um determinado grupo, interpretando sua concepção de mundo.

Para Tomaz Tadeu da Silva (2000), identidade e diferença são conceitos cuja origem está nas relações sociais e culturais e não no mundo natural ou transcendental. A identidade se define em função da diferença, a partir da exclusão do que não se é. A identidade e a diferença são construções culturais de um grupo social. Conforme Hall, “devemos pensar as identidades sociais como construídas no interior da representação, através da cultura, não fora delas”. (HALL, 1997, p.26). 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? ” (WOODWARD, 2000, p.18).

De acordo com Puig (1992), a região tem uma “identidade própria” que a diferencia do contexto nacional onde ela se localiza. Se as variações e diferenças culturais definem as regiões, é possível falar de culturas regionais.

Uma História de Família

O filme de apenas 1 minuto foi produzido em 1997. Trata-se do primeiro filme da dupla de animadores Dustan Oeven e Moisés Cabral. A animação é uma releitura bem-humorada do chamado *mito das três raças*. Conforme Woodward (2000), a produção de significados envolve relações de poder, inclusive o poder de definir incluídos e excluídos. Para Silva, a representação é um sistema de significação e atribuição de sentidos a partir do qual identidade e diferença adquirem significado e, “quem tem o poder de representar tem o poder de definir e determinar a identidade.” (SILVA, 2000, p. 91). O *mito das três raças* é uma narrativa proposta pelo alemão Von Martius¹, seguido também por Gilberto Freyre, que define o Brasil e a formação do povo brasileiro pelo encontro, supostamente pacífico, entre essas três raças. A animação desconstrói essa narrativa amistosa pela ironia, apresentando imagens que contradizem a narração.

A cidade de Goiânia tem como uma das referências visuais em seu centro, na Praça Cívica, o *Monumento às Três Raças*, conjunto de estátuas em bronze, esculpido pela artista plástica Neuza Moraes, na década de sessenta. Além de ser um dos principais símbolos da cidade, também foi o local onde eu passava quase todos os domingos da minha infância, pois minha mãe expunha na feira *Hippie* e as crianças ficavam brincando na praça, subindo nas estátuas. Ao lermos *Casa Grande e Senzala*, no início do curso especialização em Antropologia Social, Moisés e eu criamos o roteiro de nossa primeira animação.

No filme, a primeira sequência mostra a chegada do europeu ao Brasil. Essa chegada fala do encanto com a nova terra, como na carta de Pero Vaz de Caminha e também o encanto com a nudez dos nativos, que não cobrem as “vergonhas”, descritas por Caminha. Porém, o filme mostra também o homem branco subordinando o indígena pela religião e pela violência. Mas a primeira imagem analisada aqui apresenta dois frames de uma sequência do filme, que mostra a chegada do negro ao Brasil (fig. 1). A narração da cena é a seguinte: “*aí, Joaquim e seus amigos chamaram alguns amigos para ajudar um pouquinho*”. A locução passa a ideia de ser uma relação amistosa, de uma cooperação voluntária, porém a imagem do primeiro frame é dos africanos chegando amarrados. Eles não vieram porque foram chamados para prestar uma ajuda ao branco, mas foram trazidos à força para serem escravizados e executarem o trabalho pesado.

¹ No artigo *Como se deve escrever a história do Brasil*, publicado em 1844 pela revista do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro, o naturalista alemão Karl Friedrich Philipp von Martius, sugere que a construção da nação brasileira parte do encontro do branco, do negro e do indígena.

A sequência da narração diz: “*Mas esses caras estavam com má vontade, e foram passear por aí*”. A tomada apresenta a resistência negra a dominação branca. Essa resistência é demonstrada tanto na imagem quanto na trilha sonora, que fazem referência à cultura negra ao apresentar o personagem saindo da tela em um movimento de capoeira (fig. 1).



Figura 1: Frames do filme Uma história de família (1997).
Fonte: arquivo do autor

A imagem da mata e o texto “*foram passear por aí*” remetem a ideia da fuga e formação das comunidades independentes dos negros, os quilombos. Pode-se dizer que essa imagem reflete aquilo que afirma Castells (1999), uma *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, representada pelo branco.

