



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

Instituto de Artes

JENNIFER JANE SERRA

A VIDA ANIMADA: (RE)CONSTRUÇÕES DO MUNDO
HISTÓRICO ATRAVÉS DO DOCUMENTÁRIO ANIMADO

CAMPINAS

2017

JENNIFER JANE SERRA

A VIDA ANIMADA: (RE)CONSTRUÇÕES DO MUNDO
HISTÓRICO ATRAVÉS DO DOCUMENTÁRIO ANIMADO

Tese apresentada ao Instituto de Artes
da Universidade Estadual de Campinas
como parte dos requisitos exigidos para
a obtenção do título de Doutora em
Multimeios.

Orientador: Prof. Dr. Marcius Cesar Soares Freire

ESTE EXEMPLAR CORRESPONDE À VERSÃO
FINAL DA TESE DEFENDIDA PELA ALUNA
JENNIFER JANE SERRA E ORIENTADA PELO
PROF. DR. MARCIUS CESAR SOARES FREIRE

CAMPINAS

2017

Agência(s) de fomento e nº(s) de processo(s): FAPESP, 2012/08066-8

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-5250-2323>

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Artes
Sílvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

Serra, Jennifer Jane, 1981-
Se68v A vida animada : (re)construções do mundo histórico através do
documentário animado / Jennifer Jane Serra. – Campinas, SP : [s.n.], 2017.

Orientador: Marcius Cesar Soares Freire.
Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Documentário animado. 2. Animação (Cinematografia). 3. Documentário (Cinema). I. Freire, Marcius Cesar Soares, 1949-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: The animated life : (re)constructions of the historical world through animated documentary

Palavras-chave em inglês:

Animated documentary

Animation (Cinematography)

Documentary films

Área de concentração: Multimeios

Titulação: Doutora em Multimeios

Banca examinadora:

Marcius Cesar Soares Freire [Orientador]

Fernão Vitor Pessoa de Almeida Ramos

Mariana Duccini Junqueira da Silva

Carlos Henrique Rezende Falci

Sérgio Nesteriuk Gallo

Data de defesa: 22-02-2017

Programa de Pós-Graduação: Multimeios

BANCA EXAMINADORA DA DEFESA DE DOUTORADO

JENNIFER JANE SERRA

ORIENTADOR(A): PROF. DR. MÁRCIUS CÉSAR SOARES FREIRE

MEMBROS:

1. PROF. DR. MÁRCIUS CÉSAR SOARES FREIRE
2. PROF(A). DR(A). FERNÃO VITOR PESSOA DE ALMEIDA RAMOS
3. PROF(A). DR(A). MARIANA DUCCINI JUNQUEIRA DA SILVA
4. PROF(A). DR(A). CARLOS HENRIQUE REZENDE FALCI
5. PROF(A). DR(A). SÉRGIO NESTERIUK GALLO

Programa de Pós-Graduação em Multimeios do Instituto de Artes da
Universidade Estadual de Campinas.

A ata de defesa com as respectivas assinaturas dos membros da banca
examinadora encontra-se no processo de vida acadêmica do aluno.

DATA: 22.02.2017

À memória de
Ildete Carneiro Serra,
minha raiz e inspiração

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, à FAPESP pelo financiamento fundamental para a realização da pesquisa e demais atividades acadêmicas através do processo 2012/08066-8, mas também pelo atendimento sempre solícito dos funcionários e pelo apoio em minhas escolhas durante o processo de doutoramento.

Ao meu orientador Marcius Freire, sou grata por sua orientação e apoio na realização deste trabalho e pela companhia na longa jornada na pós-graduação.

A Roger Odin, que supervisionou meu estágio de pesquisa na França e é uma referência central neste trabalho, agradeço a acolhida gentil e generosa contribuição para minha pesquisa.

Agradeço aos membros da banca, Mariana Duccini, Carlos Henrique Falci, Sérgio Nesteriuk e Fernão Pessoa Ramos por participarem de meu doutoramento e por suas contribuições a este trabalho. Assim como a Vicente Gosciola, Alfredo Suppia e Elinaldo Teixeira pelo aceite ao convite para suplência.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Multimeios agradeço a rica experiência acadêmica. Dedico meu agradecimento também a todos os funcionários do Instituto de Artes da Unicamp, em especial, da Secretaria da Pós-Graduação e da Biblioteca do IA, pelo apoio fundamental e constante. A Silvia Shiroma, Carlos Eduardo Gianetti e Liliane Ferreira da Silva também pelo incentivo e amizade. A Elinaldo Teixeira, pelas conversas estimulantes, pelo apoio e pelo carinho de sempre. A Alfredo Suppia e Fernão Pessoa Ramos pelas contribuições em meu Exame de Qualificação.

Agradeço às colegas do grupo de pesquisa “Documentação e Experimentação em Sistemas Audiovisuais” pelas contribuições a este trabalho e pelo suporte ao longo do mestrado e do doutorado. À Natália Barrenhas pela generosa ajuda com os filmes da pesquisa e com eventos acadêmicos e a Gabriel Tonelo, pela ajuda com o trabalho.

Aos profissionais que gentilmente me concederam entrevistas e permitiram o acesso aos filmes examinados: na França – Isabelle Vanini, Marina Mis, Marie Pruvost-Delaspre, Sébastien Roffat, Bastien Dubois, Julie Nobelen, Antoine Lopez e Cécile Noesser; no Brasil – Cesar Cabral, Fábio Yamaji, Maurício Squarisi, Wilson Lazaretti, Rogério Nunes, Rafael Terpins, Marcelo Marão, Vivian Altman e Renato Nery.

Agradeço às amigas e amigos que me acompanharam nessa jornada, na Unicamp, na França ou na Bahia, especialmente Teresa Noll, Carla Paiva, Letizia Nicole, Janaína Welle, Viviana Échavez, Saray Rojo, Juliano Araujo, Rodrigo Barreto, Natália Barrenhas, Lilian Papini, Maria Constância Martins, Raquel Barouh, Sarita Dourado, Vanuza Ramos, Felipe Leal e muitas outras pessoas queridas.

Às companheiras e companheiros de moradia, agradeço pelo amparo e amizade, em especial à Melina Marchetti, Diego da Costa, Vanessa Myho, Carol Manabe, Bruno Pinheiro, Carolina Chmielewski, Enric Llagostera, Marcelo Silva e Pedro Hamaya.

Agradeço profundamente a minha família pela paciência, pelo incentivo e proteção, especialmente, a meu pai Abd-ul Hamid Serra e meus irmãos e irmã.

A meu companheiro, Mateus Pavan, agradeço pela ajuda substancial neste trabalho, pelo apoio e amor que recebi nesta jornada.

A todas e todos que direta ou indiretamente contribuíram com este trabalho, que transmitiram boas energias e que fizeram parte das minhas aventuras durante a pós-graduação, meus sinceros e profundos agradecimentos.

Resumo

Através de uma análise crítica e reflexiva da produção contemporânea de documentários animados no Brasil e no mundo, este trabalho apresenta um entendimento sobre as potencialidades do uso de animação em narrativas não ficcionais e as contribuições do documentário animado para os debates do campo do cinema documentário. Para tanto, o ponto de partida da pesquisa foi a observação de que o hibridismo entre animação e documentário promove uma tensão proveniente da maneira como esses formatos cinematográficos são tradicionalmente compreendidos como opostos. Ao mesmo tempo que essa tensão torna o documentário animado um objeto estranho, especialmente ao campo do cinema documentário, ela confere a esse tipo de produção uma potência narrativa relacionada a como ele desafia os conceitos mais ortodoxos de filme documentário. Além disso, o documentário animado apresenta maneiras pouco convencionais de se documentar aspectos do mundo, ampliando os recursos narrativos do documentário. Este trabalho buscou também investigar o documentário animado a partir da abordagem semiopragmática do filme, proposta pelo teórico Roger Odin, analisando as particularidades de uma leitura fílmica documentarizante colocada em ação por um filme de animação. Dessa forma, buscamos apresentar como o documentário animado pode documentar de uma maneira diferente ao fazer uso de imagens animadas e de estratégias narrativas que são próprias do cinema de animação e que não são comuns a filmes documentários.

Abstract

This work presents an understanding about the potentialities of using animation in nonfiction narratives and the animated documentary's contributions for the discussions in documentary cinema by performing a critical and reflexive analysis of the contemporary production of animated documentaries in Brazil and worldwide. The starting point of our analysis is the observation that the hybridization between animation and documentary promotes a tension arising from the way these two narrative forms are traditionally understood as opposites. While this tension makes the animated documentary a foreign object, specially in the field of documentary, it gives to this kind of production a narrative power related to how it challenges the more orthodox concepts of documentary film. In addition, the animated documentary features unconventional ways of documenting aspects of the world, expanding the documentary filmmaking's narrative tools. We also seek to investigate the animated documentary from the Semio-pragmatic approach of the film, proposed by theorist Roger Odin, analyzing what kind of documentarizing reading is put into action by an animated film. In conclusion, our work aims to present how the animated documentary can document in a different way by using animated images and animation typical narrative strategies, which are not common in documentary films.

Sumário

Introdução.....	11
CAPÍTULO I DOCUMENTÁRIO E ANIMAÇÃO: aproximações, conexões e hibridismos.....	24
1.1. Primeiros contatos.....	27
1.2. Propagandas animadas.....	31
1.3. Animações educativas ou científicas.....	45
1.4. Animações não ficcionais: do Pós-Guerra aos anos 90.....	60
1.5. Animações autobiográficas – a vez das mulheres.....	69
1.6. Anos 1990 e 2000: a formação de uma categoria.....	73
1.7. O estudo do Documentário Animado – uma revisão.....	83
1.8. Animação e documentário contemporâneos: a expansão das fronteiras.....	101
1.9. O documentário animado no Brasil: perspectivas.....	108
CAPÍTULO II DOCUMENTÁRIO E ANIMAÇÃO: conflitos e harmonias.....	116
2.1. Animação e cinema de animação.....	119
2.2. Documentário: de verdade a fiabilidade.....	131
2.3. Documentário/animação: definindo a mestiçagem.....	140
2.4. A imagem documentária.....	149
2.5. Documentando diferentemente.....	162
2.6. Uma abordagem semiopragmática do documentário animado.....	173
CAPÍTULO III O MUNDO ANIMADO: reconstruindo o mundo através da animação.....	180
3.1. Leitura autobiográfica: o Eu-Enunciador Real.....	182
3.2. O enunciador renomado.....	206
3.3. Os Enunciadores fictícios documentarizantes.....	211
3.4. O pessoal como político.....	228
3.5. <i>Até a China</i> e o enunciador sob suspeita.....	240
3.6. Rogério Nunes e a animação da memória.....	245
3.7. <i>A Onda Verde</i> : imagem animada e o calor dos fatos.....	255
Considerações Finais.....	272
REFERÊNCIAS.....	278
Bibliografia.....	278
Filmografia.....	291

Introdução

Este trabalho tem como proposta o estudo de filmes que estabelecem uma relação entre os campos do cinema documentário e do cinema de animação, porém, mais especificamente, do documentário animado, um tipo de filme híbrido no qual a narrativa documentária – sobre fatos, ideias ou pessoas – é traduzida em imagens construídas por técnicas de animação. Como propomos no título deste trabalho ao utilizarmos a expressão “mundo histórico”, empregada pelo teórico Bill Nichols (2005), as imagens animadas que compõem os documentários animados fazem referência ao mundo físico e social no qual habitamos, em contraposição ao universo da fantasia ou do irreal que comumente estão representados em filmes de animação ficcionais e que nascem da imaginação de quem concebe o filme. Nos documentários animados, o mundo (re)construído é mais amplo daquele que pode ser captado pelas lentes de uma câmera, podendo ser o universo psicológico de pessoas, acontecimentos passados, o imaginário coletivo, os territórios da memória, do trauma, ou da subjetividade, etc. Dessa forma, o mundo em que vivemos apresenta-se nesse tipo de produção em toda sua extensão, visível e invisível, permitindo-nos acessar as realidades que vemos e também aquelas que não podemos acessar pelo olhar devido ao caráter subjetivo que tais realidades possuem.

O ponto de partida de nossa análise do documentário animado é a observação de que o hibridismo entre animação e documentário promove uma tensão proveniente da contrariedade entre essas duas partes. Documentário e animação são duas formas narrativas tradicionalmente entendidas como dissonantes e relacionadas a conceitos que se opõem – como, por exemplo, as noções de verdade e de objetividade, associadas ao documentário, e as ideias de imaginação e de fabricação, relativas à animação –, o que confere ao documentário animado um atributo de estranhamento que influencia a maneira como ele é compreendido, podendo ser entendido por alguns espectadores como um tipo de oxímoro. A contradição conceitual que o documentário animado carrega também decorre do lugar privilegiado que a imagem da câmera tem na tradição do cinema documentário. Como apontaremos no segundo capítulo desta tese, o filme documentário é uma narrativa cinematográfica resultante de um trabalho criativo e nisso ele é uma construção, isto é, um produto de uma manipulação dos materiais fílmicos, tanto quanto o filme de ficção. Porém, o pensamento construído em torno

do cinema documentário abarcou ideias que reforçaram uma visão equivocada sobre esse tipo de cinema fazendo com que este fosse entendido como sendo transparente ou que exibisse a realidade tal qual ela existiu diante da câmera, como se tal coisa fosse possível alcançar com um filme. Nesta visão, notamos a ausência de uma consciência sobre o processo de fabricação do texto fílmico que é inerente a toda narrativa cinematográfica.

Uma das ideias que reconhecemos como sendo relacionada ao documentário é, por exemplo, a associação do estatuto documental com a relação indicial da fotografia ou da película com o seu referente no mundo físico, na medida que essa relação fornece uma garantia de que a câmera mostra aquilo que ocorreu diante dela. Segundo Fernão Pessoa Ramos, “a imagem-câmera¹ traz em si, como singularidade, a dimensão da tomada. É o *surplus* da âncora no mundo, no enunciar asserções, que as adensa, as intensifica, levando à caracterização mais plena da tradição documentarista” (2008, p.73, destaque do autor). Essa singularidade da imagem produzida pela câmera foi explorada pelo cinema documentário e constitui uma das características da tradição desse cinema, como a afirmação de Ramos ressalta. Com as imagens fabricadas, como desenhos e pinturas, no entanto, a relação com o mundo histórico é apenas referencial. A ausência de ancoragem no mundo físico, característica da maior parte das imagens animadas – nos referimos aqui especialmente às imagens animadas de natureza pictórica, como os desenhos animados –, se constitui como um elemento que pode detonar uma insegurança em um espectador pouco familiarizado a filmes documentários menos convencionais e pouco instruído sobre o filme a que assiste. Somado a isso, a proximidade da animação com o campo da ficção pode levá-lo a questionar se o filme é mesmo um documentário.

Entretanto, essa tensão conceitual também confere ao documentário animado uma potência narrativa que está relacionada à maneira como ele desafia os conceitos mais ortodoxos de filme documentário. Ao diferenciar-se do filme documentário mais tradicional naquilo que é uma de suas principais convenções – o uso de imagens do mundo registradas por uma câmera – o documentário animado pode despertar a atenção do espectador para uma reflexão sobre o que define um filme como documentário, para a natureza construída de toda narrativa fílmica, para o fato de que o documentário é antes a representação de um ponto de vista do que a exibição de uma verdade. Uma significativa contribuição do documentário

¹ Imagem-câmera é o termo cunhado por Fernão Pessoa Ramos (2008) para designar as imagens em movimento produzidas por aparelhos de filmagem, analógicos ou digitais, em contraposição às representações pictóricas. Segundo Ramos a imagem-câmera tem o poder de nos remeter à circunstância de mundo que deu origem a ela e traz em si a presença do sujeito-da-câmera como uma entidade que testemunha essa circunstância de mundo.

animado está em mostrar que há diversas maneiras de se documentar aspectos do mundo. Cabe destacar que se a tradição da produção documentária é caracterizada pela exploração das qualidades enunciativas da imagem da câmera, também no campo dos estudos teóricos essa imagem foi o foco quase exclusivo das reflexões e definições do cinema documentário, o que pode reforçar o caráter singular do documentário animado.

Por outro lado, se as questões em torno da ausência de indexicalidade na imagem animada suscitou algumas das reflexões presentes neste trabalho, nossos primeiros questionamentos a respeito desse tema não foram motivados por um filme de animação. A primeira provocação veio pelo filme *Guernica* (1950), de Alain Resnais e Robert Hessens. Nesse filme, o sentido do verbo “animar” – isto é, “dar vida a” – não provém da criação artificial do movimento, mas dos novos sentidos que as obras de Picasso adquirem. *Guernica* é construído com filmagens de diferentes telas pintadas por ele, especialmente “Guernica”, de 1937, assim como gravuras e esculturas. No entanto, o objeto do discurso fílmico não é a arte de Picasso, mas o massacre ocorrido na cidade basca homônima². Neste filme, personagens das pinturas de Picasso anteriores e posteriores à obra “Guernica”, como *Famille d'acrobates avec singe*, *Mère et enfant*, *La famille d'arlequin*, do período azul que vai de 1901 a 1905, entre outras, são ressignificados e associados à população civil de Guernica e, então, arlequins viram vítimas do massacre, esculturas viram corpos mutilados. Na banda sonora, além de efeitos de som, o texto do poeta Paul Éluard³ é narrado por Maria Casarès e Jacques Pruvost, reforçando a conexão entre as imagens do filme e o bombardeio à cidade. Em *Guernica*, se as filmagens são registros das pinturas e esculturas de Picasso, na diegese fílmica essas imagens se referem não a esses objetos propriamente, nem mesmo àquilo que Picasso buscou representar nessas obras de arte. Resnais e Hessens operam uma mudança de significado nas representações criadas por Picasso para restaurar simbolicamente a realidade que a tela “Guernica” retrata, utilizando o conjunto visual dessas imagens para representar o horror que a tela simboliza e que faz parte de uma memória coletiva sobre esse massacre e os bombardeios ocorridos na Segunda Guerra Mundial.

Guernica não é um documentário sobre pintura ou sobre Picasso. O uso das pinturas e esculturas de Picasso, transformando-lhes o sentido original, para representar o horror do massacre nessa cidade basca se aproxima das questões colocadas por Rithy Panh em seu filme

² No dia 26 de abril de 1937, o vilarejo basco de Guernica foi alvo de um ataque aéreo por forças fascistas e nazistas, durante a guerra civil espanhola.

