

Aline Cota Lopes

À SOMBRA DE ODRADEK

Uma análise do mundo kafkiano

Belo Horizonte
Escola de Belas-Artes da UFMG
2009

Aline Cota Lopes

À SOMBRA DE ODRADEK

Uma análise do mundo kafkiano

**Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado ao Colegiado de Graduação em
Artes Visuais da Escola de Belas Artes da
Universidade Federal de Minas Gerais,
como requisito parcial para a obtenção do
título de Bacharel em Artes Visuais /
Cinema de Animação.**

Orientador: Prof. Maurício Gino

**Belo Horizonte
Escola de Belas-Artes da UFMG
2009**

Agradecimentos

À todos que contribuíram para o desenvolvimento do filme.

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS.....	5
RESUMO.....	6
INTRODUÇÃO	8
2- REFERENCIAL TEÓRICO	9
2.1- Franz Kafka	9
2.2- Leitura do mundo de kafka.....	9
2.3- Notas sobre o conto Preocupações de um pai de família.....	11
2.4- Adaptação do mundo kafkiano para o filme À sombra de Odradek.....	11
3- METODOLOGIA.....	14
3.1-Origem do projeto.....	14
3.2- Procedimentos técnicos	18
3.3- O processo de criação	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
FONTE DE FIGURA.....	27
FILMOGRAFIA.....	27
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	27

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 2 - Estudos para Odradek	14
FIGURA 3 - Estudos para Odradek	15
FIGURA 4 - Projeto para as pranchas	15
FIGURA 5 - Variações das pranchas	16
FIGURA 6 - O octógono	16
FIGURA 7 - Esboço do livro-objeto	17
FIGURA 8 - Cenas do primeiro animático	19
FIGURA 9 - Silhueta de Odradek	20
FIGURA 10 - Técnica alternativa: projeção de areia	23
FIGURA 11 - Composição do filme <i>À sombra de Odradek</i>	24
FIGURA 12 - A estrutura narrativa de <i>À sombra de Odradek</i>	26

RESUMO

Diante das múltiplas interpretações referentes à obra de Franz Kafka, o presente trabalho tem como finalidade apresentar uma versão do conto *Preocupações de um pai de família* (Kafka, 1917) através de sua adaptação para o curta de animação *À sombra de Odradek*. Nas considerações de Walter Benjamin e de Günther Anders, o contexto-histórico-social aponta as características do mundo kafkiano. Seguindo esta linha interpretativa, *À sombra de Odradek* insere o personagem em um ambiente obscuro e fragmentado. Em sua passagem, Odradek deixa apenas vestígios de sua presença.

Palavras-chave: adaptação; cinema de animação; técnicas de animação; Odradek

ABSTRACT

Given the many interpretations of Franz Kafka's work, this work has the objective of presenting another version of the short story *The Cares of a Family Man* (Kafka, 1917) through its adaptation into the animation short *Under Odradek's Shadow*. According to Walter Benjamin and Günther Andrews' considerations, the historic and social context points out the features of the kafkian world. Following this interpretative line, *Under Odradek's Shadow* inserts the character in a dark and fragmented environment. In its path, Odradek leaves only vestiges of his presence.

Keywords: adaptation; animation film; animation techniques; Odradek

*“Tudo que faço ou medito
fica sempre na metade.
Querendo, quero o infinito.
Fazendo, nada é verdade”*

Fernando Pessoa

INTRODUÇÃO

O conto *Die Sorge des hausvaters/Preocupações de um pai de família*, de Franz Kafka, foi escrito em 1917 e publicado em 1919. A história é sobre o mistério que envolve a identidade do personagem Odradek. À medida que se fornecem pistas sobre o personagem, a tentativa de decifrá-lo torna-se cada vez mais complicada. A conclusão a que se chega é de que Odradek é um personagem indefinido e que não se permite apreender.

O sentido do incoerente é uma característica constante na obra de Kafka, o que permite várias leituras de suas histórias. De acordo com as análises de Walter Benjamin e de Günther Anders, o pessimismo e o caráter fragmentário dos personagens kafkianos refletem o contexto-histórico-social da época. Segundo essa linha interpretativa, a proposta de leitura do conto *Preocupações de um pai de família* foi adaptada para a construção do curta de animação *À sombra de Odradek*. Durante o seu desenvolvimento, ocorreram várias modificações na composição do personagem e na ambientação da história. Após as mudanças, a animação passou a ser representada através de um *livro*. Sendo um recurso da metalinguagem, a estrutura narrativa do filme faz uma referência ao ato literário e em sua abertura, presta uma homenagem a Franz Kafka. Adentrando, o espaço revela um ambiente obscuro em que as formas são construídas e desconstruídas, enfatizando o caráter fragmentário da história. O uso das técnicas de *animação de areia* e de *stop-motion* nas seqüências de procura, encontro e fuga do personagem tornam-se uma forma de enfatizar o aspecto instável de Odradek. Desde o primeiro encontro, o personagem apresenta o seu aspecto metamórfico, transitando entre as formas abstrata e figurativa. É impossível capturá-lo, pois uma vez que se aproxima dele, ocorre a sua fuga. As últimas informações sobre Odradek são apenas indícios de sua presença. No final, a imagem do livro é retomada.

O curta de animação *À sombra de Odradek* é um recorte no complexo universo de Kafka, no qual tentamos manter o caráter original da história. Inserido num ambiente fragmentado, a identidade de Odradek permanece oculta.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Franz Kafka

Franz Kafka nasceu em 3 de julho de 1883, em Praga, cidade que na época era a capital da província da Boêmia e pertencia ao Império Austro-Húngaro. Após a 1ª Guerra Mundial, com a fundação da Tchecoslováquia, a cidade de Praga torna-se a sua capital. Kafka acompanhou essa nova realidade política por um breve período. Vítima da tuberculose, Kafka falece em 3 de junho de 1924.