Tratando especificamente da questão da regionalidade goiana, a imagem selecionada para essa análise é de uma tomada do filme relacionada ao que é considerado o “mito fundador” do estado de Goiás: o bandeirante. A imagem (fig.2) apresenta um boneco em pé representando o branco, porém um branco específico: trata-se da representação do bandeirante Bartolomeu Bueno da Silva, o *Anhanguera*. Os paramentos com os quais o boneco é mostrado identificam-no à estátua de Bartolomeu, no Monumento ao Bandeirante, localizado no cruzamento entre a Avenida Anhanguera e a Avenida Goiás, no centro de Goiânia.

No filme, a narração afirma: “*nessa época, Joaquim viajava muito a, trabalho*”. Conforme afirma Eliane Martins Pereira, o interior, para o Brasil litorâneo significava o *incerto, o atrasado, o selvagem, o desconhecido, o longínquo, o sertão, o selvagem* (PEREIRA, 1995). O trabalho dos bandeirantes era o da colonização e expansão dos territórios do reino. Nesse processo de “civilização” do *sertão selvagem*, o branco penetrou no interior do Brasil para procurar ouro e escravizar índios. De acordo com Woodward (2000), uma identidade pode ser afirmada recorrendo a um passado histórico que valida a identidade reivindicada. Esse passado narrado pode ser autêntico ou não. Os chamados “mitos fundadores” são uma das formas de formação ou validação de identidades nacionais e também, regionais. Para Silva (2000), um mito fundador remete a um momento crucial do passado, em geral heroico, épico em que alguma figura “providencial”,

inaugurou as bases de uma suposta identidade nacional. Tais narrativas fundacionais conduzem a construção da unidade e identidade de uma comunidade

Na imagem (fig. 2), é possível enxergar o cenário: uma mata fechada e um rio cristalino. Na cena, o *Anhanguera* é apresentado portando os instrumentos da civilização: a violência física representada pelo bacamarte e a simbólica, representada pela bateia de álcool, com a qual, de acordo com a lenda, ele ameaçou atear fogo nos rios dos indígenas. O índio é mostrado subjugado executando o trabalho da lavra do ouro. As posições dos dois personagens na cena deixam clara a relação de dominação de uma etnia sobre a outra: o bandeirante branco está em pé, numa posição ativa, uma pose para registro do momento histórico, enquanto o índio está ajoelhado. Na sequência da cena ele pega uma pepita e levanta para mostrá-la ao bandeirante. Nessa cena é possível perceber que a construção do mito fundador é um discurso ideológico, que parte do que Castells (1999) denomina *identidade legitimadora*, que representa as instituições dominantes da sociedade.



Figura 2: Frame do filme Uma história de família (1997).
Fonte: arquivo do autor

A cena deixa transparecer quem constrói o discurso dominante: a imagem do mito fundador *Anhanguera* é prontamente reconhecida, pois tem inclusive um monumento a sua pessoa na cidade. É possível enxergar a imagem do filme como metáfora da colonização: a imposição da cultura branca, da civilização europeia sobre os povos “selvagens”, incivilizados.

O processo de produção desse filme foi característico da forma de produção da cultura caipira – o mutirão: a trilha sonora e a narração do filme efetuadas sem remuneração por colegas de curso e os equipamentos emprestados pela Universidade Federal de Goiás. Apesar

da precariedade das condições de produção, o filme participou de festivais nacionais, como o AnimaMundi, em 1999 e foi até premiado em um festival de filmes de um minuto, em São José do Rio Preto. Como não poderia ser diferente em uma relação de interação solidária, recompensamos nossos parceiros de trabalho voluntário, dividindo o dinheiro do pequeno prêmio.

Também graças a essas participações em festivais, fomos convidados pela agência Verbo Comunicação e a produtora Makro Filmes a trabalharmos em um vídeo tape (VT) publicitário em *stop-motion* (animação de objetos quadro a quadro), para OVG - das Voluntárias de Goiás², em 1999. O VT recebeu um dos prêmios no concurso anual de publicidade promovido pelo grupo de comunicação Jaime Câmara. Bem representativa da síndrome de atraso do goiano foi a fala de um dos publicitários presentes, que achou que aquele material fora produzido fora de Goiás.