³ O poema *La victoire de Guernica*, de Paul Éluard, amigo de Picasso e também um crítico do franquismo, foi inspirado no bombardeio a esta cidade basca.

A Imagem que Falta (*L'image Manquante*, 2013). Em uma narrativa autobiográfica, Panh reconstrói sua infância durante o processo de aprisionamento e assassinato em massa do povo cambojano pelo Khmer Vermelho, entre os anos de 1975 e 1979, usando como artifícios bonecos de argila e imagens de arquivo. Aqui, novamente, não se trata de um filme de animação, mas os bonecos, filmados em planos fixos ou com o uso de alguns movimentos de câmera, ganham vida no filme, um efeito produzido pelo sentido que adquirem na narrativa e pelo casamento com o áudio da narração e dos efeitos sonoros. No início de seu filme, Panh revela sua motivação: “eu busco minha infância como uma imagem perdida”. Nessa busca, *A Imagem que Falta* faz emergir questões caras ao documentário animado: como filmar o horror? Como representar a dor de uma experiência violenta? Como mostrar em um documentário a realidade que escapou às câmeras cinematográficas? Nesse sentido, em certo momento do filme, Rithy Panh expõe, em sua narração e tendo como imagem sua autorrepresentação em boneco de argila: “nós [o povo cambojano preso em campos de trabalho forçado] somos a imagem que falta”. Essa imagem que falta, seja porque a câmera não estava presente na situação ou porque ela não dá conta de comunicar aquilo que se quer dizer, é o elemento principal dos filmes trabalhados nesta tese.

A esse respeito, autores como Sybil DelGaudio (1997) e Paul Ward (2005), destacam que a principal habilidade da animação para a construção de filmes documentários é sua capacidade de documentar o indocumentável, de fazer ver o invisível, o que ocorre no caso da representação de eventos que não foram registrados por uma câmera ou na representação de elementos que pertencem a uma realidade subjetiva, isto é, que pode ser sentida, porém não vista. Esse é o caso também da visualização de estados emocionais ou mentais e do acesso ao interior do corpo humano. A animação permite também um excesso que se configura no poder de representar algo fora do funcionamento natural de nossa realidade física. A câmera registra apenas o que está diante dela, mas a animação permite a manipulação das formas, o exagero e deformação dos formatos e cores, possibilitando destacar elementos de uma imagem e construir imagens simbólicas ou metafóricas. Além disso, como destaca principalmente os autores citados acima, a animação no documentário adquire uma característica performativa, pois ela comunica apenas por sua presença em um documentário, pelo choque causado pela junção entre esses dois formatos e por explicitar que o documentário, como qualquer texto audiovisual, é uma construção.

Este trabalho buscou examinar o documentário animado refletindo sobre as ausências e acréscimos que o circundam. Consideramos a questão que se coloca diante da não-indicialidade da imagem animada: se por um lado a indicialidade, ou indexicalidade, é uma qualidade da imagem filmada que lhe assegura um valor documental, o que ocorre ao documentário quando essa indicialidade está ausente? Por outro lado, o que a imagem animada pode acrescentar na representação da realidade que a imagem *live action* não pode? E se as reflexões teóricas do documentário têm se desenvolvido especialmente a partir da análise da enunciação da imagem da câmera, como a imagem animada pode contribuir com novas perspectivas a essas reflexões? Tendo em conta essas questões, buscamos levantar temas recorrentes nos estudos já realizados sobre o documentário animado e como os estudos do campo da animação e do documentário também podem se encontrar através da análise dessa produção híbrida.

Um dos objetivos deste trabalho é apresentar como o documentário animado pode documentar de uma maneira diferente ao fazer uso de imagens animadas e de estratégias narrativas que são próprias do cinema de animação e que não são comuns em filmes documentários, tais como, a exploração de metáforas visuais e representações simbólicas. Apresentamos algumas potencialidades da animação para a construção de narrativas documentárias que decorrem das especificidades desse formato, mas também de seu encontro com o documentário, como sua característica reflexiva, o uso da animação para manter o anonimato do personagem e a suavização de imagens consideradas impactantes. O trabalho não se detém apenas na análise de como a animação se relaciona com a narrativa dos filmes, mas busca também compreender o documentário animado do ponto de vista de sua leitura fílmica, analisando como esse tipo de produção é compreendido enquanto um filme documentário. Nesse sentido, este trabalho é também uma continuação da pesquisa realizada para a produção da dissertação de mestrado *O Documentário Animado e a Leitura Não-Ficcional da Animação*, publicada em 2011, na qual esse gênero de filme foi analisado a partir do “modo de leitura documentarizante” proposto pelo teórico francês Roger Odin (1984).

Com seu modelo de abordagem teórica, denominado semiopragmática, Odin propõe investigar como os sentidos de um filme são produzidos tanto no espaço de comunicação do emissor – entendido aqui como o realizador do filme – como do receptor – o espectador – e como os filmes são entendidos enquanto ficção, documentário, experimental, filme de família, etc. A abordagem semiopragmática tem como ponto central a ideia de que a produção de

sentidos do filme é regida por elementos internos e externos à obra, mas especialmente por elementos externos, como o contexto. Dentro dessa proposta, o modo de leitura documentarizante – ou modo de produção de sentidos e afetos, como propõe Odin – é um elemento comum às produções classificadas como “filme documentário”. Ela é posta em ação quando o espectador compreende que o enunciador da comunicação fílmica é um sujeito real e não um sujeito fictício. Em contraposição, o filme de ficção conduz o espectador ao que Odin chama de “leitura ficcionalizante”, quando ele constrói mentalmente a figura de um enunciador fictício para a comunicação fílmica. Destacamos, entretanto, que o espectador também pode realizar uma leitura documentarizante de um filme de ficção como, por exemplo, no caso dele querer apreender os elementos que caracterizam o estilo de um diretor ou a performance de um ator, mas esse modo de leitura é distintivo do filme documentário por esse tipo de produção *demandar* esse modo específico de leitura. Em outras palavras, o filme documentário *impõe* uma leitura documentarizante ao espectador.

A partir de nossa pesquisa de mestrado, concluímos que mesmo com o uso de materiais e técnicas do cinema de animação, tradicionalmente associados ao universo da ficção, os documentários animados conduzem o espectador à realização de uma leitura documentarizante. Neste presente trabalho, retomamos o uso da abordagem semiopragmática para analisar a construção de um enunciador real animado, isto é, quais características pode ter uma leitura documentarizante que é posta em ação através da animação. Buscamos analisar como o espectador, ao ver um documentário construído por animação, coloca em ação uma operação de leitura documentarizante que se difere daquela operada por um filme documentário feito somente com imagens produzidas pela filmagem. Compreendemos que o documentário animado se distingue dos demais filmes de animação e demais filmes documentários por combinar estratégias narrativas da animação e do documentário em uma narrativa não ficcional, o que torna singular a compreensão desse tipo de filme. Além disso, a oposição de conceitos estreitos associados ao documentário e à animação influencia a produção de sentidos dos documentários animados e contribui para a realização de uma experiência particular de leitura fílmica, em comparação àquela proporcionada por filmes documentários mais convencionais, produzidos somente com imagens *live action*.

Em decorrência do caráter híbrido do documentário animado, o debate bibliográfico também foi operado em duas frentes. Por um lado, tendo em conta as principais discussões do campo teórico do documentário e, por outro, dialogando com teóricos do cinema de

animação. Além da abordagem semiopragmática, trabalhamos com os principais teóricos que se dedicaram ao estudo do documentário como, por exemplo, Bill Nichols, Michael Renov, Brian Winston e Noel Carroll, buscando inserir a análise do documentário animado dentro das reflexões executadas por esses autores. Apesar de nosso ponto de partida ter sido o campo do documentário, trabalhamos também com teóricos do cinema de animação, como Paul Wells, Maureen Furniss, Paul Ward, Hervé Joubert-Laurencin, Georges Sifianos, entre outros, para examinar quais são as propriedades da animação que o documentário animado traz na sua produção e que podem contribuir para as reflexões teóricas sobre o cinema, e sobre o documentário, mais especificamente.

Nesta tese, trabalhamos com o conceito de documentário animado como sendo o filme animado, que combina ou não animação com *live action*, no qual a animação é usada para a construção de uma narrativa cinematográfica que conduz o espectador a colocar em ação uma leitura documentarizante, isto é, uma leitura através da qual o espectador vê o filme para obter informações sobre a realidade do mundo. Essa realidade não corresponde apenas ao mundo visível, mas inclui suas esferas subjetivas como o espaço da memória, dos pensamentos, do inconsciente, etc. Essa definição de documentário animado tem em conta alguns requisitos. Primeiro, o filme deve fazer operar uma leitura fílmica que demande a construção de um enunciador real, sendo esta operação fundamental para a realização de uma leitura documentarizante. Segundo, o filme precisa ter uma quantidade substancial de imagens animadas, de tal modo que ele é entendido como um filme de animação e não como um filme *live action* que contém trechos de animação. Por fim, a animação deve estar incorporada na narrativa a tal ponto que sua exclusão do filme resulta em prejuízos ou mudanças na produção de sentidos que o filme apresenta. Em outras palavras, no documentário animado, a animação é um meio através do qual o filme *documenta* aspectos do mundo e produz sentidos e afetos segundo o modo de comunicação documentarizante. Ressaltamos que nossa definição de documentário animado não se limita a uma técnica específica de construção da animação, comumente definida como a imagem em movimento produzida quadro a quadro. Consideramos que, com o uso crescente de ferramentas digitais, a animação hoje não é produzida apenas através da manipulação “quadro a quadro”. No entanto, animação e *live action* são tipos de imagens fílmicas distintas e que se opõem em nosso trabalho.

Destacamos nossa opção pelo termo “*live action*”⁴ para nomear as imagens resultantes de filmagens, isto é, que não são imagens animadas. *Live action*, que em português pode ser traduzido como “ação ao vivo”, é um termo comumente usado no campo da produção audiovisual para designar produções com atores reais, “de carne e osso”, em oposição às produções de animação, cujos personagens são seres animados e não humanos. Apesar de mencionarmos o conceito de “imagem-câmera” proposto por Fernão Pessoa Ramos (2008) para designar a imagem filmada, preferimos adotar o anglicismo “*live action*” por considerarmos que este termo se opõe de maneira mais precisa à ideia de “imagem animada”, uma vez que algumas variantes da técnica de animação em *stop motion*⁵ usam como base as imagens da câmera, como por exemplo os processos de pixilation⁶ e de animação de bonecos. Ramos (2008) também considera que a imagem animada pode possuir a mediação da câmera, porém, em muitos casos a relação com a circunstância da tomada, a qual confere distinção à imagem-câmera, está ausente, como no caso das imagens geradas por computação gráfica. Ramos distingue a imagem-câmera especialmente das imagens pictóricas, como desenhos e pinturas, que “não trazem, em sua figuração do mundo, a circunstância que deu origem à imagem, conforme essa circunstância deixa seu traço na câmera na forma da tomada, sustentada pela presença de um sujeito (o sujeito-da-câmera) que existe pelo espectador” (2008, p.80). Apesar das imagens pictóricas serem a matéria-prima mais comum em filmes de animação, trabalhamos com muitas obras em que a imagem-câmera está presente na construção da animação e por isso preferimos adotar a oposição entre filme de animação e filme *live action* ou entre imagem animada e imagem *live action*.

Além disso, tratamos o documentário animado como um gênero de filme que nasce do hibridismo entre cinema de animação e cinema documentário. Para tanto, trabalhamos com um conceito de “gênero” que se aproxima da proposta de Mikhail Bakhtin (2003), segundo a qual, gêneros do discurso correspondem a tipos relativamente estáveis de enunciados

⁴ Optamos por usar o termo em inglês por falta de uma tradução de uso corrente deste termo no Brasil. Em francês, o termo utilizado para designar a imagem filmada é “prise de vues réelle” e em espanhol, “imagen real” ou “acción real”.

⁵ *Stop motion* é a técnica de produção de imagens animadas com o uso de modelos reais registrados através do constante acionamento e interrupção da câmera. Os modelos reais (que podem ser pessoas, bonecos, recortes de papel ou materiais diversos) são movimentados e fotografados quadro a quadro. Posteriormente, os quadros fotografados são montados em sequência, criando-se a impressão de movimento.

⁶ Pixilation é uma variação da técnica de *stop motion* que utiliza atores vivos. Os atores são registrados pela câmera quadro a quadro com pequenas variações de movimento e a sequência dos quadros compõe a animação. Um exemplo de filme de animação com a técnica de pixilation é *Vizinhos (Neighbours)*, realizado por Norman McLaren em 1952, o qual mencionamos no primeiro capítulo desta tese.

determinados sócio-historicamente, através dos quais nós nos comunicamos⁷. Segundo Bakhtin, os gêneros sofrem modificações em decorrência do contexto histórico onde são inseridos e a influência de outros gêneros, o que contribui para sua permanente transformação. Ao mesmo tempo, trabalhamos com o conceito de “espaço de comunicação”, proposto por Roger Odin (2011) ao tratarmos “animação” e “documentário” como campos instituidores de sentidos. Esse conceito foi proposto por Odin como uma construção teórica que deve ser usada em lugar da noção de “contexto”. Segundo Odin, um espaço de comunicação é um espaço no qual um conjunto de imposições condicionam o emissor (realizador) e o receptor (espectador) a produzirem sentido sobre o mesmo eixo de pertinência, como o espaço da comunicação documentária, da comunicação ficcional, da comunicação educativa, etc. Aproximando a proposta de Odin ao trabalho de Bakhtin com os gêneros discursivos, entendemos que o documentário e a animação podem ser considerados como gêneros discursivos do campo do cinema. O documentário animado, por sua vez, se apresenta como um diálogo entre esses gêneros, carregando formas típicas da estrutura de ambos e se conformando como um gênero discursivo híbrido. Nossa proposta é ter esses conceitos como referência no exame da produção de sentidos dos filmes analisados.

Consideramos também que o documentário animado se distingue de outros tipos de filmes que promovem uma relação entre a animação e o mundo real. Um exemplo é o filme documentário *live action* que apresenta apenas trechos de imagens animadas, porém não em quantidade suficiente para que este seja entendido como um filme de animação como, por exemplo, *Cidadão Boilesen* (2009), de Chaim Litewski, que possui uma sequência de animação representando o momento do assassinato de Albert Hening Boilesen. O documentário animado se diferencia também da animação ficcional baseada em fatos reais, como o anime *Gen Pés Descalços* (*Hadashi no Gen*, 1986, Mori Masaki), uma adaptação do mangá homônimo que, por sua vez, é inspirado nas experiências pessoais de seu criador, Keiji Nakazawa. Dessa forma, nossa definição de documentário animado tem como objeto a obra audiovisual que é ao mesmo tempo filme documentário e filme de animação. Com essa mestiçagem, os campos do documentário e da animação funcionam como espaços de

⁷ Agradecemos a Mariana Duccini e a Sérgio Nesteriuk pela indicação da correspondência de nossa análise do documentário animado enquanto um gênero de filme híbrido e a proposta de gênero discursivo de Mikhail Bakhtin.

comunicação⁸ distintos que se cruzam na produção de sentidos e afetos de um documentário animado.

Propomos para o primeiro capítulo deste trabalho um resgate do histórico da relação da animação com o campo da não ficção, especialmente com o cinema documentário, trazendo casos de produções que estabeleceram essa relação e que de alguma forma influenciaram as discussões contemporâneas sobre o documentário animado. Nossa proposta foi dialogar com autores que analisaram o documentário animado previamente e propuseram um histórico de sua ocorrência desde os primórdios do cinema, especialmente Sybil DelGaudio (1997), Paul Wells (1997), Gunnar Strøm (2003 e 2005), Eric Patrick (2004), Paul Ward (2005), entre outros. Em conformidade com a proposta desses autores, não realizamos uma linha evolutiva do documentário animado, pois ele não é resultante de um processo evolutivo. Compreendemos, também, que o uso de animação nas produções não ficcionais citadas neste trabalho atendeu a propósitos diferentes e que a relação entre animação e documentário se distingue em cada contexto sócio-histórico. Dessa forma, oferecemos uma descrição de exemplos com o objetivo de apresentar como animação e documentário estiveram em constante contato na história do cinema, seguindo uma sequência organizada cronologicamente. Acreditamos ser importante apresentar em nosso trabalho como o documentário animado tem sido contextualizado recentemente e quais produções provocaram nos pesquisadores a reflexão de que ele se configura como um tipo particular de filme de animação e de filme documentário. Destacamos, por exemplo, a importância dos filmes de animação de propaganda política e as animações científicas nesse histórico.

Ressaltamos que alguns filmes de animação com caráter de propaganda política e animação educativa ou científica se encaixam em nossa definição de documentário animado como, por exemplo, *O Naufrágio do Lusitânia* (*The Sinking of the Lusitania*, Winsor McCay, 1918) e *Of Stars and Men* (Faith Hubley e John Hubley, 1964), porém, não são todas as propagandas animadas que podem ser definidas como “documentário animado”. As animações de propaganda política, especialmente, exemplificam como a animação foi utilizada para outros fins que não aquele do entretenimento e podem ser consideradas como pertencente ao campo da não ficção, porém, muitos dos filmes de propaganda relatados neste

⁸ O termo “espaço de comunicação” foi proposto por Roger Odin (2011) como uma construção teórica que deve ser usada em lugar da noção de “contexto”. Segundo Odin, um espaço de comunicação é um espaço no qual um conjunto de imposições condicionam o emissor (realizador) e o receptor (espectador) a produzirem sentido sobre o mesmo eixo de pertinência, como o espaço da comunicação documentária, da comunicação ficcional, da comunicação educativa, etc.

capítulo não impõem uma leitura documentarizante, a exemplo de *Der Fuehrer's Face* (Jack Kinney, 1943), dos estúdios Disney, no qual o personagem fictício Pato Donald tem um pesadelo sonhando que trabalha em uma fábrica nazista. Mesmo que filmes como estes não sejam documentários animados, eles contribuíram para a desconstrução da ideia de que a animação está somente ligada à ficção ou ao universo infantil. Em suma, o primeiro capítulo introduz o cenário de produção e estudo do documentário animado e analisa como e por que o documentário animado vem sendo considerado nos últimos anos como um novo gênero de filme documentário.