Filho de um abastado comerciante judeu, Kafka cresceu sob a influência de três culturas: a alemã, a judaica e a tcheca. Formou-se em Direito pela Universidade de Praga e nesse período, conheceu o amigo Max Brod. Funcionário de uma companhia de seguros conciliou o trabalho com a prática literária. Participou de circuitos literários e políticos e fez parte, junto com os escritores da época, da chamada Escola de Praga. Esse movimento relacionava a criação artística com base no realismo, na tendência à metafísica e numa síntese entre o racional e a ironia.

A junção de ironia e lucidez aparece na maioria das histórias de Kafka.

Entre 1913 e 1921, Kafka escreveu as obras de maior repercussão como *O veredicto* (1913), *A metamorfose* (1915), *Um médico rural* (1919), *Na colônia penal* (1919), *O processo* (1925) e *O castelo* (1926).

Em 1922, Kafka pede a Max Brod que após a sua morte, destrua as suas obras que não foram publicadas. Contrariando o desejo do amigo, Max Brod torna-se o responsável pela divulgação de textos em prosa, romances e até mesmo correspondências e diários. Kafka foi um dos maiores escritores da literatura alemã. Em vida, não atingiu grande fama com seus livros, mas após a sua morte, o seu trabalho foi reconhecido.

2.2 Leituras do mundo de Kafka

A obra de Kafka abrange diversas leituras, mas que são relacionadas com a modernidade. É presente em seus textos, temas como a opressão burocrática das instituições e a fragilidade do homem frente aos desafios do cotidiano.

No conto *Die Sorge des hausvaters/Preocupações de um pai de família*, escrito em 1917, o sentido do incoerente está presente através do personagem Odradek.

O que significa Odradek? Assim como o mistério que envolve o personagem do conto *Preocupações de um pai de família*, é constante nas histórias de Kafka, a busca por sentido e solução por aquilo que não há resposta, o que permite várias possibilidades de leitura de seus trabalhos.

Para desvendar as obras de Kafka, várias linhas de interpretação foram desenvolvidas, sejam análises referentes à metalinguagem ou de leituras biográficas, psicológicas, teológicas, filosóficas, etc.

Segundo Walter Benjamin e Günther Anders, a dimensão estética da obra de Kafka estaria relacionada com o contexto histórico-social da época: período em que a insensatez da civilização moderna em crise econômica e espiritual antecede e prossegue na 1ª Guerra Mundial.

Para Günther Anders, não é a alegoria, mas sim, a estrutura narrativa; a sua especificidade e o contexto histórico-social em que foram realizadas é que permite interpretar os textos de Kafka:

O alegorista põe em movimento seu mecanismo convencional (teológico, mitológico ou de gênero) de tradução ao substituir conceitos por imagens. O simbolista autêntico toma a parte pelo todo (*partem pro toto*), isto é, faz um objeto representar o outro, porque este, ao que se supõe, é de mesma substância que o outro. Kafka não fez nem uma coisa nem outra. O que ele traduz em imagens não são conceitos, mas situações (ANDERS, 1969, p.46).

As situações a que se refere Anders estariam relacionadas com as dificuldades de Kafka perante a sociedade e na sua inadequação ao meio (a falta de raízes e de projetos para a sua vida).

As histórias de Kafka seriam apenas um documentário de sua vida? Seriam símbolos secretos, alegorias ou metáforas? As opiniões são divergentes, pois *Kafka jamais esgotou o que é suscetível de explicação e tomou, inclusive, todas as medidas possíveis contra a interpretação de seus próprios textos* (BENJAMIN, 2000, p.90).

Assim, tanto uma linha interpretativa como outra, apenas indicam uma possibilidade de leitura da obra kafkiana.

2.3 Notas sobre o conto *Preocupações de um pai de família*

No início do conto *Preocupações de um pai de família*, Kafka prenuncia o caráter indeterminado do personagem Odradek:

Alguns acreditam que deriva do eslavo a palavra Odradek e querem explicar sua formação mediante essa origem. Outros acreditam que deriva do alemão e admitem apenas uma influência do eslavo. A incerteza de ambas as interpretações é a melhor prova de que são falsas; além disso, nenhuma delas nos dá uma explicação da palavra (KAFKA, 1917).

Kafka fornece pistas sobre Odradek, mas à medida que são acrescentadas novas informações sobre ele, a tentativa de decifrá-lo torna-se cada vez mais complicada.

Seu aspecto é o de um carretel de linha, achatado e em forma de estrela e a verdade é que se parece feito de linha (...).
 Não é apenas um carretel (...) o conjunto pode ficar em pé como se tivesse duas pernas.
 O conjunto parece sem sentido, porém completo à sua maneira. Nada mais podemos dizer, porque Odradek tem extrema mobilidade e não se deixa capturar (KAFKA, 1917).

Através de fragmentos, Kafka apresenta as características desse personagem e no momento que se aproxima do final dessa história, torna-se impossível revelar a sua identidade. A conclusão a que se chega é de que Odradek é um ser metamórfico e que não se permite apreender.

Segundo Benjamin, *Odradek é a forma que as coisas assumem no esquecimento. Desfiguram-se, tornam-se irreconhecíveis. Assim é “a preocupação de um pai de família” a qual ninguém sabe o que é* (BENJAMIN, 2000, p.99).

Inutilmente me pergunto o que acontecerá com ele. Pode morrer? Tudo que morre teve antes um objetivo, uma espécie de atividade e assim se gastou; isto não acontece com Odradek (...). Não faz mal a ninguém, mas a idéia de que possa sobreviver-me é quase dolorosa para mim (KAFKA, 1917).

2.4 Adaptação do mundo kafkiano para o filme *À sombra de Odradek*

Além dos estudos literários, a obra de Kafka encontra-se presente nas adaptações no cinema, no teatro, nas artes plásticas entre outras formas de expressão.

No âmbito visual, como representar o mundo kafkiano?