Entrevista com o Morcego

O filme *Entrevista com o Morcego*, de Dustan Oeven e Moisés Cabras, foi produzido no ano 2000. Na animação, em forma de fábula, um morcego de massa de modelar está dando um depoimento, como em um programa de entrevistas. A sinopse do filme é a seguinte: *um velho morcego narra os acontecimentos que o expulsaram de sua caverna levando-o a morar na cidade.*

Essa animação foi concebida a partir de uma notícia de jornal sobre o aumento do vírus da raiva no rebanho bovino, nos municípios vizinhos ao lago de Serra da Mesa. Esse lago é consequência da inundação de uma grande área territorial para a construção de uma usina hidrelétrica.

Discutindo a questão ambiental, o filme parte da ideia do êxodo dos morcegos, porém, estendendo também para o êxodo rural humano e suas consequências. A cultura caipira, que para Cândido (1995), abrange partes de Minas Gerais, Goiás e Mato Grosso se caracteriza por uma economia de subsistência, com ajustamento ao meio ambiente e formas de sociabilidade, com interação solidária entre os membros do grupo que garantem o mínimo necessário à sustentação da vida. O fim do ciclo de mineração propiciou que surgisse no interior do Brasil, o que Darcy Ribeiro (1995) chama de *cultura rústica*, caracterizada por pequenos grupos ocupando terras virgens, com uma economia de subsistência baseada em agricultura itinerante, coleta, pesca e caça. Esses grupos formaram os bairros rurais, que para Ribeiro (1995) são definidos pela base territorial em que se assentam, sentimento de localidade e participação em formas coletivas de trabalho e lazer. O personagem do filme é um representante de uma comunidade de morcegos expulsa do seu meio original.

O filme de animação permite que se atribua características humanas a outros seres, como fala, expressões ou traços físicos. De acordo com Martin, “é no primeiro plano do rosto humano que se manifesta melhor o poder de significação psicológico e dramático do filme”

² Organização de assistência social e voluntariado cuja presidente de honra é a primeira dama do estado.

(MARTIN, 2003, p. 39). A imagem traz dois frames da primeira sequência da animação (fig. 2). No primeiro frame o personagem é apresentado: é perceptível que o boneco representa um velho morcego, por sua barba e sobrancelhas brancas. A tomada é feita em *close*, que permite uma maior aproximação tanto física, quanto emocional com o espectador. O morcego relata sua história: “*Eu não imaginava que nossas casas e todo o local ficariam embaixo d’água, para eles construírem aquela usina*”. A imagem foi feita em preto e branco e tem ruídos, *grãos*, variações de luz, como em um filme antigo, remetendo ao passado. No frame seguinte, a imagem do lago da usina hidrelétrica preenchendo o terreno acompanha a narrativa do velho. A destruição da moradia e da comunidade com a chegada do progresso é representada pela enchente provocada pela usina. O alagamento da região é mostrado em uma cena em cores enquanto as imagens do depoimento do velho são em preto e branco. Visualmente ocorre uma contraposição entre o antigo e o novo.



Figura 3: Frames do filme Entrevista com o morcego (2000).
Fonte: arquivo do autor

O filme remete à questão da memória e história de povos tradicionais, que são mantidas pela narrativa oral dos mais velhos. O morcego continua com sua história: “*Os morcegos sobreviventes migraram para os locais próximos à procura de abrigo. Lá, eles acharam algumas cavernas construídas pelos capacetes de plástico: chaminés, beiras de telhados e pontes*”. A imagem mostra, no primeiro *frame*, a fuga dos morcegos de sua gruta, invadida pelas águas da represa (fig.4). No *frame* seguinte, os prédios aparecem ao fundo enquanto os morcegos, em primeiro plano, se dirigem à cidade, sua nova moradia.

De acordo com Nasr Chaul (1995), durante muito tempo o Estado de Goiás foi identificado pelas concepções de decadência e atraso. Para o historiador essa construção tem origem nos relatos dos viajantes europeus que visitaram a província logo após o ciclo da mineração. Aqui chegando, eles imaginavam encontrar uma região próspera, mas só encontraram uma economia de subsistência.