Neste capítulo também retomamos os principais estudos já realizados sobre o documentário animado em países estrangeiros e no Brasil, indicamos formas mais recentes de interação entre animação e o campo da não ficção, como webdocumentários que fazem uso de animação, e apresentamos uma breve análise do documentário animado brasileiro. Apesar de reconhecer a importância da análise da produção nacional de documentários animados e da presença de filmes brasileiros em nosso corpus de pesquisa, nossa proposta, no entanto, não foi trabalhar com o Brasil como foco de nosso estudo. Inicialmente, voltamos nosso olhar para a produção nacional de documentários animados, porém, encontramos dificuldades especialmente para encontrar uma quantidade variada de filmes brasileiros que correspondesse às diferentes inovações, em termos de abordagem e linguagem cinematográfica, e que colocassem as mesmas questões que os filmes estrangeiros trouxeram para o documentário animado. Pesquisando em mostras e festivais de filmes de animação e de documentário, como por exemplo o Festival Internacional Anima Mundi e o Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo, notamos que há uma carência de indexação dos filmes como “documentário animado” ou como “documentário/animação” mesmo quando há a presença de tais produções na programação desses eventos que, na maior parte das vezes, são classificadas apenas como “filme de animação”.

Indexação é um conceito trabalhado por Noël Carroll (2005) e diz respeito às informações que acompanham o filme e que funcionam como rótulo ou classificação que o filme recebe como sendo do domínio do documentário, da ficção, do experimental ou ensaístico. Consideramos que os festivais e mostras são espaços privilegiados para a indexação de um filme como documentário animado, especialmente por entendermos que esse gênero de filme é ainda pouco conhecido no Brasil. Por exemplo, quando um filme de animação é exibido em um festival de cinema documentário ele coloca em ação uma leitura

documentarizante, mesmo com a tradicional associação da animação com o campo da ficção. O festival, dessa forma, indexa o filme como um “documentário animado”. Também notamos que os realizadores de documentários animados no Brasil nem sempre classificam seus filmes como “documentário animado”, preferindo nomear os filmes apenas como “animação” ou “documentário”. A baixa frequência de uso do termo “documentário animado” ou similares tornou mais difícil conhecer os filmes nacionais e, conseqüentemente, mais difícil também trabalhar com um corpus restrito aos filmes brasileiros. Assim, a produção nacional se mostrou insuficiente para conduzir todas as reflexões a que nos propomos realizar.

Em nosso segundo capítulo, partiremos de uma reflexão sobre as definições de “filme de animação” e de “filme documentário” para propor uma definição de documentário animado. Também trabalharemos as questões que surgem da interação entre animação e documentário, como o impacto no valor documental do filme documentário quando este tem como base o uso de imagens icônicas. Apresentaremos o valor que a imagem fílmica de natureza indicial tem para o documentário e como esse valor é posto em cheque pela imagem digital. Nesse capítulo também retomaremos a abordagem semiopragmática e apresentaremos como essa abordagem teórica pode contribuir para o estudo do documentário animado. Também analisaremos como a união entre animação e documentário confere distinção ao discurso do documentário animado e como as propriedades significativas das diferentes técnicas de animação contribuem para a construção de modos distintos de representação do mundo.

A produção do terceiro capítulo tem como base o trabalho de análise fílmica, seja realizando uma análise detalhada de um único filme ou através da comparação entre diferentes filmes. Nosso objetivo foi construir as análises do corpus fílmico tendo como base tanto a abordagem semiopragmática como o exame do uso da animação na construção da narrativa fílmica. A escolha dos filmes foi pautada na relevância que essas obras apresentaram para o desenvolvimento do documentário animado, constatada na presença desses filmes em festivais e mostras dedicadas ao documentário animado e em textos acadêmicos. Dessa forma, trabalhamos com as seguintes autobiografias animadas, tendo como base o modelo de leitura autobiográfica proposto por Roger Odin: *Persépolis* (Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud, 2007), *Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2008), *Jasmine* (Alain Ughetto, 2013) e *El Edificio de los Chilenos* (Macarena Aguiló, 2010). Para analisar o efeito na leitura documentarizante de sujeitos enunciadorees que são famosos, examinamos o longa-metragem *Is the Man Who is tall*

Happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky (Michel Gondry, 2013). Os filmes *Dossiê Rê Bordosa* (Cesar Cabral, 2008), *Creature Comforts* (Nick Park, 1989) e *A Guerra dos Gibis* (Thiago Mendonça, Rafael Terpins, 2012), por sua vez, foram analisados a partir da combinação entre ficção e não ficção que eles apresentam. Como animações realizadas por mulheres e que suscitam reflexões sobre a representação do corpo, analisamos *Daddy's Little Bit of Dresden China* (Karen Watson, 1997), *Topor et Moi* (Sylvia Kristel, 2004) e *Little Deaths* (Ruth Lingford, 2010). O curta-metragem *Até a China* (Marcelo Marão, 2015) é analisado neste trabalho como um filme que une humor, documentário e animação e no qual a representação do “outro” é atravessada pela autorrepresentação. Trabalhamos também com os filmes no animador paulistano Rogério Nunes, que apresentam uma proposta memorialista: *Lembrança do trem das Onze/A Passageira do Trem das Onze* (2007/2008), *Sete Voltas* (2009), *A Casa dos Ingleses* (2009), *Jaçanã e o Adoniran* (2012), *Boi Fantasma* (Rogerio Nunes, José Silveira, 2012) e *Um dia de Líder* (2013). Por fim, analisamos a combinação entre imagens animadas e imagens *live action* e a potência narrativa dessa combinação no filme *The Green Wave* (Ali Samadi Ahadi, 2010).

CAPÍTULO I

DOCUMENTÁRIO E ANIMAÇÃO: aproximações, conexões e hibridismos

A interação entre cinema de animação e cinema documentário não é algo novo como evidenciam alguns filmes do cinema silencioso, mas nas últimas décadas a vertente documental do cinema de animação cresceu exponencialmente em quantidade e visibilidade. Este aumento veio acompanhado de análise e discussão entre membros de diferentes instituições do campo cinematográfico, de pesquisadores a realizadores, críticos, programadores de festivais, entre outros. Esse movimento, impulsionado sobretudo pelo sucesso mundial de filmes como *Ryan* (Chris Landreth, 2004), *Persépolis* (Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud, 2007) e *Valsa com Bashir* (*Waltz with Bashir*, Ari Folman, 2008), tem como principal ponto de partida a ideia de que a confluência entre animação e documentário tal como se apresenta nesses filmes decorre de um hibridismo desses campos, um fenômeno que, se por um lado pode ser tomado como estimulante e mesmo natural ao mundo da animação, por outro lado, é estranho ao universo do cinema documental e estabelece uma nova e, para alguns, controversa categoria de filme documentário: o “documentário animado”⁹.

Ao revisarmos a história do cinema examinando os domínios do documentário e do cinema de animação, observamos que o documentário animado enquanto categoria de filmes surge não da emergência de obras que unem os campos da animação e do documentário, uma vez que sua ocorrência é antiga, enquanto o termo e a formação de um *corpus* fílmico são recentes. Porém, é possível considerar o surgimento do “documentário animado” enquanto um gênero como resultado de debates protagonizados especialmente por teóricos do cinema de

⁹ A nomeação mais comum para esse tipo de produção tem sido *documentaire animé* em francês, *documental animado* em espanhol e *animated documentary* em inglês (ou em sua versão mais curta, *animadoc*). Em português a versão mais corrente é “documentário animado”, tal como usamos em nossa pesquisa de mestrado e como aparece nos trabalhos de India Mara Martins (2009), Maria Inês D. S. Souza (2012) e Fábio Belotte (2015). Em algumas passagens de nosso texto utilizamos também a expressão “documentário de animação” como uma variação com mesmo sentido. Destacamos, contudo, que consideramos haver uma diferença entre classificar esses filmes como “animação documental” e “documentário animado”. Acreditamos que o segundo nome promove uma vinculação mais forte ao campo do cinema documentário e vemos em sua adoção uma filiação aos primeiros debates sobre esse tipo de produção, os quais visaram a defesa deste como um tipo válido de filme documentário.

animação e de transformações nos campos da animação e do documentário, localizados sobretudo no segundo. Animação e documentário são tradicionalmente considerados como produções dissonantes, com propósitos e naturezas opostas. Por um lado, a animação foi e ainda é fortemente associada ao universo infantil, do lúdico e do faz de conta – e, em consequência, considerada como pertencente ao campo da ficção –, enquanto o documentário foi relacionado a conceitos como verdade, objetividade e evidência, em consonância com uma concepção equivocada de filme documentário como sendo uma reprodução factual da realidade.

A caracterização do campo do cinema documentário, entretanto, foi especialmente construída a partir do confronto com o campo do cinema ficcional, de tal forma que, para muitos teóricos, o filme documentário passou a ser definido a partir da oposição documentário/ficção, como se não fosse possível aos dois gêneros compartilhar abordagens e estratégias narrativas. Dessa forma, ao ser tão associada ao campo da ficção, a animação carrega uma oposição ao documentário, oposição esta que também dá-se em relação à maneira como as imagens de cada formato comumente são produzidas: animação construída por imagens *fabricadas*; documentário feito com imagens *capturadas*. Como afirma Bill Nichols (1994, p.29; 2016, p.19), o filme documentário tem sua tradição fundamentada no poder de transmissão de uma “impressão de autenticidade” baseada nas propriedades da imagem de natureza fotográfica, especialmente na ideia de que a imagem capturada por uma câmera (estática ou em movimento) fornece uma evidência do evento que ela registra, o que, por sua vez, tem fundamento na relação indexical que a imagem resultante de processos fotoquímicos ou eletrônicos estabelece com a realidade. Este pensamento é uma das bases da associação do documentário com a ideia de objetividade, o que diverge da relação entre animação e as ideias de manipulação e intervenção, como abordaremos com mais detalhes no segundo capítulo deste trabalho.

Essas diferenças transformaram o documentário animado em um tipo de oxímoro, gerando uma resistência em sua aceitação como exemplo legítimo de filme documentário. Tal objeção está evidente nos primeiros textos sobre esse tipo de produção, que datam do final da década de noventa e início dos anos dois mil, como mostraremos adiante, que revelam o esforço – de pesquisadores oriundos do campo dos estudos de animação¹⁰ – em questionar essa concepção de documentário e em demonstrar que a animação pode ser usada como uma

¹⁰ Tais como Sybil DelGaudio, Gunnar Strøm, Sheila Sofian, Paul Wells, por exemplo.

ferramenta válida para a representação documentária do mundo em que vivemos. Somente nas últimas décadas, após transformações nos dois campos, a convergência entre cinema de animação e narrativas não ficcionais – das quais destaca-se o filme documentário¹¹ – vem sendo discutida e evidenciada, com grande contribuição do sucesso de filmes híbridos de documentário e animação e do crescimento de produções que compartilham desse hibridismo, com o documentário animado sendo apontado por teóricos e críticos de cinema como um novo gênero de filme documentário¹².

Esse aspecto de inovação que é associado ao documentário animado nos dias atuais, entretanto, não corresponde ao surgimento da interação entre cinema de animação e cinema documentário, pois esta não é recente. Como evidenciam alguns filmes dos primórdios do cinema, como *O Naufrágio do Lusitânia* (*The Sinking of the Lusitania*, 1918), de Winsor McCay, *The Einstein Theory of Relativity* (1923) e *Evolution* (1925), dos irmãos Max e Dave Fleischer, os exemplos de animações que apresentam caráter não ficcional ou mesmo documental são bem mais antigos do que o uso do termo “documentário animado”. Além disso, há décadas a animação vem sendo utilizada em produções documentárias como uma ferramenta para auxiliar na explicação de conceitos e ideias, especialmente na forma de animações de mapas, textos e gráficos. Ela foi principalmente empregada como suporte visual para um conteúdo didático, como nos filmes *O Oxigênio* (1958) e *Investir para Progredir* (1966), produzidos pelo INCE no Brasil ou como em *Notre planète, la terre* (1947), do cineasta francês Jean Painlevé. Apesar do histórico do documentário animado não ter uma trajetória linear e tampouco evolutiva, como observou Annabelle Honess Roe (2013, p.5), é possível destacar, ao longo da existência do cinema, exemplos de animações que demonstram como a interação entre esses dois campos é antiga e que, por terem sido citados em textos acadêmicos e exibidos em festivais, ajudaram a elaborar um pensamento sobre a relação entre documentário e animação.

¹¹ Em nossa pesquisa, trabalhamos com a distinção entre as noções de “não ficção” e de “documentário”. Consideramos que o campo das produções de não ficção abarca o filme documentário, mas vai além, incorporando outras formas de discurso como as produções do jornalismo, a literatura científica, entre outros.

¹² O documentário animado foi apresentado como um novo “gênero de filme documentário”, por exemplo, na 12ª Conferência Internacional do Documentário do festival *É Tudo Verdade*, em 2012, cujo tema foi “O Real animado; Animação no cinema documentário”. Disponível em: <http://etudoverdade.com.br/br/edicao/2012>. Acesso julho 2016.

1.1. Primeiros contatos

Realizado em 1918, o filme *O Naufrágio do Lusitânia* (*The Sinking of the Lusitania*) do animador americano Winsor McCay, é apontado como o primeiro exemplo de documentário de animação entre os filmes que restam visíveis até hoje¹³. Trata-se de uma representação, realizada através de desenho animado, do naufrágio do RMS Lusitania, navio de passageiros britânico que foi atingido por um submarino alemão em 1915, quando viajava de Nova Iorque para Liverpool. Esse ataque com um torpedo causou a morte de mais de mil pessoas, entre britânicos e estadunidenses. Dos 1959 passageiros e tripulantes do Lusitânia apenas 764 pessoas sobreviveram. O filme foi construído aos moldes de cinejornais da época, reconstituindo o ataque ao navio de maneira bem detalhada e com um tom dramático, em sintonia com o sentimento de comoção que o evento ocasionou nos países vitimados. O filme apresenta um trecho inicial em *live action* e sequências de desenho animado, além do uso de intertítulos que funcionam como um narrador e conectam as imagens animadas ao evento real. O fato gerou grande comoção nos Estados Unidos e foi usado pelos britânicos para pressionar a entrada do país na Guerra, o que só aconteceu anos depois. Levando em conta a ausência de registros fotográficos do evento e o impacto que o filme teve na informação e comoção quanto ao naufrágio do navio, podemos considerar que *O Naufrágio do Lusitânia* demonstra como a animação vem sendo utilizada para a documentação da realidade vivida desde os primeiros tempos do cinema.

Nesse sentido, o filme tem início com um intertítulo com a seguinte informação: “Winsor McCay, criador e inventor de Desenhos Animados, decide desenhar um registro histórico do crime que chocou a Humanidade”¹⁴. Esse primeiro letreiro chama atenção por referenciar o filme como um “registro histórico” do evento, produzido por McCay¹⁵ que aparece em cena logo em seguida, em uma sequência de imagens *live action*. Essas primeiras imagens, não-animadas, por sua vez, apresentam o registro do autor em seu processo de

¹³ Apesar da conceituação do documentário animado só ter surgido no final dos anos 90, a maior parte da bibliografia sobre este tipo de produção cita *O Naufrágio do Lusitânia* como o primeiro documentário animado por ser este o filme mais antigo que se encaixa nas definições contemporâneas de documentário animado. Alguns exemplos de autores que fazem essa referência são: Paul Wells (1997), Gunnar Strøm (2003), Sheila Sofian (2005), Paul Ward (2005), India Mara Martins (2009), Sébastien Roffat (2011) e Annabelle Honess Roe (2013).

¹⁴ Do original: “Winsor McCay, originator and inventor of Animated Cartoons, decides to draw a historical record of the crime that shocked Humanity”. Tradução nossa.

¹⁵ Zenas Winsor McCay foi animador e cartunista. Pioneiro do cinema de animação, desenvolveu um estilo que influenciou gerações posteriores, tanto nos quadrinhos como na animação, e criou personagens carismáticos como Little Nemo e Gertie, o dinossauro.

criação. Primeiro, o animador aparece entrevistando o repórter Mr. Beach¹⁶, que, conforme consta no intertítulo, dá detalhes do navio para o trabalho que será realizado. Em seguida, ele aparece construindo a animação: 25 mil desenhos foram produzidos e fotografados um a um. A passagem para as sequências de animação se dá com uma explicação de como o processo é realizado: a informação “o primeiro trabalho feito foi o movimento do mar” acompanha o desenho estático quando em seguida aparece o desenho animado do mar. Nesse momento, um novo intertítulo surge e informa: “A partir daqui você está olhando para o primeiro registro do naufrágio do Lusitania”¹⁷ (destaque nosso).



Fig. 1: Representação do naufrágio por Winsor McCay em *O Naufrágio do Lusitânia*.

O fato das sequências de desenho animado serem apresentadas pelo filme como “o primeiro registro” do naufrágio reforça a importância da animação no processo de documentação do evento, pois ele não está sendo somente explicado pelo filme, mas também *exibido*, oferecendo ao público a oportunidade de testemunhá-lo. Esse sentimento é fortalecido pelo uso de fotografias legendadas de vítimas célebres do naufrágio e pelos desenhos de estética realista e enquadramentos que reproduzem o estilo do registro fílmico feito com uma câmera.¹⁸ Os desenhos de McCay, ricos em detalhes e realismo, reproduziram

¹⁶ Mr. Beach foi o primeiro repórter que noticiou o naufrágio no navio Lusitania. Ver mais informações em John Cannemaker, *Winsor McCay: His Life and Art*, Nova Iorque: Abrams Books, 2005.

¹⁷ Do original: “From here on you are looking at the first record of the sinking of the Lusitania”. Tradução nossa.

¹⁸ Sébastien Roffat (2005) propõe que o estilo Art Déco empregado por McCay é similar ao dos cinejornais da época, o que pode reforçar a correspondência entre ambos.

os padrões de representação dos registros cinematográficos feitos à época, o que pode ter contribuído para o efeito dramático que o filme causou quando foi lançado. A afirmação de McCay sobre seu desenho animado em *O Naufrágio do Lusitânia* como um tipo de registro visual *factual* do evento junto com a estética dos desenhos podem indicar um desejo de McCay em realizar um “cinejornal animado”.

Antoine Lopez, fundador e programador do *Festival international du court-métrage de Clermont-Ferrand*, no entanto, aponta a França como local de surgimento do primeiro documentário animado. Segundo Lopez (2012), o filme *A Batalha de Austerlitz* (*La bataille d'Austerlitz*), realizado em 1910 por Émile Cohl¹⁹ pode ser considerado o primeiro desenho animado educativo/didático pertencente ao cinema de não ficção. Apesar de a obra estar indisponível para visualização nos dias atuais, Valérie Vignaux (2007, p.160) opina que o filme corresponde claramente a uma encomenda e o define como “filme de educação militar”, como muitos outros realizados nessa época pela sociedade de produção cinematográfica da qual Cohl era colaborador, a Gaumont. Se com a falta de acessibilidade à obra não é possível afirmar que *A Batalha de Austerlitz* tenha sido de fato um documentário animado, é possível, no entanto, considerar que o filme, com base na descrição de Vignaux e de Lopez, corresponde a duas formas frequentes de interação entre os campos da animação e da não ficção: a animação educativa e a propaganda política animada, as quais explicaremos com mais detalhes adiante.