Segundo Benjamin, a vivência de Kafka na cidade é reconhecida no sentido fragmentário e pessimista dos seus personagens. Estes questionam a sua existência; não sabem para onde ir, se encontram sós e numa situação que não planejaram e de que muitas vezes não conseguem sair.

Em *À sombra de Odradek*, o caráter metamórfico do personagem foi desenvolvido com base nas técnicas de construção e desconstrução da forma. Após o reajuste do roteiro, Odradek passa a ser mencionado através da fragmentação de sua silhueta. A princípio, o personagem seria animado pela técnica de animação de recortes que *geralmente utiliza figuras de papel (ou outro material) recortadas e posteriormente fotografadas quadro a quadro* (BUZZO, 1996, p.210). No entanto, outro procedimento foi escolhido após a referência do filme *Clandestino* (Abi Feijó, 2000) que foi animado pela técnica de *animação de areia*. A história é sobre um passageiro clandestino que entra num cargueiro velho e ferrugento em busca da liberdade. A viagem é longa e penosa. Em seu desespero, o viajante é salvo por um agente da autoridade.

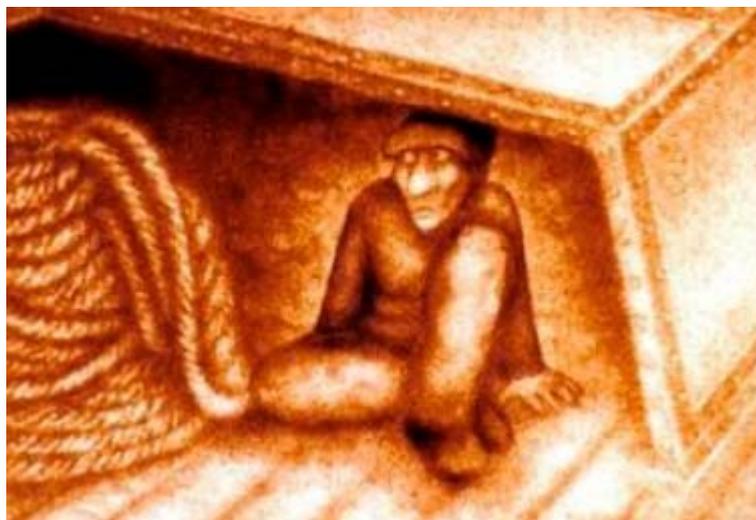


FIGURA 1- Cena do filme *Clandestino*

Para Fernando Mateus, pela técnica de animação de areia é possível criar *figuras “desenhadas” com os dedos ou objetos numa camada de areia disposta num vidro horizontal iluminada por baixo o que proporciona tonalidades desde o claro na zona em que a areia foi removida, ao negro nos locais em que a passagem foi interrompida* (MATEUS, 2004, p. 55). Esse conceito apresentado por Fernando Mateus menciona apenas uma possibilidade de usar essa técnica. No filme *À sombra de Odradek*, outro procedimento foi desenvolvido. Nele, a iluminação foi usada para projetar a areia sobre o cenário opaco. No ambiente obscuro, o percurso revela fragmentos de uma cidade. Em seu deslocamento, a técnica é semelhante ao *stop-motion*¹.

Em *À sombra de Odradek*, sob a forma da metalinguagem, a estrutura narrativa faz referências ao ato literário e torna-se numa homenagem a Kafka. A história tem início a partir de um livro. Ao ser manipulado, revela uma página em que Kafka é mencionado e noutra, o sumário representado por um quadro de imagens e de um texto. Na página seguinte e com a aproximação do livro, a cidade imaginária e as ações em busca de Odradek. Durante o percurso, o personagem é visto como um ser em mutação que, no final da trajetória, impossibilita-nos revelar a sua identidade: Odradek transita entre as formas abstrata e figurativa.

Seguindo a idéia de indefinição de que Kafka, *como crítico de seu tempo, considera puramente ideológicos numerosos fenômenos reputados como evidentemente reais, mas julga extremamente reais outros cuja realidade é encoberta ou borrada, procura abalar a firme armação do que vale como real ou irreal* (ANDERS, 1969, p.23).

Com as últimas informações sobre o personagem, a posição inicial do livro é retomada.

A trama de *À sombra de Odradek* apresenta um recorte no complexo universo de Kafka, mas a idéia da história original não foi descaracterizada. As tentativas de revelar a identidade de Odradek tornam-se frustradas. Em sua passagem, Odradek deixa apenas vestígios de sua presença.

¹ No *stop-motion*, a animação consiste na filmagem quadro a quadro de bonecos e objetos prévia e sucessivamente arrumados. Ao se rodar o filme 24 quadros por segundo, cria-se a ilusão de que eles movem (BUZZO, 1996, p.221).

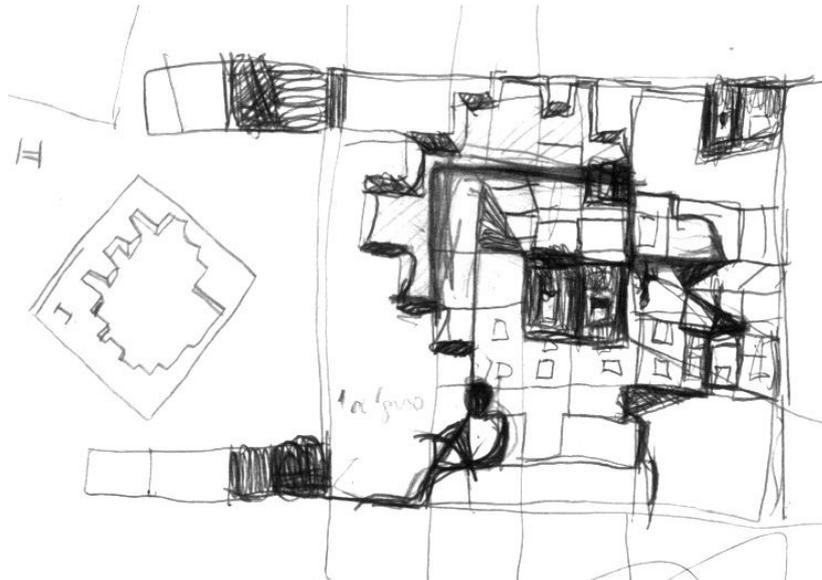


FIGURA 3 - Estudos para Odradek

Seguindo a sugestão de tridimensionalidade dos desenhos e com o apoio de João Junior³, elaborei uma série de pranchas (feitas com papel Paraná e todas com o mesmo formato) que, divididas em camadas, assemelhavam-se às páginas de um livro.