Figura 4: Frames do filme *Entrevista com o morcego* (2000).
Fonte: Arquivo do autor.

Essa visão de terra atrasada se reforça a partir do movimento de 1930, que se propunha como progressista e modernizador. O Estado Novo promove a *Marcha para o Oeste*, que o escritor Cassiano Ricardo compara às Bandeiras, a qual visava a integração do interior brasileiro, com incentivos econômicos e construção de estradas nas regiões Centro-Oeste e Norte do país. Para Chaul (2010), a construção de uma nova capital para Goiás – Goiânia - é um delimitador desse discurso de chegada da modernidade, da integração do sertão e do fim da decadência e do atraso. Esse discurso da modernidade associado ao urbano contrapõe o rural, o sertanejo, ou caipira como atrasado.

Na sequência final da animação em um plano aberto revela-se o ambiente no qual o velho morcego se encontra: a imagem mostra que o tempo todo ele estava de cabeça para baixo em um canto de uma sala, sentado em uma poltrona no teto (fig.5). Ele é minúsculo em relação à parede e o trilho da cortina. A imagem deixa claro que o mundo do velho morcego foi colocado de ponta a cabeça. A fala do personagem é a seguinte: “eu sinto pena dos jovens morcegos, que não tiveram oportunidade de viver nas cavernas e tem de viver nesse ambiente hostil”. Portanto, ele se queixa não apenas da mudança de ambiente, mas da perda das raízes pelos jovens morcegos.

A narrativa do morcego deixa claro que a comunidade tradicional se esfacelou. O progresso, representado pela usina, fez com eles se mudarem e tivessem que se adaptar a um novo modo de vida. As mudanças, trazidas pelo progresso interpretadas como negativas, já são uma tradição no cancioneiro popular caipira, como nas músicas *Mágoa de Boiadeiro* e *Mágoa de Carreiro*.



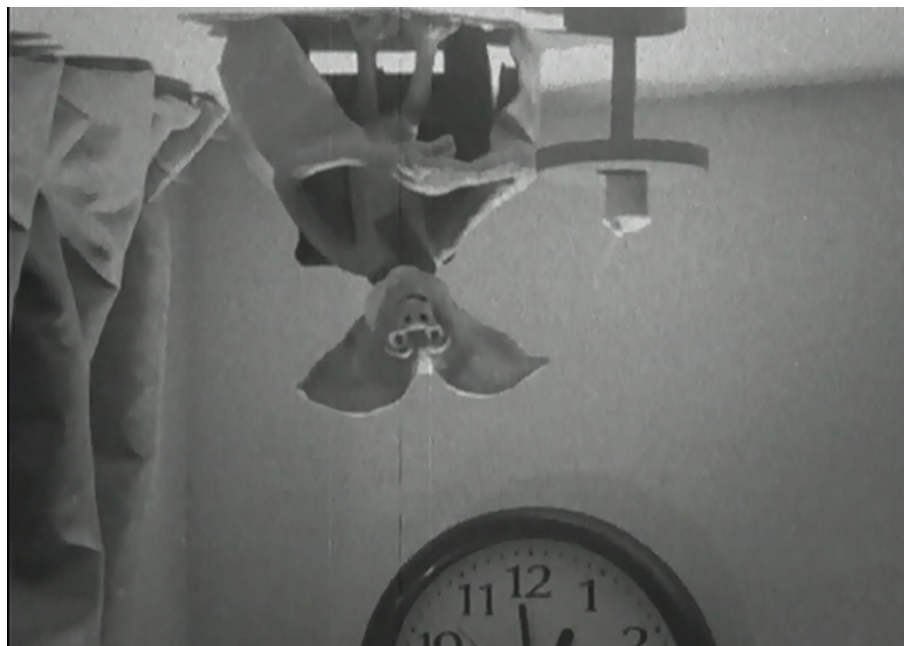


Figura 5: Frames do filme *Entrevista com o morcego* (2000).
Fonte: Arquivo do autor.