A interseção entre animação e documentário pode ser vislumbrada mesmo na gênese do cinema documentário enquanto um campo cinematográfico constituído por um conjunto de filmes, de conceitos e de agentes, com o início da escola britânica de documentário, articulada por John Grierson nos anos 30. Quando Grierson usou o termo “documentário”²⁰ definindo-o como o “tratamento criativo das atualidades”²¹, ele não tinha em mente as ideias de objetividade e autenticidade *factual* as quais esse foi associado, difundidas sobretudo com o documentário moderno (Cinema Direto) e o jornalismo televisivo, mas uma proposta de união

¹⁹ Émile Eugène Jean Louis Courtet, conhecido como Émile Cohl, foi um cartunista e animador francês, um dos pioneiros do cinema de animação, considerado o “pai” do desenho animado. Sua filmografia inclui produções de 1908 a 1921.

²⁰ Segundo Brian Winston (1995, p.8-9) Grierson usou o termo “documentário” primeiramente para referir-se ao filme de Robert Flaherty, *Moana* (1926) como uma obra contendo “valor documental” (documentary value), ao entrevistar Flaherty para um jornal de Nova Iorque, em 1926. Como Winston aponta, o termo porém já tinha sido usado para nomear o tipo de produção que entendemos como filme documentário pelo francês Boleslaw Matuszewski, em 1909, e pelo fotógrafo e etnógrafo estadunidense Edward Sheriff Curtis, em 1914. John Grierson, porém, continua sendo associado até os dias atuais como o responsável pela nomeação e pelo início de uma tradição do cinema documentário.

²¹ Do original “*creative treatment of actuality*”.

entre os trabalhos artístico e informativo. Como apontam Brian Winston (2008) e Noël Carroll (2005), a proposta de “tratamento criativo” de Grierson correspondia ao seu desejo de distinguir o documentário das *actualités*²² e dos cinejornais tendo como base a criação artística, aproximando o documentário do conceito de obra de arte.

Nos trabalhos da *GPO Film Unit*²³, dirigida por Grierson e patrocinada pelo governo britânico, a animação estava integrada à produção de documentários e entre a equipe de documentaristas figuravam os animadores Len Lye e Norman McLaren, que trabalhavam tanto como documentaristas quanto como animadores (Strøm, 2003), assim como a animadora alemã Lotte Reiniger. Nesse contexto, foram produzidos filmes de animação experimental que divulgavam os serviços da empresa de correio britânico como *The Heavenly Post Office* (Lotte Reiniger, 1938), *Rainbow Dance* (Len Lye, 1936), *A Colour Box* (Len Lye, 1935), *Love on the Wing* (Norman McLaren, 1939) e *Trade Tattoo* (Len Lye, 1936). Em *Trade Tattoo*, por exemplo, Lye utiliza pedaços de filmes de outras obras da *GPO Film Unit* combinados com uma animação abstrata e uma trilha sonora vibrante para representar o ritmo da vida cotidiana da classe trabalhadora britânica. Alguns dos filmes realizados sob a produção de Grierson estavam associados ao contexto da Segunda Guerra Mundial, como por exemplo *War and Order* (Charles Hasse, 1940), *London Can Take It!* (Humphrey Jennings e Harry Watt, 1940), entre outros, e os animadores também participaram da confecção de filmes de guerra, como *Defense of Madrid* (Ivor Montagu, 1936), no qual McLaren atuou como cinegrafista, e *News for the Navy* (1938), de sua autoria. Em contrapartida, antes de ingressar na equipe de Grierson, McLaren havia realizado, junto com Helen Biggar, *Hell Unlimited*, uma crítica à guerra que mistura cenas de animação e de *live action*. A participação de animadores na produção de filmes de guerra e de propaganda política foi uma prática comum nesse tempo e se iniciou junto com o cinema de animação de diferentes países, como examinaremos a seguir.

²² *Actualités* foi o termo usado para o cinema de atualidades introduzido pelos irmãos Lumière, que registrava cenas cotidianas, eventos oficiais ou militares, cenas e locais urbanos e de viagem e que se propunha como um registro da vida em seu fluxo, sem intervenções, mas sob influência dos modos de representação vigentes na época.

²³ *GPO Film Unit* foi uma subdivisão da UK General Post Office, empresa pública responsável pelo serviço de postagem e telecomunicações no Reino Unido, criada para produzir documentários institucionais relacionados às atividades da GPO. Sob a direção de John Grierson, a *GPO Film Unit* reuniu diversos diretores talentosos, como Alberto Cavalcanti, Paul Rotha, Basil Wright, Norman McLaren, entre outros.

1.2. Propagandas animadas

A produção de filmes de animação impregnados de conteúdo ideológico político ou nacionalista foi frequente durante a Primeira Guerra Mundial e, de maneira mais intensa, na Segunda Guerra Mundial, como apontam os trabalhos de Sébastien Roffat (2005, 2014), Paul Ward (2003), Gunnar Strøm (2003), Laura Pontieri (2012) e Paula de Castro Broda (2014). Esse formato serviu à propaganda política de diferentes países e animações de teor político foram produzidas mesmo por aqueles que não protagonizaram esses dois conflitos internacionais, como os países latino-americanos. Assim como o cinema *live action* de ficção e documental foi utilizado como ferramenta político-ideológica, sobretudo voltada para a comunicação de massa, o cinema de animação, ficcional e documental, contribuiu para difamar inimigos e fortalecer preconceitos, estimular o sentimento nacionalista, promover o recrutamento ou mesmo para o treinamento de cidadãos e militares em atividades relacionadas às guerras.

Como Laura Pontieri afirma sobre a animação russa pós-Revolução: “Cartazes, caricaturas e animações eram capazes de transmitir em traços simples, lineares e em convenções facilmente compreensíveis uma mensagem que poderia alcançar as pessoas comuns, em grande parte sem instrução²⁴ (Pontieri, 2012, p.06, tradução nossa). Nesse sentido, Geneviève Djénati (2001) alerta para a capacidade do desenho animado de associar conteúdo informativo e envolvimento emocional, o que potencializa seu poder de comunicar uma mensagem, seja ela positiva ou negativa, e o torna interessante aos propósitos de convencimento ideológico. Além disso, como indica a análise de Ward (2003) sobre as animações britânicas no período da Primeira Guerra Mundial, os animadores procuraram representar a realidade e os eventos de seu tempo em conformidade com o pensamento vigente, o que pode explicar o tom político e/ou nacionalista da maior parte dos filmes da época, incluindo produções não-comissionadas pelos Estados.

O próprio *O Naufrágio do Lusitânia*, que inaugura a história do documentário animado, serve também como exemplo de animação com forte carga ideológica. Como aponta Roffat (2005, pp.17-18; 2011, p.2), antes de ser este um filme documentário, trata-se de uma obra de propaganda: “é um filme único para a época por mostrar o trauma vivido pelo realizador e seu desejo de comunicar seu desconforto ao espectador para que estes expressem

²⁴ Do original: “Posters, caricatures, and animation were all able to convey in simple, linear traits and easily understandable conventions a message that could reach the largely uneducated common people”.

sua indignação”²⁵(Roffat, 2005, p.17, tradução nossa). A última cena do filme é significativa de sua carga ideológica: diversos corpos flutuam no mar e uma mãe que afunda tenta manter, em vão, seu bebê fora d'água. A cena antecede o último intertítulo, que sentencia: “O homem que efetuou o disparo foi condecorado por isso pelo Kaiser! E ELES AINDA NOS DIZEM PARA NÃO ODIARMOS O HUNO” (tradução nossa, em letras maiúsculas como no original)²⁶, o que revela um ódio preexistente e uma visão pejorativa do imperador Guilherme II a qual o filme ajuda a promover.

Esse tipo de animação está presente nas primeiras produções do cinema de animação do mundo inteiro, como apontam as pesquisas de Ward (2003), Evans (2005), Roffat (2005) e Pontieri (2012), seja através de filmes financiados pelo governo ou por iniciativa dos realizadores. Muitas delas podem ser consideradas a versão em animação de caricaturas políticas, de natureza quase sempre satírica, que eram produzidas para publicações impressas como revistas e jornais, ou associadas à técnica de *lightning sketching*²⁷, como foi o caso de animações britânicas da época (Ward, 2003) e das caricaturas animadas soviéticas (Pontieri, 2012). Esse é o caso também da animação brasileira através do exemplo de *Paz e Amor* (Alberto Botelho e Alberto Moreira, 1910), com uma crítica à campanha civilista e ao governo do presidente Nilo Peçanha (Nesteriuk, 2011, p.109) e de *O Kaiser* (1917). Este foi realizado por Álvaro Martins, animador brasileiro pioneiro conhecido pelo pseudônimo “Seth”, como de uma animação satírica do imperador alemão e rei da Prússia Guilherme II, representando seu desejo de controlar o mundo.

Apesar de o filme não ter sobrevivido aos dias atuais, os registros de sua descrição indicam que ele apresentava o desenho animado de Guilherme II em estilo de caricatura, cobrindo o globo terrestre com seu capacete – em alusão a sua política bélica imperialista – e em seguida sendo engolido pelo globo, como uma projeção do desejo de Seth pela derrota do imperador (Moreno, 1978, pp. 65-66).

²⁵ Do original: “C'est un film unique pour l'époque montrant le traumatisme vécu par le réalisateur et son envie de communiquer son malaise avec les spectateurs pour qu'ils expriment leur indignation”.

²⁶ Do original: “The man who fired the shot was decorated for it by the Kaiser! AND YET THEY TELL US NOT TO HATE THE HUN”.

²⁷ *Lightning sketch* ou *lightning cartoon* era uma forma de apresentação ao vivo em que o artista desenhava e modificava seu desenho diante da plateia de maneira a produzir um “efeito de animação”. O anglo-americano James Stuart Blackton, pioneiro da animação nos Estados Unidos, foi o primeiro a combinar *lightning sketch* com *stop motion*, realizando filmes como *The Enchanted Drawing* (1900), *Humorous phases of funny faces* (1906) – conhecido como um dos primeiros desenhos animados do cinema – e *Lightning Sketch* (1907).



Fig. 2: Imagem do fotograma encontrado de *O Kaiser*, com caricatura do imperador alemão Guilherme II.

Além do exemplo de *O Kaiser*, no caso brasileiro as caricaturas também estiveram presentes em cinejornais, especialmente através do trabalho do cartunista Raul Pederneiras,²⁸ cujas charges animadas encerravam a versão brasileira do *Pathé-Journal*, feitas pela companhia do fotógrafo Marc Ferrez e exibidas no Cine Pathé, e o “Cine Jornal Brasil” dos irmãos Alberto Botelho e Paulino Botelho (Ramos; Miranda, 1997, pp. 25-26), o qual apresentava também caricaturas não-animadas feitas pelo cartunista. Além de Pederneiras, o animador Luiz Sá também colaborou em cinejornais no período de 1930 a 1964, com charges exibidas entre as notícias, inicialmente no jornal “O Globo Esportivo na Tela”, produzido pelo Cineac do Brasil Ltda., depois no “Esporte na Tela” e “Notícias da Semana”, produzidos pela Cinegráfica São Luiz, de Luiz Severiano Ribeiro (Moreno, 1978, p.73).

Um caso significativo de uso da caricatura de animação durante a Primeira guerra é o argentino *El Apostol*, de Quirino Cristiani, o primeiro longa-metragem de animação do mundo. Realizado em 1917, o filme constituiu-se de uma sátira política sobre o presidente Hipólito Yrigoyen (1852-1933). Cristiani já trabalhava desenhando quadrinhos satíricos para revistas e jornais quando o produtor de cinejornais argentinos Frederico Valle encomendou uma peça para o final de um de seus cinejornais e perguntou ao então cartunista se ele poderia fazer os desenhos se mexerem (Bendazzi, 1996). O segundo filme de Cristiani, *Sin dejar rastros*, de 1918, também tinha relações com eventos políticos. O filme abordava o naufrágio de um navio argentino causado por um submarino alemão. Os alemães atribuíram a responsabilidade do naufrágio aos franceses e ingleses para forçar a entrada Argentina na

²⁸ Raul Pederneiras viveu de 1887 a 1953. Foi caricaturista, ilustrador, pintor, professor, teatrólogo, compositor e escritor brasileiro.

Guerra a seu lado, o que foi descoberto pelos argentinos. Como descreveu o próprio animador, Cristiani, seu segundo filme era bastante atrevido e utilizava o humor para ridicularizar o embaixador alemão na Argentina, Karl von Luxburg. Porém, esse atrevimento não agradou o governo argentino que, receoso de uma tensão maior com a Alemanha, mandou sequestrar as cópias e o negativo do filme, permanecendo este desaparecido até os dias atuais (Bendazzi, 2008, p.65).

Enquanto uma potência econômica e centro de produção cinematográfica, a Inglaterra produziu muitos filmes satíricos. Dentre eles *Peter's Picture Poems* (Dyer, 1917) e *There Was a Little Man and He Had a Little Gun* (Kinsella e Morgan, 1918) são exemplos de animações próximas dos quadrinhos satíricos e que também têm como tema o Kaiser Guilherme II. Como aponta Ward (2003, pp. 66-67), além de filmes animados de curta-metragem, foram produzidas também séries de animação britânicas com o mesmo perfil, como *John Bull's Animated Sketchbook* (1915-16, Cartoon Film Company/ animada por Dubley Buxton e Anson Dyer), *Bully Boy* (1914-15, Neptune Films/ animada por Lancelot Speed), *The Kineto War Map Series* (1914-16, Kineto/ produzida por Charles Urban e animada por F. Percy Smith), *Studdy's War Studies* (1914-15, Gaumont/animada por George E. Studdy), *Bairnsfather Cartoons* e *Raemakers Cartoons*²⁹, ambas animadas por Jack Dodsworth em 1917 para a Cartoon Film Company. Segundo Ward, a característica principal dessas séries era a representação satírica de eventos da guerra. O autor chama atenção para o fato de que essa produção de animações deve ser entendida dentro do contexto da máquina de propaganda britânica desse período e de que algumas produções, como as séries *Bairnsfather* e *Raemakers* eram baseadas em obras já conhecidas de cartunistas que trabalhavam com o meio impresso.

Como uma versão russa de *lightning sketches*, as caricaturas animadas conformaram o padrão da animação soviética em seus primeiros anos. Segundo Pontieri (2012, pp.07-11), a animação soviética dos anos de 1920 consistia principalmente de filmes de propaganda, sátiras políticas e filmes baseados em caricaturas e panfletos políticos.³⁰ Entre os exemplos citados pela autora, constam os curtas de Iurii Merkulov, *Politicheskii obozreniia* (*Political Revues*, [s. d.]), *Nashi Karikatury* (*Our Caricatures*, [s. d.]), *Nash otvet Chamberlenu* (*Our*

²⁹ Segundo Paul Ward, o termo “cartoon”, associado hoje em dia a animações infantis americanas, era utilizado nesse período para nomear propagandas animadas.

³⁰ Pontieri observa que essas animações tinham uma ligação intensa com os cartazes e as caricaturas produzidas nessa época pelos artistas que trabalhavam para jornais satíricos e para a Okna ROSTA, a agência de correios e comunicação do governo russo.

Answer to Chamberlain, 1927) e de Nikolai Khodataev, como *Budem Zorki* (*We'll Be Vigilant*, 1927).

Dziga Vertov dirigiu *Soviet Toys* (1924) em colaboração com o diretor Aleksandr Bushkin e o animador Ivan Beliakov, realizado para a agência governamental de produção cinematográfica Goskino. O filme foi baseado nos desenhos de Viktor Denisov (Deni) publicados na série *Kino-Pravda*. Além de criticar a burguesia e a igreja, nesse curta-metragem Vertov faz um elogio à nova política econômica do regime soviético utilizando a linguagem caricatural própria das animações soviéticas desse tempo. Vertov também colaborou em outras animações políticas de Bushkin e Beliakov, como a série *Iumoreski* (*Humorous Stories*, 1924) e *Boris Savinkov. Istoriia odnogo razocharovaniia* (*Boris Savinkov: Story of a Disappointment*, 1924), e os animadores como Aleksandr Bushkin e Aleksandr Ivanov contribuíram com frequência nos primeiros trabalhos de *Kino-pravda* (Roffat, 2005, p.183)³¹. Afora essas obras, uma produção prolífica de animações soviéticas foi estabelecida com fins de politização das massas, incluindo filmes de propaganda e filmes educativos e científicos.



Fig. 3: Representação de um capitalista em *Soviet Toys*

Nos Estados Unidos, o governo financiou o trabalho de cineastas para a produção de material de treinamento desde o início da Primeira Guerra. Contemporâneo de Winsor McCay, o animador John Randolph Bray se tornou o principal produtor de animações

³¹ Entretanto, como também aponta Pontieri (ibidem, p.10), Aleksandr Bushkin desempenhou um papel mais importante do que Vertov para a animação soviética, fundando um estúdio de animação na Goskino em 1922, escrevendo sobre animação e produzindo animações políticas.

educativas e de treinamento através de seu estúdio Bray Productions. Nessa época, o estúdio de Bray era o mais poderoso na indústria americana de animação, realizando também séries animadas ficcionais e empregando animadores de talento, como Max Fleischer, inventor da técnica de rotoscopia³². Noell Wolfgram Evans (2005) destaca a contribuição que a rotoscopia teve no sucesso de Bray, uma vez que o uso dessa técnica resulta em uma animação de desenhos realísticos, o que servia bem ao propósito de treinamento militar. O entusiasmo de Bray e de Fleischer com o uso da animação como ferramenta educativa pode ser considerado outro fator. Durante a Primeira Guerra Mundial, Fleischer foi encarregado, junto com Jack Leventhal, chefe da Bray Technical Division, de supervisionar a produção dos filmes de treinamentos para o exército no Forte Still, em Oklahoma, onde foram realizadas animações como *How to Operate a Stokes Mortar*, *How to Fire the Lewis Machine Gun*, *Submarine Mine Laying*, *Contour Map Reading*, entre outros. Como aponta Martin Goodman (1999), essa experiência contribuiu para Fleischer realizar sua obra *The Einstein Theory of Relativity* (1923), um dos primeiros exemplos de animação educativa. Max Fleischer também realizou animações para a Jam Handy Organization, companhia que também produziu filmes de treinamento e instrucionais para o governo estadunidense. O sucesso das produções de Bray, Handy e outras companhias que atuaram para as forças militares e para o governo estadunidense garantiu a continuidade no pós-Guerra de projetos de animação educativa e de treinamento junto a empresas do campo industrial.