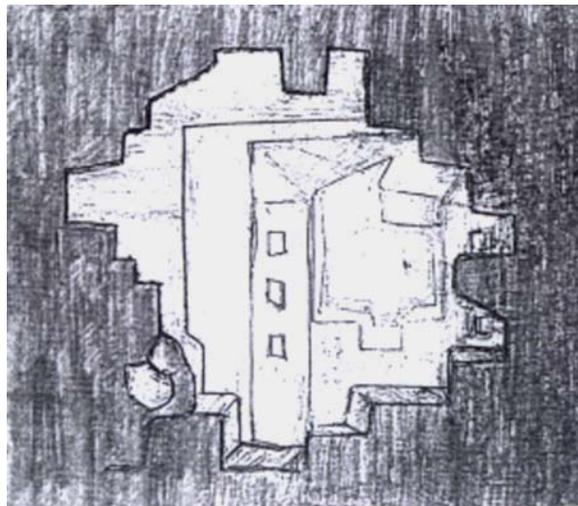


FIGURA 4 - Projeto para as pranchas

³ João Junior: Quando apresentei os desenhos para Conceição Bicalho que observando a forma dos esboços, sugeriu uma parceria com João Junior que era um colega da turma. Ele, por ter formação na Escultura, desenvolveu as estruturas para a criação dos livros-objeto.

Na construção das pranchas usei a repetição das formas para criar variações nas imagens (diferenças nas cores, texturas e colagens) e assim representar a característica indefinida do personagem.



FIGURA 5 – Variações das pranchas

Nesse processo, João Junior elaborou duas estruturas de madeira para encaixar as pranchas e uma caixa na qual uniu oito camadas fixando-as numa base formando um octógono. Nessa estrutura, as pranchas não eram fixas e assim, tanto nos suportes de madeira como no interior da caixa, as pranchas poderiam ocupar várias posições o que permitia várias possibilidades na montagem.