O filme *Entrevista com o morcego* foi realizado no ano de 2000, num momento em que a tecnologia de produção audiovisual estava oscilando entre o digital e o analógico. Os festivais e mostras de cinema e vídeo eram a única janela de exibição para audiovisuais autorais, sendo que grande parte deles encaravam o vídeo como um produto de segunda linha.

Fazendo uma garimpagem arqueológica, eu e Moisés descobrimos uma câmera de cinema *Bolex* 16mm, a corda, no Estúdio da Faculdade de Comunicação da UFG e resolvemos experimentar como seria produzir um filme e não um vídeo. Novamente, na boa cultura da solidariedade, contamos com o apoio voluntário de inúmeras pessoas. Estas nos forneceram seu conhecimento técnico de equipamentos e materiais como latas de filme vencido. A direção do Museu Antropológico nos emprestou uma sala que serviu de estúdio durante dois meses. O grupo de teatro *Nu Escuro* emprestou suas vozes para os personagens, também pela tradição da *camaradagem*. Em contrapartida, produzimos para eles uma vinheta em animação. Posteriormente, ao realizarmos outros filmes de animação com algum recurso, convidamos os mesmos camaradas de forma remunerada.

Considerações finais

Ao assistir novamente esses filmes e refletir sobre a sua produção é possível perceber a presença de diversos elementos relacionados à cultura regional, com representações do rural e do urbano, atraso e progresso, moderno e caipira.

O filme *Uma história de Família* questiona a senso difundido dos papéis étnicos pelo mito das três raças na formação do povo brasileiro e também do mito fundador de Goiás,



o bandeirante. Apesar do filme ironizar a narrativa de formação do Brasil, ele particulariza o estado de Goiás ao representar o *Anhanguera* e particulariza mais ainda, quando dialoga com dois monumentos representativos da imagem da própria cidade de Goiânia.

As consequências do progresso, dos grandes empreendimentos sobre a natureza e sobre as comunidades tradicionais e seu modo de vida são a base do filme *Entrevista com o Morcego*. O conflito entre o velho e o novo, a adaptabilidade à nova situação por parte dos morcegos reflete a afirmação de Hall (2001) que, paralelamente a uma homogeneização global, há também um fascínio pela diferença e alteridade e propõe que se pense não sobre a substituição de identidade local por global, mas em novas articulações entre *global* e *local*.

Os filmes apresentados não tratam da identidade regional goiana como algo fixo, mas relacionam o passado e presente, situando-as historicamente. Esses filmes foram produzidos em Goiás, numa época em que a região não tinha nenhuma tradição de animação. Sua própria produção se articula entre uma tradição de trabalho artesanal, que é a animação *stop-motion*, mas também a falta de recursos técnicos disponíveis para execução de produtos audiovisuais, que demandam tecnologia e recursos financeiros.

Ao produzirmos esses filmes Moisés e eu, de certa forma, estávamos, enquanto goianos, tentando afirmar a possibilidade de produzir animações que falassem sobre a nossa realidade regional, mas que fossem capazes de dialogar com a produção audiovisual local e nacional.

Referências

CÂNDIDO, Antonio. **Parceiros do Rio Bonito – estudo sobre o caipira paulista e a transformação dos seus meios de vida**. São Paulo: livraria Duas Cidades Ed. 34, 2001. (coleção espírito crítico)

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.

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.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro. LTC, 1989.

HALAS, 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. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. In: **Educação e realidade**, 1997

LUCENA Junior, Alberto. **Arte da animação – técnica e estética através da história**. Ed. Senac. São Paulo – SP, 2005

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo. Brasiliense. 2003.

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.

PUIG, Andrés F. **El concepto de region em la literatura antropológica**. 1. Ed. Chiapas. Instituto Chiapaneco de Cultura, 1992.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil**. São Paulo. Companhia das Letras. 1995.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Tomaz Tadeu da Silva (org.) 11 ed. Petrópolis- RJ. Vozes. 2000

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

Filmes

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

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

Minicurrículo

Dustan Oeven Gontijo Neiva

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – UFG. Produtor Cultural no Instituto Federal de Goiás – Campus Goiânia. Graduado em Comunicação Social e Artes Visuais - UFG. Possui especialização em Antropologia Social – UFG. Trabalha desde 1997 com filmes de animação.