Durante a Segunda Guerra Mundial, a animação se destaca mais fortemente como um importante meio de persuasão, considerada, com outras formas de produções cinematográficas, como arma política tanto na disputa entre os países do Eixo e dos Aliados, como entre capitalistas e comunistas. Segundo Goodman (1999), após as experiências durante a Primeira Guerra, o exército dos EUA percebeu que a animação era um tipo de produção relativamente barata, fácil de produzir e ajudava no melhor desempenho das tropas. Com o intuito de promover a participação americana na Segunda Guerra Mundial, Walt Disney, assim como os estúdios Columbia, Warner Bros, Universal e MGM, produziram animações comissionadas pelo governo americano nas quais os inimigos eram retratados como vilões e o sentimento patriota era estimulado (Broda, 2014). Personagens famosos, como Popeye

³² A Rotoscopia, inventada em 1917 por Max Fleischer, consiste no uso da filmagem com atores como referência para construir os desenhos da animação quadro a quadro a partir de cada fotograma do filme original. Essa técnica foi bastante utilizada nas produções de J. R. Bray e também por Disney, em filmes como *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937). Max Fleischer foi um dos pioneiros da animação norte-americana, junto com seu irmão Dave. Na empresa montada pelos irmãos, a *Fleischer Studios*, eles foram responsáveis por transformar em desenhos animados as histórias de personagens dos quadrinhos como Betty Boop, Popeye e Super-Homem.

(Paramount Pictures), eram usados em desenhos animados lutando contra japoneses ou nazistas, em curtas-metragens como *You're a Sap, Mr. Jap* (Dan Gordon, 1942). O estúdio Warner Bros, por sua vez, lançou filmes estrelados pelo personagem Gaguinho (Porky Pig) como *Porky's Hero Agency* (Robert Clampett, 1937) e *Confusions of a Nutzy Spy* (Norman McCabe, 1943). Um dos documentários mais populares nos anos 1940, *Why We Fight*, de Frank Capra, tem partes de animação feitas pelos estúdios Disney, junto com imagens de arquivo e tomadas da guerra³³. Os estúdios de Walt Disney produziram também *Victory Through Air Power*, dos animadores Clyde Geronimi, Jack Kinney, James Alger e H.C. Potter, em 1943, um filme sobre a força aérea americana que defendeu os argumentos estratégicos do Major Alexander Seversky, que, entre outras estratégias militares, sustentavam a adoção de bombardeios de longo alcance.

Além de *Victory Through Air Power*, Disney produziu diversos vídeos de treinamento e de ficção com cunho político como, por exemplo, *Donald Gets Drafted* (Jack King, 1942), *The Army Mascot* (Clyde Geronimi, 1942), *Education for Death* (Clyde Geronimi, 1943), *Der Fuehrer's Face* (Jack Kinney, 1943), *How To Be A Sailor* (Jack Kinney, 1944), entre outros, atuando também na produção de filmes de treinamento através da 18ª Base da Força Aérea dos Estados Unidos, unidade militar formada por animadores ligados ao estúdio. Sybil DelGaudio (1997) destaca a atuação da 18ª Base da Força Aérea (também chamada de “First Motion Picture Unit” - FMPU) durante a Segunda Guerra Mundial, com a missão de realizar filmes de treinamento em animação para as forças armadas americanas, tais como *Camouflage* (Eddie Donnelly, 1943), que ensina como surpreender um inimigo. A FMPU teve início em 1942, pelo major Rudy Ising (fundador dos estúdios de animação da Warner Bros e da MGM), teve cerca de 100 homens em operação, era organizada em quatro unidades lideradas por ex-animadores da Disney (Frank Thomas, Berny Wolf, Van Kaufman e Joe Smith), mas também contava com animadores da Warners, Fleischers e MGM. As produções empregavam frequentemente atores famosos de Hollywood para a narração, valendo-se da popularidade deles. Entre os narradores destacam-se Ronald Reagan e Clark Gable. A FMPU produziu centenas de animações para treinamento das forças armadas, demonstrando como a animação foi tida como um eficaz produto para a informação e educação da população.

³³ Sobre a relação de documentário e animação através do exemplo de *Why We Fight*, ver Fernão Pessoa Ramos, *Mais Afinal...O que é mesmo Documentário?*, São Paulo: Editora Senac, 2008, p. 72.



Fig. 4: Pato Donald interpretando um soldado nazista em *Der Fuehrer's Face*

A contribuição de Disney para o governo estadunidense foi efetuada também no contexto das estratégias de controle político dos países americanos através dos projetos do Office of the Coordinator of Inter-American Affairs (OCIAA), órgão responsável pela supervisão e elaboração de propaganda cultural estadunidense para as Américas, onde se destaca a produção de animações tendo países latinos como cenário e a criação de personagens regionais, como o brasileiro Zé Carioca (Joe Carioca) e o mexicano Panchito. Ao governo americano preocupava a influência nazista na América Latina e por isso desejava promover laços amigáveis entre as Américas (Kaufman, 1997, p.21). Para isso, Disney foi contratado para fazer uma excursão a países da América do Sul como representante dos Estados Unidos e para produzir uma série de curtas-metragens tematizando esses países. Em 1941, um grupo de animadores do estúdio, incluindo o próprio Walt Disney, realizou a excursão para o Brasil (Rio de Janeiro), Argentina, Bolívia, Chile e, posteriormente, México. Com base no material de pesquisa produzido durante as viagens, as animações finalizadas foram combinadas em duas produções mais longas, *Saludos Amigos* (*Alô, amigos!*, 1942) e *The Three Caballeros* (*Você já foi à Bahia?*, 1944), e em alguns curtas-metragens. Em termos de representação dos países visitados, essas produções exibem visões estereotipadas dos povos latinos, reproduzindo clichês como por exemplo a afetuosidade latina ou a malandragem brasileira, e promovem uma exaltação dos países focada nas belezas naturais e em elementos culturais.

Outro programa do OCIAA com envolvimento dos estúdios Disney foi o “Saúde para as Américas”, que teve o Brasil como um dos países-alvo. No caso brasileiro, a motivação dessas animações está vinculada ao interesse estadunidense no país durante a Segunda Guerra Mundial, tanto na criação de bases militares no Nordeste brasileiro como no consumo de borracha da Amazônia e de minerais do vale do Rio Doce, em Minas Gerais. Como aponta Jorge Ferreira (2007), o território brasileiro era infestado por doenças graves como a malária e fazia-se necessária uma campanha de combate a doenças para a proteção dos soldados americanos. Tendo em vista essa questão e como resultado de um acordo bilateral entre Brasil e Estados Unidos, foi criado em 1942 o Serviço Especial de Saúde Pública – Sesp, um órgão autônomo que implementaria no Brasil as diretrizes do Instituto de Assuntos Interamericanos (Ferreira, 2007).

Dessa forma, houve um investimento na produção e distribuição de filmes educativos em saúde no Brasil, especialmente filmes em 16 mm. Segundo o pesquisador André Luiz Vieira de Campos (*apud*. Guimarães, et al., 2010), foram encomendados 10 filmes educativos ao estúdio Walt Disney, entre eles, *O Corpo Humano (The human body)*, *Como a doença se propaga (Transmission of Disease)*, *Insetos que transmitem doenças (The Insects as carriers of disease)*, *Opilação (Uncinarirose)*, *O que é doença? (What is disease?)*³⁴. De maneira geral, nessas animações há um narrador com voz *over* que interage com um personagem fictício criando, diretamente ou indiretamente, uma conexão entre o personagem e o espectador. O desenho animado serve nesses filmes para representar situações vividas pela população brasileira em termos de cuidados com a saúde e para enfatizar o caráter didático dos filmes.

Nos países europeus, na União Soviética e no Japão a relação entre animação e propaganda político-nacionalista foi também profusa durante a Segunda Guerra Mundial. Além da promoção do regime, as animações soviéticas produzidas entre os anos 1920 e 1980 tratam especialmente da crítica ao capitalismo, ao imperialismo dos Estados Unidos e aos regimes fascistas como, por exemplo, *Kino Circus* (Leonid Amalrik, Olga Khodatayeva, 1942) que retrata Hitler, Mussolini, Miklós Horthy e Victor Antonescu de maneira satírica e compara Hitler a Napoleão. Olga Khodatayeva também realizou um dos episódios da série de animação antinazista *Newsreel of Politsatire*, de 1941, que contou com a participação de Olga

³⁴ Os filmes educativos do acervo Sesp permaneceram por muitos anos esquecidos e mal condicionados (muitos avinagraram) em arquivos de Brasília até que no final dos anos 1980 uma pesquisadora da Fiocruz encontrou o material. A Fundação Oswaldo Cruz recuperou 32 filmes em 16 mm de um total de 68 filmes do acervo Sesp, mas houve uma perda de conteúdo em algumas películas, não sendo possível visualizar os créditos de alguns filmes.

Khodataev, Ivan Ivanov-Vano, Brumberg Zinaida Brumberg Valentina e Alexander Ivanov. Destaca-se também o trabalho do animador Ivan Ivanov-Vano, que realizou filmes como *Black and White* (1933), *Fascist Boots Shall Not Trample Our Motherland* (1941), entre outros.³⁵

Na Inglaterra, o estúdio de animação Halas & Batchelor também foi convidado a produzir propaganda política. Segundo Vivien Halas (filha de John Halas e Joe Batchelor) e Paul Wells:

Foi John Grierson, de volta à Grã-Bretanha por um período em 1941 após a criação do National Film Board do Canadá, que guiou a unidade para o campo da propaganda de guerra. Durante o período de guerra remanescente, 1941-1945, a unidade produziu cerca de 70 curtas-metragens no cumprimento de várias necessidades de guerra. (Halas, Wells, 2015, tradução nossa).³⁶

Entre as produções do estúdio com esse perfil, destaca-se a série *Abu* (1943-1945), protagonizada pelo garoto árabe Abu e seu burrico, e dois longas-metragem de treinamento militar: *Handling Ships* (John Halas, Alan Crick, 1945), para treinamento de novos marinheiros, e *Water for Fire Fighting* (John Halas et Alan Crick, 1948), destinado à formação de bombeiros.

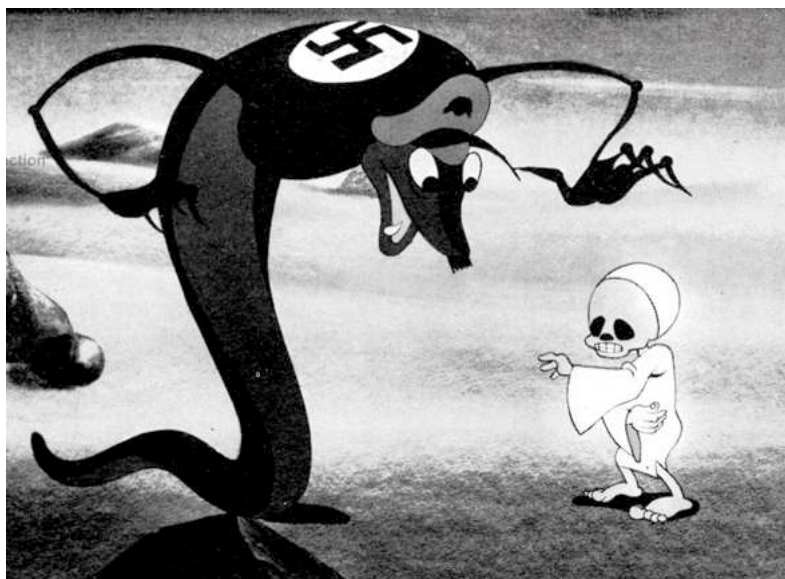


Fig. 5: Hitler aparece como cobra em episódio de 1943 da série *Abu*

³⁵ A coletânea em DVD *Animated Soviet Propaganda: From the October Revolution to Perestroika* reúne principais exemplos da animação de propaganda soviética. Uma lista desses filmes pode ser visualizada em websites sobre o DVD, como em: <http://www.dvdtalk.com/dvdsavant/s2237sov.html>. Acesso julho 2016.

³⁶ Do original: “It was John Grierson, back in Britain for a period in 1941 after setting up the National Film Board of Canada, who guided the unit into the field of wartime propaganda. During the remaining war period, 1941-45, the unit produced some 70 shorts in fulfilment of various wartime needs”.

Entre outras animações britânicas com conteúdo político desse período, podemos citar *Local Boy Makes Good: a story with a moral*, produzido pela Royal Air Force – RAF (Força Aérea Real) para alertar sobre problemas respiratórios em alta altitude, *War Cartoon No. 4 – Hitler Dances to Stalin's Tune* (Anson Dyer, 1939), produzido dentro da série de cinejornais “War Cartoon”, da Gaumont British News; *Bury the Axis* (Lou Bunin, 1943), uma animação de bonecos, na técnica de *stop motion*, satirizando os inimigos do Eixo, entre outros filmes. Além desses, *Kill or Be Killed* (1942) é um filme feito pelo animador Len Lye para o Ministério da Informação e em colaboração com o exército britânico que, apesar de não ser animado, também dá mostras do envolvimento de animadores na produção de filmes de propaganda de guerra na Inglaterra durante a Segunda Guerra Mundial.

O cinema foi utilizado como ferramenta de propaganda nacionalista e cultural no Japão e nos países sob o seu domínio, como China e Coreia. Ao início da Guerra, o governo japonês impôs um modo de vida austero à população que não atuava nos campos de batalha e as produções cinematográficas voltaram-se ao cultivo da “consciência nacional” (Roffat, 2005, p.27). Entre as animações japonesas produzidas como propaganda ideológica estão os filmes protagonizados pelo herói do folclore japonês, Momotarō, como por exemplo, *Sora no Momotarō* (Yasuji Murata, 1931), *Umi no Momotarō* (Yasuji Murata, 1932), *Momotarō no Umiwashi* (Mitsuyo Seo, 1943) e *Momotarō Umi no Shinpei* (Mitsuyo Seo, 1945), que representam o heroísmo dos soldados, outro tema comum às animações de propaganda dos



Fig. 6: Personagem Momotarō no filme *Momotarō Umi no Shinpei*

diversos países³⁷. Esse heroísmo aparece em outros desenhos animados japoneses, como *Kaikokutaro-shin nihonto banzai* (Suzuki Hiromasa, 1938) e *Nippon Banzai* (Ryoji Mikami, Eijirô Nagatomi, 1943), sobre a opressão de asiáticos por soldados britânicos, citado como a versão japonesa de *Why We Fight* (Clements, McCarthy, 2015). As animações japonesas também representavam os povos inimigos de maneira pejorativa, como, por exemplo, *Kuroneko Banzai* (Takao Nakano, 1934), uma crítica aos EUA com a representação de Mickey Mouse como vilão, *Sora no Arawashi* (Noburo Ofuji, 1938), usando o personagem Popeye como vilão, *Spy Gekimetsu* (Sanae Yamamoto, 1942), retratando Roosevelt e Churchill, entre outros exemplos.

Na Alemanha, Goebbels e Hitler eram admiradores das produções de Disney e aspiravam construir uma indústria alemã de cinema de animação com a mesma qualidade (Roffat, 2005; Moritz, 1997). Esse desejo se intensificou depois que os Estados Unidos entraram no conflito. Segundo Moritz (1997, pp.231-232), até 1937 a Alemanha era amplamente abastecida com os *cartoons* norte-americanos e as produções de Disney tinham bastante popularidade no país. Com o sucesso de *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) e a incorporação da animação na propaganda de guerra dos Estados Unidos³⁸, os alemães intensificaram seus investimentos para estabelecer uma indústria de animação forte, capaz de produzir filmes curtos em grande escala, assim como animações de longa-metragem, focando especialmente no folclore alemão como veículo para a propagação de ideais nacionalistas. Os alemães produziram sua própria versão do conto de Branca de Neve (*Schneeweisschen*, 1939), mais fiel à versão original dos irmãos Grimm e realizado pelo documentarista Hubert Schonger, que resultou, porém, em um fracasso junto ao público. Outros filmes inspirados em contos são as animações em *stop motion* dos irmãos Ferdinand e Paul Dierl como, por exemplo, *Der gestiefelte Kater* (*O Gato de Botas*, 1940) e *Dornroschen* (*A Bela Adormecida*, 1941). Temas não ficcionais também foram trabalhados em animações desse contexto, como *Inflation* (1927/1928), de Hans Richter³⁹, que tematiza a relação entre empobrecimento e

³⁷ Sobre os filmes japoneses apresentando Momotarō no contexto de propaganda de guerra ver Scott A. Lukas e John Marmysz (Ed): *Fear, Cultural Anxiety and Transformation: Horror, Science Fiction, and Fantasy Films Remade*. Londres: Lexington Books, 2009.

³⁸ Moritz aponta de Goebbels recusou o preço alto cobrado por Disney para exibir Branca de Neve e atacou o filme na imprensa germânica (a respeito de Branca de Neve, Roffat revela que este era um dos filmes favoritos de Hitler). Após a entrada nos EUA na guerra, Disney proibiu que seus filmes fossem exibidos na Alemanha e as animações do estúdio assumiram um conteúdo antinazista.

³⁹ Expoentes da animação experimental, Walther Ruttmann e Hans Richter atuaram tanto como documentaristas e como animadores, produzindo obras com conteúdo ideológico nacionalista.

mercado financeiro e foi comissionado pela UFA (Universum Film Aktiengesellschaft, companhia cinematográfica associada à propaganda nazista).