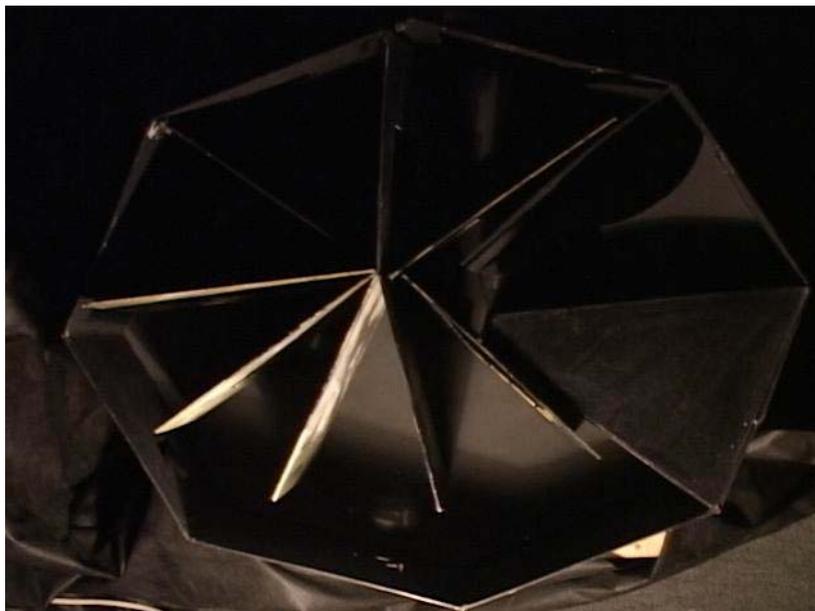


FIGURA 6 - O octógono

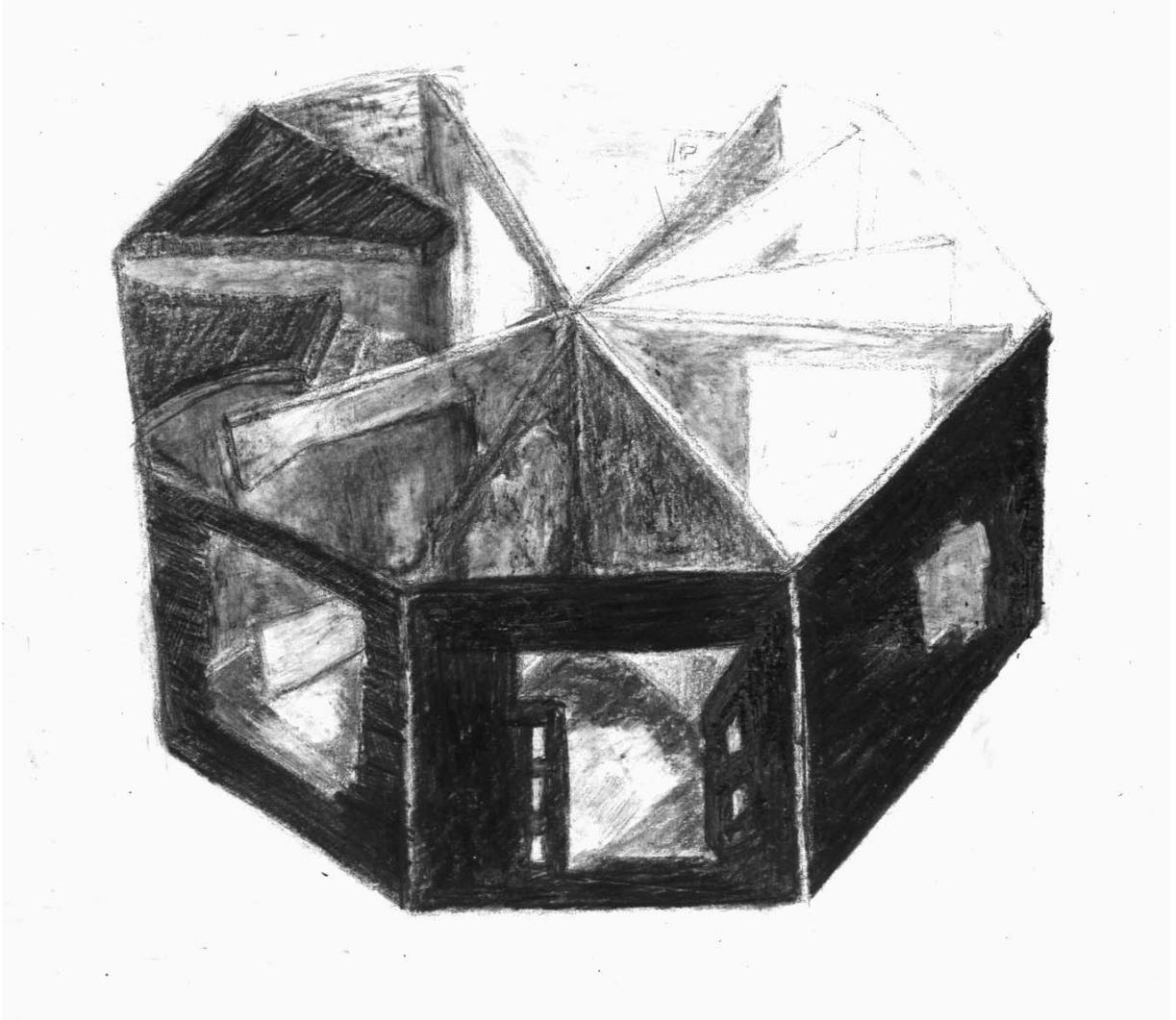


FIGURA 7 - Esboço do livro-objeto

No interior da caixa, João Junior criou um dispositivo móvel no qual duas lâmpadas podiam ser fixadas em várias posições. Os efeitos de iluminação proporcionaram o jogo de luz e de sombra criando formas que se tornaram sugestões do personagem. O ambiente tornava-se labiríntico assim como no universo de Kafka.

O conjunto, formado pelo encaixe e variação das pranchas nos suportes, possibilitou a criação de diversos livros-objeto, finalizando a proposta da disciplina de Ilustração.

3.2 Procedimentos técnicos

A idéia de deslocamento e de movimento que os livros-objeto poderiam proporcionar foram motivos que me levaram ao Cinema de Animação. Construí o roteiro a partir da adaptação do conto *Preocupações de um pai de família*. Durante o seu desenvolvimento, modifiquei a estrutura narrativa e reajustei a concepção do personagem e dos cenários. As alterações ocorreram no momento em que conhecia os procedimentos técnicos para a produção da animação.

Os testes começaram com o primeiro *storyboard*. As transformações do personagem foram animadas no papel sendo que no CTP realizei os testes de movimento e ritmo das seqüências.

No estúdio, busquei outras formas de expressão para os livros-objeto e usei como referência a técnica de *stop-motion*. Na parte central da caixa (livro-objeto), fixei um prego sobre um suporte de madeira e assim, a caixa poderia rodar sobre o seu próprio eixo, mas sem o risco do deslocamento lateral. Após completar um movimento cíclico, no seu interior, a posição das pranchas e da iluminação era alterada e o resultado foi imagens que apresentavam contrastes de luz e sombra. A montagem das imagens no CTP revelou uma animação de sombras semelhante a vultos em fuga. Para finalizar, os testes foram reunidos para a edição no Vegas (Programa de edição de vídeo) formando o primeiro *animático*. Em sua visualização, ocorreu a necessidade de modificar a estrutura narrativa, mas sem perder a sua concepção visual. O roteiro precisava de ajustes.

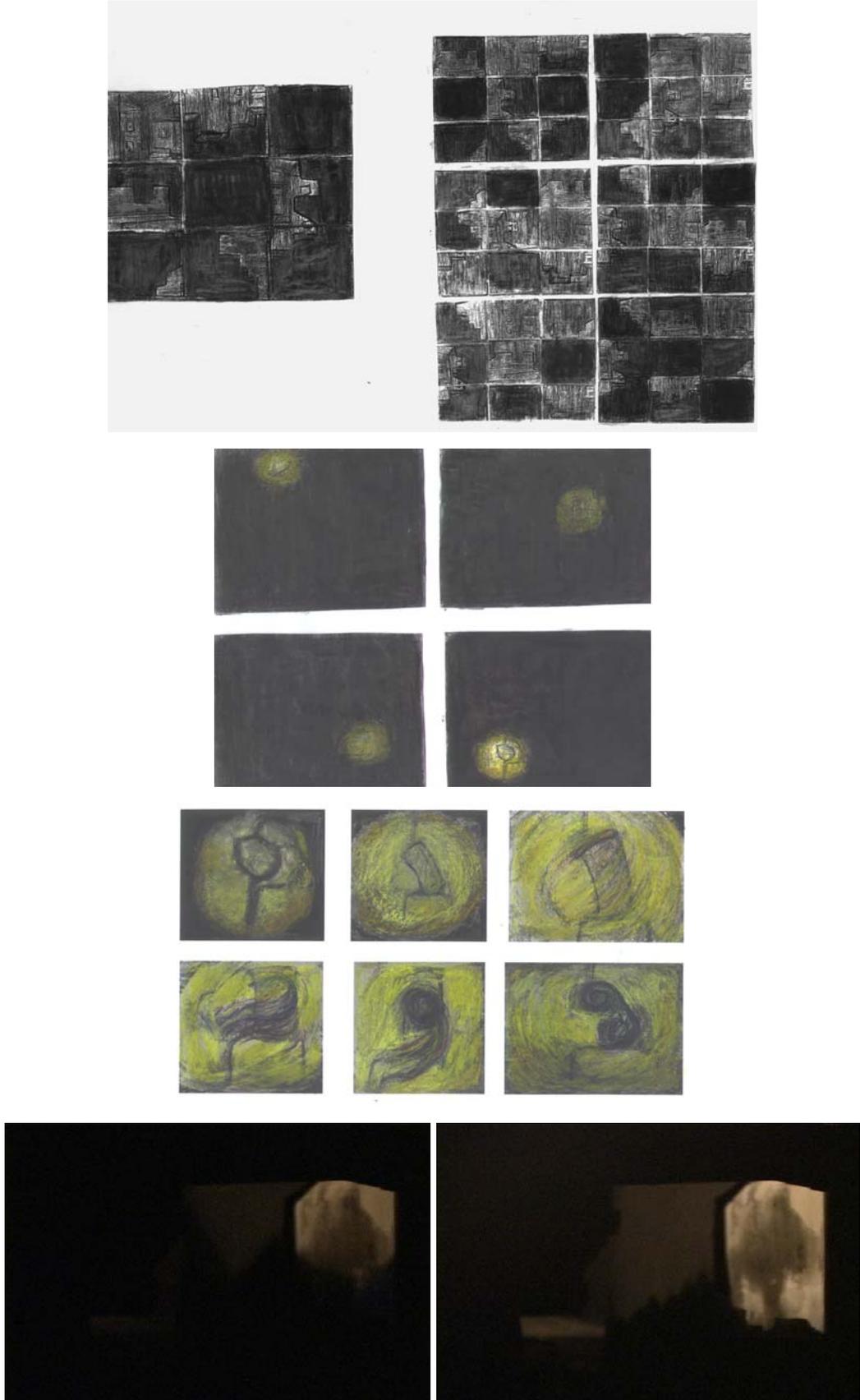


FIGURA 8 - Cenas do primeiro animático

Para a reconstrução do *storyboard*, era preciso desenhar toda a estrutura da animação o que significava recomeçar uma nova proposta para o *animático*. Com esse resultado organizei as etapas para a realização da narrativa. Através dele, construí os 10 cenários para representar o ambiente no qual estava inserido o personagem. Em todos os cenários, o suporte que usei foi o papel Paraná no qual trabalhei a pintura e a colagem (técnica mista).

Com as mudanças no roteiro, a descrição visual de Odradek também foi modificada. No primeiro *animático*, representei o personagem como um emaranhado de linhas que mudava de forma à medida que se tentava definir a sua imagem. Após reescrever o roteiro, passei a mencionar as transformações de Odradek através de sua silhueta.



FIGURA 9 - Silhueta de Odradek

A idéia do personagem como silhueta poderia ser realizada através da *Animação de Recortes*, mas abandonei esta possibilidade quando o professor Maurício Gino¹ sugeriu a areia como meio de representar o personagem. No roteiro, apesar de ter mencionado Odradek como um ser visto apenas pela sua silhueta, achei interessante enfatizar as suas mutações com outro recurso expressivo. Sendo a areia um material móvel, a característica inconstante de Odradek permaneceria.

¹ O professor do ateliê III, Maurício Gino, além de sugerir o uso da areia como forma de caracterizar o personagem, também auxiliou nos testes do estúdio e na escolha dos programas de montagem e edição da animação. Logo depois se tornou o meu orientador do TCC.

Retornei aos testes. No ateliê III, usei a webcam para capturar as imagens para o CTP. Na truca fixei o desenho do cenário que correspondia a passagem em que o personagem teria a descrição física apresentada como um carretel. Por cima dele, coloquei uma placa de vidro no qual a areia ficaria disposta. Para eliminar a necessidade da iluminação, busquei a alternativa de pintar a areia com guache e nanquim preto o que resultou nos tons de cinza médio a escuro. Seguindo a técnica de *animação de areia*, utilizei um palito como objeto de manipulação da camada de areia e capturei todas as ações realizadas (até o personagem adquirir a forma de um carretel). Na montagem da seqüência, aconteceu uma interferência que produziu a animação simultânea do objeto e de sua sombra. Apesar das falhas, o efeito visual tanto da animação do objeto quanto da sombra, tornaram definida a concepção visual do personagem, mas era preciso encontrar uma maneira de usá-las em momentos distintos. Esta questão foi discutida no ateliê e, ao apresentar a montagem dos testes para o professor Maurício Gino, a primeira alternativa que surgiu foi o de minimizar o efeito da sombra, mas a opinião de Maria Antonia Dinelli ¹ foi decisiva. Ela sugeriu que adaptasse a técnica de areia pelo fato dos cenários terem sido construídos em um material opaco (papel paraná) e o professor Mauricio Gino propôs o uso de um Retroprojeto² no qual a areia seria projetada sobre o cenário.

Retornei ao estúdio. Partes das questões técnicas foram resolvidas com o auxílio dos funcionários (Nelson e Luiz) do estúdio além do apoio de Maurício Gino e de Carlos Perini³. Nesse local, o material disponível permitia improvisações, sendo uma forma de ajustar nas técnicas que seriam usadas. No suporte horizontal do feixe luminoso do Retroprojeto², colocamos um papel de seda (para não danificar o aparelho) e sob ele duas tiras de isopor. Acima deles, uma placa de vidro e um pedaço de papel cartão preto na frente do feixe de luz. Para delimitar a área que seria iluminada, uma máscara

¹ Maria Antônia Dinelli auxiliou nas questões técnicas, apresentando soluções que foram adequadas para o desenvolvimento do filme.