Entre os animadores alemães que atuaram a serviço do projeto de animação nazista, destaca-se o pioneiro da animação alemã, Hans Fischer. Como aponta Moritz (1996; 1997), Fischer não lutou a Primeira Guerra por ser asmático, mas seu trabalho em hospitais do exército o levou a produzir um filme de caráter antiguerra, *Das Loch im Westen*, em que retratava o negócio da guerra como principal responsável pelos conflitos. Seu sucesso como animador de comerciais o levou a ser convocado a mover sua equipe e estúdio para Potsdam, perto dos estúdios da UFA para colaborar em produções de ficção e documentário (Moritz, 1996, p.6). Fischer foi comissionado por Goebbels a criar animações com a mesma qualidade técnica das animações de Disney e com financiamento nazista ele produziu, junto com o cartunista Horst von Mollendorf⁴⁰, três desenhos animados de propaganda que promoviam comportamentos sociais consonantes à ideologia nazista: *Die Verwitterte Melodie* (1942), sobre uma abelha que encanta os animais tocando músicas com um fonógrafo, *Der Schneemann* (1943), sobre um boneco de neve, e *Das Dumme Gänselein* (1944), sobre uma gansa que, seduzida por uma vida de glamour, quase acaba devorada por uma raposa. O desenho animado *Vom Bäumlein, das andere Blätter hat gewollt* (Da pequena árvore que desejava folhas diferentes, tradução nossa), dirigido por Heinz Tischmeyer, apresenta um antissemitismo mais evidente, mostrando uma árvore dourada que tem suas folhas roubadas por um homem caracterizado como judeu.

Além das produções em solo alemão, a animação de propaganda nazista se estendeu para as regiões ocupadas. *Svatba v korálovém moři*, por exemplo, é uma animação realizada na Tchecoslováquia ocupada, dirigida por um grupo de animadores que inclui Jiří Brdečka, Břetislav Pojar, Stanislav Látal e outros. Na Holanda, o animador Egbert van Putten realizou *Van den vos Reynaerde* (1943), um filme antissemita, baseado nos romances medievais protagonizados pela raposa Reynard, no qual o personagem judeu é um rinoceronte que quase coloca fim ao reino dos animais. No Protetorado da Boêmia e Morávia, criado por Hitler,

⁴⁰ Moritz (1996, p.6) afirma que Fischer tentou evitar o envolvimento com os projetos de Goebbels alegando que não possuía o talento para inventar histórias para os filmes e por isso foi convocado a trabalhar com Horst von Möllendorff. Segundo Moritz: “Embora Möllendorff tenha recebido crédito de roteiro em vários dos filmes de Fischerkoesen no período da Guerra, sua contribuição foi insignificante: o crédito para esses filmes recai exclusivamente sobre Hans e Leni Fischerkoesen” (ibidem, tradução nossa). Moritz também defende a existência de traços de subversão ao nazismo no filme *Der Schneemann* (1943). Após a Guerra, Fischer declarou que não era simpatizante do Nazismo e que fazia parte de um grupo clandestino de artistas de resistência. Foi preso por três anos pelo governo soviético da Alemanha Oriental em um campo de trabalho forçado e quando solto fugiu com a família para a Alemanha Ocidental, em 1948.

Hochzeit im Korallenmeer foi um desenho animado realizado por Horst von Möllendorff, mostrando dois peixes que conseguem ficar juntos após derrotar um polvo pirata caracterizado como um russo. Durante a ocupação da França os alemães articularam na zona ocupada a organização de uma indústria cinematográfica na qual a animação tinha considerável importância⁴¹. *Nimbus Libéré* (Raymond Jeannin, 1944), por exemplo, é um desenho animado de propaganda política feita durante o Governo de Vichy que mostra os personagens Mickey, Popeye, Pato Donald, Pateta e gato Félix bombardeando a França.

Segundo Sébastien Roffat, o desenho animado francês sofreu uma influência da mudança política da Ocupação, no sentido que o Governo de Vichy promoveu uma produção artística “puramente francesa”: “Durante quatro anos, as tensões aumentam entre a promoção da arte francesa no desenho animado (desamericanização), tentação de um retorno à Disneyficação, pesquisa de um caminho intermediário, desenhos animados de propaganda política” (Roffat, 2014, p.14, tradução nossa)⁴². Dessa forma, nesse período foram produzidos filmes de animação que sintonizavam com o pensamento do novo governo. O fim da Guerra significou, então, um retorno dos filmes americanos aos cinemas franceses, porém, a animação de cunho militar não cessou de ser produzida no país. A França havia organizado uma produção fotográfica e cinematográfica das forças armadas durante a Primeira Guerra Mundial que foi retomada no conflito seguinte com o *service cinématographique de l'armée* (SCA), o serviço cinematográfico do exército francês. Depois da Segunda Guerra Mundial, em 1946, o SCA se instalou no forte de Ivry-sur-Seine, mudando em 1969 para ECPA (Établissement cinématographique et photographique des armées). Diversos animadores trabalharam no Fort d'Ivry como, por exemplo, Jacques Ouali, que viria trabalhar posteriormente no estúdio estadunidense Dreamworks, Jacques Cordier, Leon Catalan, Bernard Fausserier, entre outros. O ECPA-D, agência de Imagens do Ministério da Defesa francês existe até hoje produzindo filmes de interesse do exército, como os filmes de treinamento, incluindo animações.

As disputas ideológicas continuaram com a Guerra Fria, assim como a produção de animações de treinamento militar, como *Duck and Cover* (Anthony Rizzo, 1951), um filme de orientação social de defesa civil em *live action* com trechos de desenho animado. O destaque

⁴¹ Para mais informações ver Sébastien Roffat, *Animation et Propagande: les dessins animés pendant la Seconde Guerre Mondiale*. Paris: L'Harmattan, 2005.

⁴² Do original: “Durant quatre années, les tensions s'exacerbent entre promotion de l'art français dans le dessin animé (désaméricanisation), tentation d'un retour à la disneyfication, recherche d'une voie médiane, dessins animés de propagande politique”.

que a animação de propaganda política tem nos históricos do documentário animado construído por autores como Paul Ward e Gunnar Strøm pode ser justificado em parte pela ancoragem no real que esses filmes apresentaram, por conta da relação com o contexto político da época e da importância histórica que adquiriram com isso, configurando-se como um tipo de documento da ideologia pregada nesse período, mesmo no caso das animações de caráter ficcional como aquelas protagonizadas por personagens fictícios. Porém, acreditamos que a importância da animação de propaganda para o documentário animado se dá especialmente pelo estabelecimento de uma produção e consumo de animação fora do campo do entretenimento que resultou no fortalecimento do uso da animação como uma ferramenta instrucional. Como aponta Martin Goodman (1999): “Uma descoberta mais positiva foi o fato de que os filmes de animação reduziram o tempo de treinamento militar, eram melhor absorvidos e mais claramente lembrados do que outras formas didáticas de instrução”⁴³. Nesse sentido, após o término dos conflitos de Guerra, as animações financiadas pelos governos, por empresas e mesmo pelas forças armadas, como na França, tiveram sua carga ideológica reduzida passando a ter um tom mais didático. Segundo Goodman, à medida que os grandes estúdios de cinema iniciaram o encerramento de suas unidades de animação, os animadores voltaram-se para o mercado publicitário e aproximaram-se mais de outro tipo de animação não ficcional: a animação educativa.

1.3. Animações educativas ou científicas

Durante o período que envolveu as duas grandes guerras, os animadores produziram também filmes educativos/científicos que podem ser considerados documentários animados científicos, como *The Einstein Theory of Relativity* (1923) e *Evolution* (1925), de Max e Dave Fleischer⁴⁴. Em *The Einstein Theory of Relativity* os irmãos Fleischer fazem uso de animação para apresentar a Teoria da Relatividade de maneira mais acessível. Com a colaboração do

⁴³ Do original: “A more benign discovery was the fact that animated films cut down on military training time, were better absorbed, and more clearly recalled than other didactic forms of instruction”.

⁴⁴ Os irmãos Fleischer produziram diversos filmes de animação de caráter científico, especialmente para os estúdios de John Randolph Bray que, como citamos, desenvolveu seus negócios no campo da animação não ficcional. Como aponta Goodman (1999), Max Fleischer era um entusiasta da animação como ferramenta instrucional e trabalhou no Fort Still durante a Primeira Guerra Mundial. Seus filmes mais autorais, no entanto, não lhe deram retorno financeiro e ele acabou sua carreira realizando filmes de treinamento para o exército no estúdio de Jam Handy. A filmografia completa do Fleischer Studios, que inclui esses filmes, pode ser acessada em: <http://www.fleischerstudios.com/filmography.html>. Acesso: dez. 2016.

astrônomo americano Garrett Putnam Serviss, os cineastas explicam a teoria de Einstein através de intertítulos que são visualmente ilustrados por registros filmicos e por longos trechos de animação. Além de permitir a visualização do que não era possível ser registrado em câmera naquele momento, como a Terra vista do espaço, a animação é utilizada neste filme como uma ferramenta didática, oferecendo a síntese de uma explicação científica em representações visuais simplificadas, porém carregadas de significado. As animações educativas mantêm uma relação íntima com o documentário animado, assim como os filmes educativos e institucionais em *live action* mantêm com o cinema documentário feito apenas com filmagens. Autores como Roger Odin (1998, 2000) consideraram a existência do documentário educativo enquanto uma categoria dentro do cinema documentário. É possível conceber a importância desse tipo de produção para a formação do campo do cinema documentário em países onde sua produção é intensa e tradicional, como é o caso da França.

No caso da animação, a combinação desta com conteúdos instrucionais resultou em diversos exemplos de documentários animados e ajudou a impulsionar o desenvolvimento desse tipo de documentário. Dentre esses filmes, pode-se destacar o longa-metragem *Of Stars and Men* (1964), de Faith e John Hubley, pelo impacto desse filme entre os profissionais de animação e pela originalidade de sua abordagem. Trata-se de um documentário animado de caráter científico baseado no livro de mesmo nome do astrônomo Harlow Shapley, que narra o filme. Os filhos do casal, Mark e Ray Hubley, também participam através do uso do áudio gravado da conversa das crianças, um elemento recorrente nos filmes do casal. Apesar da presença de situações e personagens fictícios, como o protagonista que na narrativa funciona como representante da raça humana, tanto a narração de Harlow Shapley, como a conversa das crianças colocam em ação uma leitura documentarizante. Além disso, no período de seu lançamento o filme competiu como “documentário” no *San Francisco Festival* onde saiu vencedor, consolidando sua indexação como um filme documentário. Ao analisar *Of Stars and Men*, Sybil DelGaudio (1997) chama atenção para o fato de que animações que dialogam com teorias científicas servem como um meio para o cineasta questionar a adequação da representação com relação ao representado. A autora considera que as animações científicas apresentam uma característica reflexiva, em associação com o modo de representação reflexivo desenvolvido por Bill Nichols, pois despertam o espectador para o fato de que cada representação permanece uma fabricação, mesmo impregnada com os signos e a simbologia de um documentário.

O casal Hubley explorou a combinação de animação e pesquisa científica em outro longa-metragem: *Everybody Rides the Carousel* (1976), uma adaptação dos trabalhos de Erik H. Erikson, psicanalista criador da Teoria do Desenvolvimento Psicosocial⁴⁵. Com base nessa teoria, o filme é dividido em oito corridas de um carrossel, cada qual representando estágios do desenvolvimento psicológico e associando metaforicamente o carrossel com a vida de um ser humano comum. Nesse caso, os realizadores não utilizaram um narrador, mas as vozes de diferentes pessoas, incluindo os filhos do casal, combinadas com trilha musical e efeitos sonoros. Através de uma abordagem poética, com uso de elementos metafóricos e alegóricos, os realizadores trabalharam os sentimentos e conflitos emocionais vivenciados em cada fase da vida, como uma representação poética das ideias de Erik H. Erikson.

Após a Segunda Guerra Mundial, filmes comissionados continuaram a ser produzidos por estúdios de animação com fins didáticos e promocionais, como *A for Atom* (1952), realizado por John Sutherland e patrocinado pela companhia General Electric (GE), no qual é demonstrada a estrutura interna do átomo e explicado como funciona a energia nuclear. Outro filme com o mesmo tema e perfil é *Our Friend the Atom* (Hamilton Luske, 1975), um dos episódios da série *Disneyland* (1954–1959) produzida pelo estúdio Disney. Com a participação do cientista Dr. Heinz Haber, especialista em energia atômica, *Our Friend the Atom* combina trechos em *live action* com animação e faz uso de personagens animados ficcionais, assim como de representações em animação de explicações científicas⁴⁶. Desse período até os dias atuais, os estúdios Disney vêm produzindo diversos filmes educativos, alguns comissionados, como *The Story of Menstruation* (Jack Kinney, 1946) e *How to Catch a Cold* (Hamilton Luske, 1951), patrocinados pela empresa International Cellucotton Company. Dessa produção, destacamos o curta *The Story of the Animated Drawing* (William Beaudine, Wilfred Jackson, 1955), com participação do próprio Walt Disney como apresentador, no qual a história da animação é contada segundo o ponto de vista do estúdio; e as séries educativas protagonizadas pelo personagem Jiminy Cricket (Grilo Falante): *I'm No Fool With* (1955-1992), *You and Your* (1955-1977), *Nature of Things* (1955-1956) e *Encyclopedia* (1956).

⁴⁵ A Teoria do Desenvolvimento Psicosocial propõe que o desenvolvimento psicológico de uma pessoa saudável se dá através de oito estágios que ocorrem entre a infância e a velhice e depende da interação da pessoa com o meio social e cultural em que ela vive. A Psicologia do desenvolvimento estuda as mudanças de comportamento relacionadas à idade do indivíduo.

⁴⁶ *Our Friend the Atom* foi posteriormente atualizado como *The Atom: A Closer Look* em 1980 e lançado pela divisão da Disney voltada para a produção educativa (Disney Educational Productions).

O estúdio de animação britânico *Halas & Batchelor*, pertencente ao casal John Halas e Joy Batchelor, atuou na produção de publicidade, de propaganda política como citamos, mas também no campo do cinema educativo. Comissionado por Sir Stafford Cripps, responsável pela economia britânica do Pós-Guerra, o estúdio foi contratado para fazer uma campanha educativa de política pública que levasse a população a entender – e aceitar – os propósitos do novo governo, realizando com esse fim a série de curtas de desenho animado com o personagem Charley, o típico homem comum inglês. Também produziram filmes institucionais para companhias britânicas, como BP Aviation, que financiou *Power to Fly* (1953), sobre a história da aviação, British Petroleum (BP), que patrocinou diversos filmes como *Down a Long Way* (Bob Privett, 1954), sobre a busca por petróleo; *Speed the Plough* (Bob Privett, 1956), sobre a história do desenvolvimento da agricultura na Grã-Bretanha; *We've Come a Long Way* (Bob Privett, Allan Crick, 1951), sobre a história dos navios petroleiros, entre outros filmes para essas e diferentes companhias. Nos anos de 1960, o casal Batchelor e Halas se associou à fundação do centro Educational Film Centre (EFC), através do qual produziram séries de filmes relacionadas a áreas de saber como matemática e biologia, sobre ensino de línguas e educação sexual, este último notadamente na série *Mothers and Fathers* (Vic Bevis, Ann Goodwin, John Halas, 1970).

No caso brasileiro, existe também uma tradição na produção de animações de caráter educativo que se mantém até os dias atuais, a qual consideramos como a mais forte produção nacional de animação relacionada ao campo da não ficção. A animação educativa brasileira, seja com proposta de divulgação científica, de ensino de história ou de campanhas de saúde pública, pode ser considerada também o principal elo entre os campos da animação e do documentário no país. Ainda nas primeiras décadas do cinema nacional, a primeira inserção de animação em um filme documentário brasileiro pode ser encontrada no filme *Operação do Estômago* (1928), de Luiz de Barros, que apresenta cirurgias realizadas pelo médico Benedito Montenegro em hospitais de São Paulo. Neste filme, um trecho de animação com duração de um minuto foi utilizado para ilustrar as operações, demonstrando que a animação é uma eficiente ferramenta para a transmissão simplificada de informações.

Uma das mais prolíficas produções brasileiras de filmes de animação de abordagem não ficcional teve lugar no INCE – Instituto Nacional de Cinema Educativo, dirigido pelo cineasta Humberto Mauro, um dos realizadores de destaque na história do cinema brasileiro. Além de inserções de trechos de animação em filmes documentários, como *Investir para*

Progredir (Jacques Deheinzelin, 1966) e *A medida do tempo* (Jurandyr Noronha, 1958), entre os anos de 1950 e 1970 o INCE produziu diversos filmes de animação de cunho educativo. Em 1952, o animador Ruy Perotti Barbosa, por exemplo, realizou animações sobre saúde e higiene, como *Limpeza e Saúde* e *Os dentes*. Em 1962, Guy Boris Lebrun, animador de origem francesa radicado no Brasil, realizou *H²O*, um curta-metragem sobre a água. Neste desenho animado, o personagem fictício Joãozinho recebe informações de um narrador, em voz *over*, sobre o que é a água, quais suas propriedades físicas e sua importância. A animação ilustra a fala do narrador através de desenhos animados ao mesmo tempo que dá vida ao personagem Joãozinho, fio condutor do filme e elemento que potencializa uma identificação com crianças.

O uso de personagens fictícios é recorrente nas animações educativas produzidas pelo INCE, como por exemplo, *Inflação* (1966), curta-metragem dirigido por Jorge Bastos. Neste filme, o fenômeno da inflação é representado por uma figura feminina dotada de sensualidade, mas que revela ser traiçoeira, egoísta e perversa. A personagem explica como uma riqueza aparente, decorrente da desvalorização da moeda, esconde o empobrecimento da sociedade como um todo. Outro animador francês, Alain Jaccoud, realizou *Milagre do desenvolvimento*, em 1968, no qual um narrador, em voz *over*, propõe ações a serem desenvolvidas pelo governo e pelo povo para alcançar um desenvolvimento econômico no Brasil, o “milagre do desenvolvimento”. A animação ilustra a fala do narrador e apresenta personagens fictícios arquetípicos, que remetem ao povo brasileiro. O INCE estabeleceu uma relação com o campo da animação também com o filme *O Dragãozinho Manso* (1942), de Humberto Mauro. Apesar de não ser uma animação propriamente, pois trata-se de uma filmagem de bonecos manipulados, esta obra é precursora dos filmes de bonecos no país (Moreno, 1978, p.75; Ribeiro, [s.d.]).

Posterior aos filmes de Disney para o Brasil, uma outra campanha nacional de higiene e prevenção de doenças foi realizada nos anos 1950, quando o Sesp – Serviço Especial de Saúde Pública produziu animações com a direção do animador brasileiro Ruy Perotti Barbosa. Para essa campanha foram criados dois personagens que se tornaram bastante populares: Sujismundo e Dr. Prevenildo. O governo brasileiro utilizou a animação como propaganda também na década de 1970 quando lançou a campanha “Povo desenvolvido é povo limpo”, com direção de Ruy Perotti e protagonizada pelos personagens Sujismundo, Sujismundinho e Dr. Prevenildo. O objetivo da campanha, encomendada pela recém-criada Assessoria Especial

de Relações Públicas (AERP), foi transformar os hábitos de higiene e de cuidados sanitários da população brasileira, uma vez que o governo passou a considerar a educação sanitária como fundamental para o processo desenvolvimentista do país e a campanha fazia parte da construção da imagem do Brasil que “vai para frente”.