² Retroprojeto² é um aparelho óptico destinado à projeção de textos, gráficos, desenhos, etc., escritos ou impressos em transparência, a qual é colocada num suporte horizontal sob um feixe luminoso, o que permite a reprodução, numa tela ou parede, de sua imagem ampliada.

³ Carlos Perini prestou assistência no desenvolvimento da estrutura e em parte na manipulação da areia.

de papel cartão e em formato ora de círculo ora de elipse. A fita crepe foi usada para proteger e fixar toda a estrutura.

Em uma tábua colocava os cenários (um de cada vez) e para apoiá-la em frente do retroprojetor, usei a truca como suporte. A medida que terminava a parte correspondente, trocava-o, repetindo o mesmo processo até o final dos testes.

No primeiro teste, seguimos a diagramação das seqüências da procura do personagem, da tentativa de descrição e da fuga do personagem Odradek. A máscara circular fez o efeito de uma lanterna sobre um ambiente obscuro. Enquanto Maurício Gino movimentava a câmera no sentido panorâmico do cenário, Carlos manipulava a máscara. O espaço, o tempo e o ritmo foram distintos. No final da procura, a presença do personagem ganha forma através do uso da areia. A câmera tornou-se fixa.

Devido ao mecanismo criado para delimitar a iluminação, apenas a parte de trás do retroprojetor é que ficou aberta para que fosse possível transportar a areia que foi manipulada ora com uma vareta ora com um pincel fino ou com os dedos, de acordo com o grau e a precisão da forma que seria construída. Para cada intervenção, a imagem era capturada e no revezamento das tarefas, o personagem foi criado tanto por mim quanto por Carlos Perini (apenas na seqüência do reencontro é que trabalhei sozinha). O trabalho foi exaustivo uma vez que tínhamos que ficar na posição contrária, como se estivéssemos desenhando de cabeça para baixo além do cuidado para não desfazer a forma antes do previsto o que perderia toda a seqüência de trabalho.

Após a descrição física do personagem, prosseguimos com a fuga de Odradek. Seguimos o princípio do movimento da seqüência da procura do personagem, mas modificamos a máscara para o formato de elipse. Trocamos o cenário por outro de mesma estrutura para dar continuidade a trajetória panorâmica.

No último teste com a areia, na seqüência de reencontro do personagem, trabalhei com a idéia em que Odradek ganha o aspecto físico de uma criança e depois se desfaz no ambiente. Como o cenário era de outro formato, era preciso ajustar a máscara e trocá-la por outra menor.



FIGURA 10 – Técnica alternativa: projeção de areia

Como recurso expressivo, tive a idéia de utilizar o Retroprojetor não só para as seqüências em que o personagem aparecia com o aspecto criado pela areia, mas também em todo o seu trajeto e finalizei com a seqüência para a abertura da porta no qual o cenário em que a parte que correspondia à porta era móvel. Através de sua abertura, o fundo podia ser preenchido por outro cenário no qual utilizei o Photoshop para a montagem.

Após os testes do estúdio, organizei todas as imagens (no CTP e no Vegas) para visualizar o efeito produzido. Com o resultado apresentado, os testes no estúdio foram encerrados e o próximo desafio foi encontrar a maneira de estruturar as imagens através dos programas para a animação. Como a idéia em realizar a animação surgiu a partir de uma série de livros-objeto, retornei o tema através de elementos da metalinguagem¹ no qual a obra literária tornou-se presente na composição do filme. Nele, a narrativa foi desenvolvida a partir da apresentação de um *livro*. Quando aberto, a primeira página revela uma homenagem a Kafka. Em seguida, representei o sumário

¹ A metalinguagem consiste no uso de uma linguagem para descrever outra linguagem ou qualquer sistema de significação.

através de elementos que constituem as seqüências do filme e adiante, o percurso e as ações em busca do personagem. Como Odradek não revela a sua identidade, deixei para o último ato, informações que indicassem rastros. Após esse indicativo, o livro é fechado. Construía e reconstruía as seqüências e articulava as imagens entre o movimento e o ritmo que achava necessário. No Photoshop, elaborei as máscaras que foram empregadas no After Effects. Nele, pude encontrar outras ferramentas como o ambiente 3D, incorporadas ao processo de criação do filme. A sonorização foi incrementada após a montagem das seqüências. Com o acréscimo do som (voz-off, ruídos) ¹ eliminei o que era desnecessário para a essência da história e no Adobe Premiere finalizei a animação.

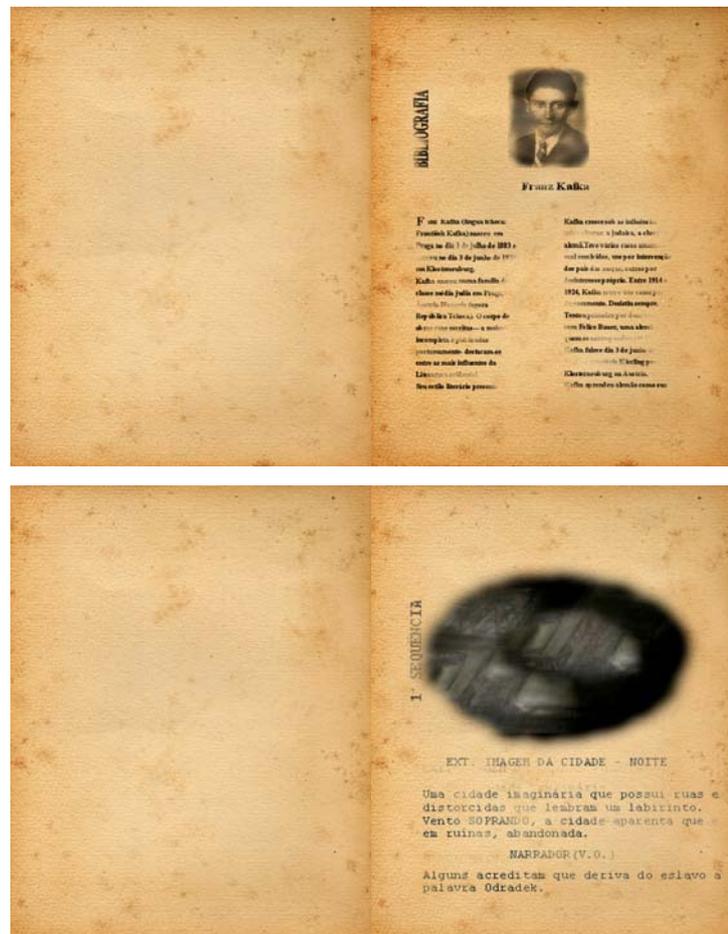


FIGURA 11 – Composição do filme *À sombra de Odradek*

¹ Através do auxílio de Bruno Guedes e de Conceição Bicalho, elaborei os ruídos para a construção de elementos da cidade. A voz-off foi realizada por Arlen Henrique Siqueira.

3.3 O processo de criação

Como representar, em um curta de animação, um personagem que não apresenta uma forma definida?

Durante o processo de construção de *À sombra de Odradek*, a necessidade de materializar o incoerente tornou-se um desafio. Para concretizar o sentido fragmentário da história original, houve a necessidade de modificar a concepção do personagem e de sua estrutura narrativa. No começo, Odradek era representado através de um emaranhado de fios, passando por todas as transformações descritas no conto. O ambiente era representado apenas pelas formas do livro-objeto. Após as mudanças no roteiro, o personagem perde o aspecto de linha e outros cenários são mencionados.

A partir da pesquisa de outros recursos expressivos no qual era possível animar formas fragmentadas, era preciso escolher qual o procedimento que melhor indicaria o aspecto visual do filme. Entre a técnica de *animação de recortes* e a de *animação de areia*, prevaleceu o uso da areia como meio de representar o personagem. Nesse método, o manuseio da areia criava formas abstratas e figurativas e o caráter fugidio de Odradek tornou-se evidente. Para a realização de um ambiente obscuro, a iluminação foi limitada pelo uso de máscaras. A referência da técnica de *stop-motion* esteve presente na movimentação do octógono e nas seqüências que indicavam o percurso de uma lanterna. Na montagem das seqüências, surgiu a idéia de usar o formato de um *livro* como forma de homenagear a obra de Kafka. Após o acréscimo da *voz-off*, os cortes foram necessários. Não era preciso narrar todos os acontecimentos vistos, mas sim, acrescentar ruídos que indicassem elementos da trama.

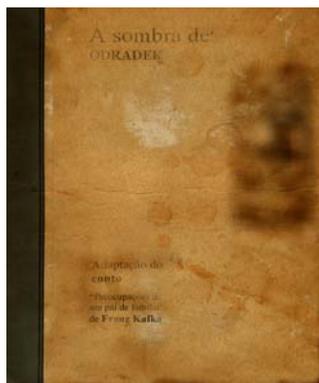


FIGURA 12 - A estrutura narrativa de *À sombra de Odradek*

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível definir a leitura kafkiana?

Kafka apresenta múltiplas interpretações, pois menciona em suas histórias, o intangível.

Não há uma conclusão, mas escolhas a serem feitas. Transitar pelo mundo de Kafka é como percorrer um labirinto. O caminho é cheio de armadilhas e os seres disformes ficam à espreita. A preocupação com a saída nos faz esquecer deles. Só a muito custo é que se consegue livrar do emaranhado kafkiano, mas algo fica para trás. Com a perda, o retorno ao labirinto. Adentro o caminho não é mais o mesmo. A atenção volta-se para os habitantes desse ambiente obscuro. São estranhos, ora aparentam ser animais ora objetos e às vezes parece gente. Quando se tenta uma aproximação, essas criaturas fogem. Por mais que se tente, eles escapam. Não há explicações e o que resta é desvincular desse lugar. O regresso é árduo e constata-se outra perda. A cilada é a mesma. É preciso escolher entre permanecer nesse ciclo ou seguir outro trajeto.

Diante de tantas linhas de interpretação, *À sombra de Odradek* é uma dentre outras formas de entender o mundo kafkiano. Entre todas as modificações realizadas, seja na concepção dos livros-objeto ou do filme, permaneceu a imagem da cidade. Desde o primeiro desenho, lá estava a fragmentada cidade. Nas leituras de Benjamin e de Günther Anders, os questionamentos e a caracterização dos personagens kafkianos estão relacionados com a estrutura de uma cidade.

O sentido fragmentário da obra de Kafka estaria relacionado com as suas impressões e vivências na cidade?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERS, Gunther. *Kafka; pro e contra: os autos do processo*. São Paulo: Perspectiva, 1969. 107p.

BENJAMIN, Walter. *A modernidade e os modernos*. 2.ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000. 107p.

BRUZZO, Cristina. *Coletânea lições com cinema: animação*. v. 4. São Paulo: FDE, Diretoria de Projetos Especiais, 1996. 254p.

JAKOBSON, Roman. *Linguística. Poética. Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

LUCENA JUNIOR, Alberto. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. 2ª ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2005. 456p.

MATEUS, Fernando. *A linguagem do cinema de animação*. Amadora(port.): Câmara Municipal de Amadora, 2004. 80p.

ROSCHEL, Renato. Disponível em: www.almanaque.folha.uol.com.br/Kafka.htm. Acesso em 02 Dez. 2009.

FILMOGRAFIA

Clandestino (*Clandestino*, Portugal, 2000), de Abi Feijó.

FONTE DE FIGURA

VIEGAS, Armindo; PEREIRA, Sérgio. Disponível em: www.7arteparacrianças2008.blogspot.com/search/label/ABI%20FEIJO%20-%20BIOGRAFIA. Acesso em 07 Dez. 2009.