O Sesp foi extinto nos anos 1990, mas a produção de animações educativas de saúde continua atualmente⁴⁷. Um exemplo é a produção da Fundação Oswaldo Cruz - Fiocruz, que fomenta a realização de filmes educativos através do selo Fiocruz Vídeo, como as animações *Rattus Rattus* (Zé Brandão, 2009), *Meu Corpo, Meu Mundo* (Érica Valle, 2009) e *A Peleja dos Guerreiros Sá&Úde contra os monstros Dó&Ença no país dos Tropic&Ais* (Wilson Freire, 2009), lançados em DVD pela VideoSaúde, distribuidora de produtos audiovisuais da fundação. Apresentando personagens fictícios e explicações de bases científicas sobre doenças e cuidados com a saúde, essas animações dão continuidade à tradição do cinema educativo brasileiro, mas com algumas inovações nos elementos estilísticos, como a ausência de um narrador, uso de materiais de arquivo como fotografias e filmes antigos e a intersecção com a linguagem documental, como ocorre no desenho animado *Rattus Rattus*.

Neste filme, dois personagens animados fictícios, o menino Heitor (Figura 7) e o rato “Gabiru”, servem de fios condutores para mostrar como ocorreu o combate à peste bubônica no Rio de Janeiro empreendido por Oswaldo Cruz com a campanha de caça a ratos. A animação apresenta materiais visuais e sonoros diversos, como pinturas e desenhos da cidade do Rio de Janeiro do início do Século XX, fotografias antigas, filmes e charges de época, narração em voz *over*, o uso de intertítulos e de dublagem dos personagens, além de efeitos sonoros e trilha musical tendo como principal elemento o choro, ritmo musical associado à cultura carioca desse período. Os personagens humanos do filme representam grupos sociais da época, a população mais carente, os imigrantes, os “críticos” do governo, etc. O resultado é uma animação que ficcionaliza eventos reais, mas que preserva um propósito documental. Essa interação entre animação e conteúdo não ficcional levou *Rattus Rattus* a ser incluído na sessão dedicada aos documentários animados do festival Anima Mundi, “Panorama Documentário”, em 2010.

⁴⁷ Um exemplo mais recente desse tipo de produção é a série de animações musicais do projeto “Criança contra Zika”, lançado pelo Ministério da Saúde, que inclui, como material educativo, videocliques animados, entrevistas e um livro com as canções do projeto. Mais informações disponíveis em: <http://www.criançascontrazika.com.br/>. Acesso: dez. 2016.



Fig. 7: Personagem fictício Heitor no filme *Rattus Rattus*

No Brasil, poucos centros de produção audiovisual são dedicados ao cinema de animação como o Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, no interior de São Paulo, um dos mais antigos centros de ensino, produção e divulgação de técnicas de animação no país. Sua história começa em 1975, quando seu fundador Wilson Lazaretti, artista plástico e atualmente professor do Instituto de Artes da Unicamp, foi convidado para dar aulas de cinema para crianças no Conservatório Carlos Gomes, escola de artes de Campinas. Tempos depois, Lazaretti passou a ter como sede de suas oficinas uma sala no Teatro Castro Mendes, na mesma cidade, onde o Núcleo permaneceu durante o período de 12 anos, já englobando um grupo de artistas interessados em cinema de animação. Em 1979, o artista plástico Maurício Squarisi se juntou ao grupo e os dois permanecem até hoje como responsáveis pelas atividades do Núcleo. O Núcleo também foi responsável por fazer circular filmes de animação fora do circuito comercial nas décadas de 1980 e 1990, através de uma rede de exibição independente, formada com as escolas campineiras. Também fazem parte do comitê ASIFA Workshop Group (criado em 1971), que reúne artistas professores de animação a crianças, da ASIFA – Association Internationale du Film d'Animation, principal associação internacional de profissionais da animação. Segundo dados fornecidos pelo Núcleo, seus dois diretores já ministraram mais de 2 mil oficinas, em diferentes cidades brasileiras e em países como Estados Unidos, Portugal, Dinamarca, Moçambique, Argentina, Croácia, Suécia, entre outros, assim como já produziram mais de 300 filmes, entre as animações realizadas nas oficinas e os projetos pessoais⁴⁸.

⁴⁸ Algumas das produções do NCACampinas podem ser visualizadas em: <https://vimeo.com/ncacampinas/videos>. Acesso: dez. 2016.

Ao longo desses anos, Lazaretti e Squarisi desenvolveram um método de ensino e produção de animação e uma fórmula de manutenção da produção de seus membros centrada na realização de oficinas para crianças, jovens e adultos, nas quais os participantes aprendem os princípios e o processo de um filme animação com a realização de uma obra autoral, ou também de brinquedos ópticos. Nos filmes produzidos em oficinas, os diretores têm como proposta explorar o traço próprio dos participantes, estabelecendo uma independência das técnicas e convenções de representação visual, ensinadas em escolas de desenho e artes, incentivando a produção de desenhos mais próximos de uma expressão individualizada. A maior parte desses filmes é ficcional, porém com engajamento na representação da cultura local e nacional, em questões ecológicas, sociais e históricas e com uma enunciação marcada pela comunicação pedagógica.

Entre as animações produzidas em oficinas, *Çuikíri* (1991), é um filme no qual as crianças de São Gabriel da Cachoeira, no estado do Amazonas, animaram seus desenhos sobre animais, alimentos, cenas de seu cotidiano e sobre o perigo da extração de madeira, chamando atenção para a importância da preservação ambiental. *Wirandé* (1992) é um filme construído com desenhos animados feitos por jovens de Campinas, mas com a orientação do índio Denivaldo Cruz-Baré, de São Gabriel da Cachoeira, no qual os jovens apresentam o que era a vida de tribos indígenas antes da colonização, a destruição das tribos pelos colonizadores e a transformação das áreas indígenas em cidades. *Kamenã* (1995), por sua vez, é um vídeo criado no Xingu, com 25 índios de 10 etnias diferentes, a convite da Escola Paulista de Medicina. Com desenhos animados e auxílio de computação gráfica, o vídeo mostra a fauna, a flora e o cotidiano de tribos no Xingu antes da chegada de não-índios à região, a violência de madeireiros e caçadores e a adoção de hábitos ocidentais pelos índios, como o uso de roupas, a prática de medicina ocidental, o uso de escova de dente, a prática de futebol, etc.

Além dos filmes das oficinas, os diretores do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas possuem também uma produção autoral, com filmes que abordam especialmente temas históricos e personalidades notórias de Campinas, como *Nhô Tônico* (Maurício Squarisi, 1997), sobre o maestro Carlos Gomes, *Os Melhores Amantes Bebem Café* (Wilson Lazaretti, 1998), sobre a Revolução Constitucionalista de 1932, *História Antes de uma História* (Wilson Lazaretti, 2012) sobre um desenhista fictício que quer demonstrar como se faz um desenho animado, *Café, um dedo de prosa* (Maurício Squarisi, 2014), sobre a história do café no Brasil, entre outros. A relação entre animação e educação estabelecida pelo

trabalho do Núcleo aparece de maneira dupla: através do ensino de técnicas de animação nas oficinas e da produção de filmes de animação para exibição em sala de aula. Com as oficinas, a animação é usada como instrumento de ensino através de seu processo de fabricação, do qual os filmes resultantes estabelecem uma conexão com o contexto sócio-cultural vivido pelos participantes e nos quais estes representaram, em desenhos animados, elementos de sua cultura e de sua realidade. O fato dos animadores do núcleo não terem como foco de ensino a arte do desenho tal qual é ensinado em escolas profissionalizantes, permite um tempo maior para o trabalho com outros aspectos da produção de uma animação, como a abordagem do tema e a busca por uma expressão visual mais individual, com um olhar mais subjetivado. Com um trabalho autoral e explorando o potencial lúdico da animação, os filmes autorais dos diretores do Núcleo promovem uma documentação da cultura brasileira, com destaque para os personagens e eventos que marcam a história de Campinas e a história do cinema regional. Esses projetos são realizados com recursos próprios e através de parcerias com outros artistas, criando em torno de si uma rede de produção que envolve atores locais como a Universidade Estadual de Campinas e artistas nascidos na região de Campinas, Valinhos e adjacências.

Com *Antártica* (1985, Figura 8), o Núcleo alia explicação científica com relato histórico. Em 1982 o Brasil fez sua primeira expedição à Antártica para fazer o reconhecimento de área para a instalação da Estação brasileira de pesquisa no continente (Estação Antártica Comandante Ferraz), com o envio de dois navios oceanográficos, o Barão de Teffé, da marinha brasileira, e Prof. Wladimir Besnard, do Instituto Oceanográfico da USP. O Núcleo produziu um filme de animação didático, em desenho animado, apresentando o continente antártico, a histórica expedição que inaugurou o Programa Antártico Brasileiro e destacando a importância do Tratado da Antártica, que regulamenta o uso do continente para fins de pesquisa científica e do qual o Brasil passou a fazer parte como membro consultivo.



Fig. 8: Frame do filme *Antártica*, realizado pelo Núcleo de Cinema de Animação de Campinas

A animação educativa brasileira aparece também em programas televisivos, que são vinculados principalmente em canais com foco educativo e/ou cultural, como Canal Futura, TV Escola, TV Brasil e TV Cultura. Um exemplo dessas animações é a série de desenho animado *De onde Vem?* (Celia Catunda e Kiko Mistrorigo, 2001 -), criada pela produtora especializada em animação infantil, TV PinGuim, e veiculada na TV Escola. Nessa série, a personagem fictícia Kika responde de maneira lúdica as dúvidas comuns a crianças de até seis anos de idade, como, por exemplo, “de onde vem o dia e a noite”, “de onde vem o arco-íris”, “de onde vem a onda”, etc., e vive diferentes situações que elucidam as questões colocadas. Celia Catunda e Kiko Mistrorigo também são responsáveis pela criação da série *O Show da Luna* (2014 -), com maior ênfase no entretenimento ficcional, porém que também explora a aproximação da animação infantil como o campo da ciência.

Com proposta semelhante e mais próxima do formato de filme educativo, o projeto da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, *Universidade das Crianças*, usa animação como ferramenta de divulgação de conhecimento científico para crianças⁴⁹. Nesse projeto interdisciplinar, professores, pesquisadores e alunos dos cursos de Belas Artes, Ciências Sociais, Comunicação Social, Ciências Biológicas, Fisioterapia e Medicina transformam dúvidas de crianças em animações educativas e programas de rádio, aliando divulgação científica com produção artística. O projeto conta também com um website e com

⁴⁹ O projeto surgiu em 2006 como projeto de Extensão do Instituto de Ciências Biológicas e do Núcleo de Divulgação Científica da UFMG e conta hoje com o financiamento da UFMG, FAPEMIG e CNPq.

a produção de livros didáticos⁵⁰. Os episódios de *Universidade das Crianças* mostram crianças reais, em versão de personagem animado, que apresentam-se no início de cada vídeo falando nome e onde moram e propondo uma pergunta. Através da animação, as dúvidas são respondidas de maneira simples e lúdica, para um entendimento fácil às crianças, porém com base em informações científicas. Além disso, dentro do projeto *Universidade das Crianças*, as crianças participam no desenvolvimento do conteúdo através de oficinas realizadas em suas escolas, nas quais as dúvidas são discutidas entre crianças e pesquisadores visando a criação de roteiros adequados à compreensão infantil. As perguntas e respostas gravadas são transformadas em programas radiofônicos veiculados na Rádio UFMG Educativa e em vídeos de animação produzidos com a técnica de animação 2D vetorial. Entre os temas das animações estão questões de meio ambiente, corpo humano e saúde como *De onde vem a água do rio?*, *Por que temos pele?*, *De onde vem a diabetes?*, *Por que nasci dessa cor?*, etc.

No episódio *De onde vem a água do rio?* (Mateus Di Mambro, 2011), o garoto português Rubem (Fig. 9) participa do vídeo com sua pergunta, através do áudio de sua voz e de sua presença como “personagem animado”. A narração também é infantil, feita por Aida Velloso Bethônico. A explicação fornecida na narração por uma criança suaviza o tom pedagógico do conteúdo da fala, algo também potencializado pela animação, que se oferece como um meio de transmissão de informações através do entretenimento. Já no episódio *Por*



Fig. 9: o jovem Rubem observa um rio formado no episódio *De onde vem a água do rio?*

onde saem os bebês? (Fabiano Bomfim, Marcela Werkema, 2014) a dúvida da mineira Maria

⁵⁰ Para mais informações e acesso aos vídeos, ver o website do projeto: www.universidadedascrianças.org. Acesso em: dez. 2016.

Eduarda tem proximidade com questões trabalhadas em projetos de educação sexual, nos quais a animação é também uma ferramenta de alto valor por permitir explorar, de maneira lúdica, instrutiva e mais habitual ao universo infantil, temas que são considerados tabus ou envoltos em preconceitos. Em *Por onde saem os bebês?* a explicação é dada por uma voz adulta, dublada por Débora D'ávila Reis – pesquisadora no Instituto de Ciências Biológicas da UFMG – que explica como funciona o aparelho reprodutor feminino, como um bebê se desenvolve no útero e como ocorrem o parto natural e o parto cesariano. A personagem de Maria Eduarda em versão animada é dublada por Julia Alves de S. Gomes e aparece em cena ao longo da animação, acompanhando o desenvolvimento da explicação junto com outros personagens, nesse caso, fictícios, que exemplificam os atores sociais comumente envolvidos com o nascimento de um bebê: a mãe, o pai, os profissionais da saúde, o bebê. Dessa forma, a situação típica do desenvolvimento e nascimento de um bebê é reconstruída na animação para responder à pergunta de Maria Eduarda. Ao final do episódio, são fornecidas as referências dos textos que serviram de base para a construção do roteiro, retirados do livro *Que cegonha o quê!* (Débora D'avial Reis e Cristina D'avial Reis [Orgs.], 2014, Editora do Professor), o que estende as informações didáticas do vídeo.

Assim como ocorre nos episódios do projeto Universidade das Crianças, o uso da animação para explicar o funcionamento do corpo humano e para a educação sexual é comum em diversos países, como a série *Sex—A Guide for Young*, realizada por Liller Møller e Svend Johansen para o Departamento Nacional de Saúde da Dinamarca em 1987, que faz uso da animação para a educação sexual de jovens. Os animadores se valem especialmente da ferramenta narrativa da animação intitulada “penetração” (Wells, 1998, pp.120-126) que corresponde à habilidade da animação em retratar espaços internos ou invisíveis, como o interior do corpo humano ou o universo mental. Nesses casos, colabora também a ferramenta de “condensação” (Wells, 1998, pp.76-80), que é a síntese de um conjunto de informações em uma só imagem ou a simplificação em imagens de um conteúdo complexo⁵¹. A edição da série *Il était une fois...* sobre o corpo humano, *Il était une foi...la vie* (Albert Barillé, 1987), por exemplo, explicava o funcionamento do corpo humano e de seus elementos, como órgãos e células, mostrando o corpo e esses elementos por dentro. Os desenhos animados de *Il était une foi...la vie* permitiam a visualização de espaços internos do corpo, penetrando em seu interior, realizando um feito que com o *live action* é obtido apenas por micro-câmeras

⁵¹ Para mais informações sobre as habilidades narrativas da animação, ver Paul Wells, *Understanding Animation*, 1998.

cirúrgicas, que são inseridas no corpo humano para a realização de cirurgias ou com aparelhos de ultrassonografia.

Il était une fois... apresentou também outras edições com temas que estabeleciam uma relação com diferentes campos do conhecimento, como História, Geografia, Ciência Espacial, etc., como *Il était une fois... l'Espace* (1982), *Il était une fois... les Amériques* (1991), *Il était une fois... les Découvreurs* (1994), entre outras edições⁵², exibindo os mesmos personagens fictícios (Maestro, Pierrot, Pierrette, Petit Gros, Teigneux, Nabot, etc.) em narrativas ficcionais, porém com base em informações científicas e históricas reais. Em *Il était une fois... la vie*, por exemplo, o conteúdo didático foi apresentado através de histórias envolvendo a estrutura e o funcionamento do corpo humano tendo os personagens recorrentes da série *Il était une fois* personificados em parasitas, como bactéria e vírus, e elementos do corpo, tais como células hemácias, leucócitos, plaquetas e outros. Outro exemplo de série de animação com viés pedagógico e estrutura narrativa ficcional é a série *Cantinflas Show* (1972-1982), produzida pelo canal mexicano Televisa e animada pelo espanhol José Luis Moro. Idealizada pelo próprio ator Mario Moreno, que dava vida ao personagem Cantinflas, a série mostrava o famoso comediante mexicano participando de histórias popularmente conhecidas, como Fausto e Romeu e Julieta, e encontrando personagens famosos da história mundial, como Albert Einstein e Cleopatra.⁵³

As séries e filmes de animação educativos são bastante numerosas no mundo inteiro e não é nosso objetivo apresentá-los aqui em seu conjunto, porém, cabe destacar sua importância como produção que dá visibilidade à animação de não ficção e que está na gênese do documentário animado, assim como os filmes de propaganda política. Com o propósito de tornar conteúdos didáticos mais compreensíveis ou mais acessíveis, a animação está presente também em diversos documentários educativos feitos em *live action*, como *Break the Silence: Kids Against Child Abuse* (Melissa Jo Peltier, 1994), com animação feita pelo renomado animador John Canemaker. Canemaker também dirigiu filmes documentários como *What Do Children Think of When They Think of the Bomb?* (1983), uma combinação de animação e

⁵² Sempre com a direção de Albert Barillé e produzida na França, mas resultante da parceria de canais de televisão de diferentes países, a série é composta pelas seguintes edições: 1978: *Il était une fois... l'Homme*; 1982: *Il était une fois... l'Espace*; 1986: *Il était une fois... la Vie*; 1991: *Il était une fois... les Amériques*; 1994: *Il était une fois... les Découvreurs*; 1997: *Il était une fois... les Explorateurs*; 2008: *Il était une fois... notre Terre*.

⁵³ *Cantinflas Show* foi adaptada pelo estúdio de animação estadunidense *Hanna-Barbera Productions* como outra série educativa: *Cantinflas y sus Amigos* (1982-1984, lançada nos EUA como *Amigo and Friends*), também exibida no canal Televisa. Nessa produção, Cantinflas, também idealizador do projeto, aparece como personagem animado que viaja no tempo e no espaço para encontrar personagens célebres da história mundial, como Shakespeare e os faraós egípcios.

live action com proposta experimental, assim como atuou em campanhas educativas como *AIDS Dance-A-Thon* (1991) e *Circus for Life* (1992), que promovem o apoio a pessoas aidéticas, entre outras produções.

Entre as produções mais contemporâneas, podemos citar, por exemplo, a série *Um cientista, uma história*, que apresenta a biografia de trinta cientistas brasileiros. Resultado de uma parceria entre Canal Futura, SESI (Serviço Social da Indústria) e Projor (Instituto para o Desenvolvimento do Jornalismo), o projeto tem consultoria do físico e professor Ildeu de Castro Moreira, que atua no campo da divulgação científica. Entre os biografados, estão o médico Carlos Chagas, (1879-1934), o inventor do avião, Santos Dumont (1873-1932), o físico Cesar Lattes (1924-2005, ver figura.10), a bióloga Johanna Döbereiner (1924-2000), entre outros⁵⁴.



Fig. 10: O pesquisador Cesar Lattes em sua biografia na série *Um Cientista, uma história*.

Os episódios apresentam um narrador em voz *over*, que explica o ofício do biografado de maneira humorada, com versões em animação do personagem-tema e de personagens secundários, que são relacionados à biografia narrada. A animação é usada também para ilustrar a explicação sobre os estudos ou inventos desenvolvidos pelos personagens. Outra produção contemporânea com esse perfil é *Nobel laureates in their own words* (2015), uma série de entrevistas animadas com vencedores do prêmio Nobel.

Nobel laureates in their own words foi produzida pela divisão de vídeos da Nature Publishing Group (Nature Video)⁵⁵ em parceria com as conferências Lindau Nobel Laureate Meetings, evento que reúne cientistas e vencedores deste prêmio, como os protagonistas da

⁵⁴ Os vídeos da série estão disponíveis em: <https://perma.cc/36P7-2QRD>. Acesso: dez. 2016.

série: Elizabeth Blackburn, Serge Haroche, Stefan Hell, Saul Perlmutter, Robert Wilson, Bill Phillips, Art McDonald e Dan Shechtman.⁵⁶ Em cada episódio, o Nobel entrevistado aparece em versão animada apresentando a pesquisa que motivou o recebimento do prêmio. A animação é usada para transformar em imagem uma explicação que, na maior parte desses casos, é de difícil compreensão, como no episódio sobre o francês Serge Haroche, premiado em 2012 com o Nobel de física por seus experimentos no campo da óptica quântica, em que os fótons são transformados em personagens animados e a experiência de Haroche é explicada visualmente de maneira lúdica.

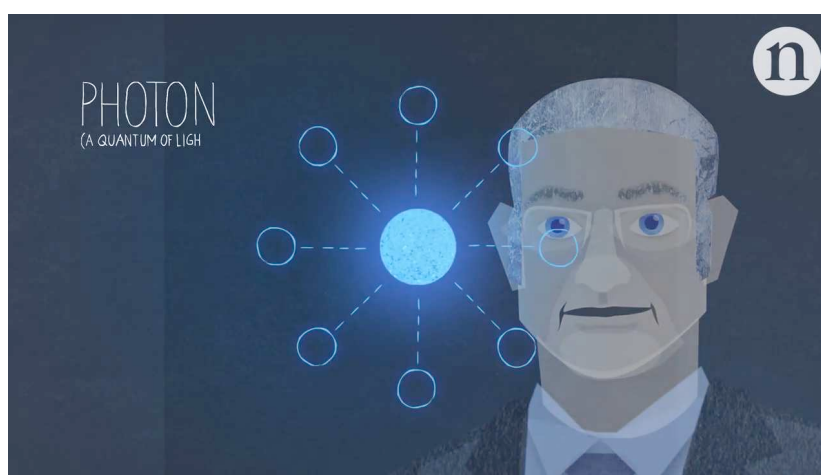


Fig. 11: explicação sobre o fóton no episódio Big box, small box, light-filled box with Serge Haroche, da série *Nobel laureates in their own words*.

Com o desenvolvimento das tecnologias digitais e popularização da animação na internet, a utilização de animação em obras audiovisuais com proposta educativa ou de divulgação científica se expandiu ainda mais, com uma produção associada a canais de televisão, museus, ONGs, Fundações, agências de fomento à pesquisa, entre outras instituições associadas com a produção de conhecimento. A Revista Pesquisa, publicada pela FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo), por exemplo, tem produzido diversos vídeos de divulgação científica nos quais há a inserção de materiais feitos em animação, como efeitos, pequenos trechos, infográficos e/ou mapas animados, com o fim de tornar explicações mais compreensíveis, como, por exemplo, o vídeo *Aborto: quanto mais perto, melhor você compreende* (Renata Druck), com fala de Anibal Faúndes, especialista em

⁵⁵ Nature Publishing Group é uma divisão da editora científica internacional Springer Nature que publica periódicos e revistas acadêmicas, disponibiliza informações em plataformas virtuais e realiza serviços no campo da ciência e da medicina.

⁵⁶ As entrevistas da série foram registradas durante a 65ª edição do Lindau Nobel Laureate Meeting e a animação foi produzida pela companhia estadunidense Dog and Rabbit. Os vídeos de *Nobel laureates in their own words* podem ser acessados em: <http://www.nature.com/lindau/2015/index.html>

reprodução humana e sexualidade, e *Guido Carlos Levi: Reação inesperada* (Diana Zatz Mussi; animação: Datadot Estúdio), uma entrevista com o infectologista paulista Guido Carlos Levi⁵⁷.

Neste capítulo, apresentaremos outras produções contemporâneas de animação que estabelecem uma relação com o campo da educação, como por exemplo, a produção de “whiteboard animation”, a animação de palestras e explicações diversas através de desenhos realizados em quadros brancos ou com o uso de *softwares*. A transformação em imagens de pensamentos e ideias através da animação, presente em grande parte dos filmes de animação educativos, é algo também explorado no documentário animado cuja proposta não é, em primeiro plano, educativa. A contribuição da animação educativa, assim como da animação de propaganda política, para o histórico do documentário animado se mostra na relação que esses filmes estabeleceram com o campo da produção de não ficção, na medida que essas produções contribuíram para a formação de um cenário de produção de animação fora do campo do entretenimento e do cinema infantil, permitindo que animadores pudessem desenvolver trabalhos que dialogassem com temas e abordagens mais afinados com o campo do documentário. Essas produções também permitiram a construção de aproximações entre animação e documentário a partir de uma revisão histórica do cinema de animação realizada por pesquisadores do documentário animado, como é o caso de Sybil Del Gaudio que, ao escrever sobre o documentário animado de maneira pioneira, usou a animação educativa realizada pelo casal de animadores Faith e John Hubley como exemplo de filme de animação que pode ser entendido como filme documentário, como abordaremos mais adiante.

1.4. Animações não ficcionais: do Pós-Guerra aos anos 90

Como indica a produção de filmes de propaganda política, o cinema de animação esteve a serviço de projetos políticos nacionais, de cunho nacionalista, especialmente nos períodos de guerra, na qual foi utilizado como arma de convencimento ideológico, instrucional e de propaganda de guerra. Em alguns casos, o interesse político motivou a formação de contextos favoráveis à produção de animação, e à animação de não ficção, como foi o caso do Canadá, até hoje um dos países que mais produzem animação de caráter não

⁵⁷ Os vídeos da Revista Pesquisa podem ser acessados em: <https://perma.cc/8BLZ-ETXG>. Acesso: dez. 2016.

ficcional no mundo. No período que coincidiu com a Segunda Guerra Mundial, John Grierson foi chamado pelo governo canadense para montar um órgão cinematográfico estatal, aos moldes da *GPO Film Unit*: o *National Film Board of Canada* (NFB), criado em 1939. Com esse projeto, o objetivo do governo canadense era fortalecer a produção cinematográfica nacional de maneira a diminuir a grande influência do cinema estadunidense no público do país. Após estruturar a produção de filmes documentários no NFB, Grierson convidou Norman McLaren para chefiar o recém-inaugurado departamento de animação, em 1941. Desse período inicial em diante, o *National Film Board* se estabeleceu como um dos principais produtores mundiais de filme de animação e de filme documentário e um líder na produção de documentários animados em todo o mundo (Strøm, 2003, p. 55). Como indica Strøm, para competir com a animação dos EUA, os animadores do NFB foram encorajados a experimentar e criar produções que contrastassem com as animações hollywoodianas tanto em técnica como em conteúdo e o mesmo foi proposto para a produção de documentários. Em 1950, o esquema de produção foi dividido em quatro unidades (A, B, C e D) com diferentes responsabilidades. Ao Studio B, também chamado Unit B⁵⁸, foi incumbida a produção de filmes patrocinados (institucionais), científicos, culturais e os filmes de animação⁵⁹.

Dessa unidade de produção saíram animações como *The Romance of Transportation in Canada* (Colin Low, 1953), um filme educativo sobre a história do desenvolvimento do transporte no país, feito tanto para ser distribuído em escolas e bibliotecas como para ser exibido em salas de cinema na sua versão de curta-metragem. O filme fez parte da série *Canada Carries On*, dentro da proposta de produções da Segunda Guerra Mundial e do Pós-Guerra⁶⁰. Animado por Wolf Koenig e Robert Verrall, *The Romance of Transportation in Canada* obteve boa repercussão, sendo premiado com a Palma de Ouro de curta-metragem de animação em 1953 e indicado ao Oscar nessa categoria no mesmo ano. O filme apresenta uma narração em voz *over*, de tom sério, ao modo das enunciações educativas mais clássicas, combinada com uma animação cheia de piadas visuais e sonoras, e aborda como os

⁵⁸ Essa unidade de produção aparece citada como Unit B por Gunnar Strøm (2003) e como Studio B por Fernão Pessoa Ramos (2008) e Caroline Zéau (2006).

⁵⁹ Segundo Strøm (2003, p.56), entre os líderes da Unit B estavam profissionais com base em animação: Colin Low, Roman Kroitor, Wolf Koenig e Tom Daly.

⁶⁰ *Canada Carries On* foi uma série de curtas-metragens realizada de 1940 a 1959, criada inicialmente com o propósito de propaganda moralizadora durante a Segunda Guerra Mundial. Com o fim da guerra perdeu o financiamento da agência de propaganda de guerra canadense (Wartime Information Board), mas continuou como uma série do NFB, composta por cinejornais e curtas de animação.

canadenses venceram as longas distâncias e os obstáculos naturais para desenvolver o sistema de transporte nacional.

Outro elemento de destaque do Studio B para o histórico do documentário animado é o fato dessa unidade da NFB ter se tornado conhecida pelo movimento cinematográfico relacionado ao Cinema Direto no Canadá, com a produção de documentários da série *Candid Eye*, exibida pela televisão canadense, no canal CBC Television, em 1958⁶¹. Segundo Strøm (2003), porém, a importância da animação para o desenvolvimento dos documentários do Studio B não foi reconhecida por autores que analisaram essa produção para discutir o cinema documentário⁶². As obras de animação realizadas por essa unidade nem mesmo foram citadas por esses autores, o que mostra uma negligência por pesquisadores do cinema documentário com a relação à animação. Como aponta Strøm (2003, p.59), a exceção ficou por conta de David Barker Jones em sua tese de doutorado⁶³ e da menção ao caráter pessoal e poético dos documentários pelo crítico de cinema canadense Thomas Waugh. No entanto, é possível encontrar produções acadêmicas, algumas posteriores ao texto de Strøm, que reconciliam em suas análises as produções animadas e documentais do Studio B, como os livros de Alan Rosenthal (1988) e Caroline Zéau (2006), e trabalhos posteriores de Peter Harcourt.⁶⁴

O trabalho de Zéau destaca-se nessa análise ao focar a importância da animação para o desenvolvimento do NFB – ou ONF (Office National du Film) em francês – e afirmar o papel da animação na disseminação de um enfoque criativo nas produções da instituição, algo que foi incorporado aos filmes documentários⁶⁵:

Colin Love, Wolf Koenig e Roman Kroitor de fato utilizaram, muito concretamente, os seus conhecimentos no campo da animação para renovar os usos técnicos e revalorizar o potencial artístico do documentário. É

⁶¹ Como aponta Fernão Pessoa Ramos (2008, p.283), o programa *Candid Eye*, produzido pelo Studio B está na origem das experiências do Cinema Direto, através de filmes documentários como *The Days Before Christmas* (1958), de Terence Macartney-Filgate, Stanley Jackson e Wolf Koenig, este último co-diretor de documentários e de animações de destaque do NFB atuando no Studio B.

⁶² Gunnar Strøm se refere ao artigo de Peter Harcourt na revista *Sight & Sound* (Winter 1964-1965) e em seu livro *Movies and Mythologies, Towards a National Cinema* (1977), no artigo de Howard Junker da revista *Film Quarterly* (nº 18, Winter 1964) e no livro de Peter Steven, *Brink of Reality: New Canadian Documentary Film and Video* (1993).

⁶³ David Barker Jones, *The National Film Board of Canada: The development of its achievement*. Tese de Doutorado. Stanford University. Ann Arbor, Michigan: University Microfilms, 1977.

⁶⁴ Em seu livro, Caroline Zéau cita o debate mediado por Peter Harcourt, “Some Relationships Between the NFB Animation Department and Documentary”, que contou com a presença dos realizadores Colin Low, Gerald Potterton e Robert Verral. O debate fez parte do colóquio *John Grierson and the NFB*, organizado pela universidade canadense McGill University, em 1981, e gerou um livro de mesmo nome, publicado em 1984.

⁶⁵ A autora destaca também que a criatividade era uma qualidade valorizada por John Grierson e que a escolha de Norman McLaren para a direção do NFB esteve associada a essa proposta.

preciso, no entanto, salientar que a passagem de um campo ao outro da produção do NFB aqui descrita é observável *apenas à posteriori*, pois se Colin Low fala de sua atração pelo “live action”, nada indica em suas palavras uma distinção operante entre os dois campos. Assim como *Neighbours*, *City of Gold* e *Universe* foram recebidos e premiados como ‘documentários’, mesmo tendo sido produzidos no departamento de animação; nos dois casos o processo criativo privilegiou notadamente a vontade de animar as imagens, independentemente de sua natureza, de criar o movimento, de alcançar os efeitos visuais desejados de todos os meios. Eles testemunham, portanto, esse momento decisivo na história artística do NFB. (Zéau, 2006, p.258, tradução nossa, destaque da autora)⁶⁶

Como indica o comentário de Zéau, uma visão mais naturalizada da união entre animação e documentário pode ser percebida na premiação do Oscar de “melhor documentário de curta-metragem” em 1952 para o filme *Vizinhos* (*Neighbors*, 1952), realizado por Norman McLaren, que foi indicado para duas categorias, tanto a categoria em que venceu, quanto para “melhor curta-metragem em *live action*”. Apesar dessa segunda indicação permitir a dúvida se a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas entendeu o filme como uma animação ou não, o caráter animado deste filme é evidente. A animação de *Vizinhos* foi produzida com a técnica de pixilation, na qual são usados atores vivos para construção artificial do movimento, quadro a quadro (através de *stop motion*). Neste filme, McLaren constrói uma sátira da guerra civil coreana mostrando dois vizinhos que brigam e se destroem em disputa por uma flor. A versão que ganhou o Oscar gerou polêmica e foi modificada por McLaren para deixá-la mais acessível ao público europeu e estadunidense. Para isso, ele retirou a cena em que os dois homens, em sua disputa pela flor, matam a esposa e os filhos do outro. O filme, entretanto, ficou marcado como uma obra de caráter pacifista.

Vizinhos é também um exemplo de como um filme com estrutura enunciativa similar à comunicação ficcional, ou modo de produção de sentidos e afetos ficcionalizante, como propõe Roger Odin, pode fazer operar a construção de um Enunciador-Real. Ao analisar *Vizinhos*, Odin (2000, pp. 64-67) identifica que sua comunicação fílmica opera ao nível da

⁶⁶ Do original: Colin Love, Wolf Koenig et Roman Kroitor ont en effet utilisé, très concrètement, leurs compétences dans le champ du cinéma d'animation pour rénover les usages techniques et revaloriser le potentiel artistique du documentaire. Il faut cependant préciser que le glissement d'un champ à l'autre de la production onéfiennne qui est décrit ici n'est observable qu'*à posteriori*, car si Colin Low parle de son attrait pour la « prise de vues réelles », rien n'indique dans ses propos une distinction opérante entre les deux domaines. Comme *Neighbours*, *City of Gold* et *Universe* furent reçus et primés en tant que « documentaires » alors qu'ils avaient été produits dans le cadre du département d'animation ; dans les deux cas le processus créatif privilégiait nettement la volonté d'animer les images, quelle que soit leur nature, de créer le mouvement, de parvenir aux effets visuels désirés par tous les moyens. Ils témoignent donc de ce moment-charnière dans l'histoire artistique de l'Office.

fábula, na qual a história do filme serve como meio para a transmissão de uma moral: “ame seu próprio vizinho”. Como aponta Odin, apesar de a história ser enunciada por um enunciador fictício, o processo discursivo da leitura fabulizante⁶⁷ que este filme opera transforma a história em um discurso enunciado por um enunciador real. Dessa forma, os vizinhos deixam de ser vistos como personagens fictícios para serem tomados como representações de vizinhos reais, nesse caso, dois países vizinhos que estão em guerra. Aqui, também é importante destacar a força do contexto na produção de sentidos do filme. Lançado na época da guerra civil coreana, a identificação dos “vizinhos” que se odeiam com a Coreia do Norte e Coreia do Sul se fez mais forte e agiu sobre o filme dando-lhe o sentido de uma produção não ficcional.

Em *City of Gold* (Colin Low, Wolf Koenig, 1957), por sua vez, os animadores do Studio B usaram uma mesa de animação para criar movimentos de câmera sobre fotografias feitas na região de Klondike e construir um documentário sobre a corrida do ouro nesse local. O filme combina filmagens em *live action* com as imagens estáticas cujo movimento sobre elas, obtido na mesa de animação, fornece uma impressão de movimento dos objetos (pessoas e paisagens) fotografados. Com narração do escritor e apresentador de TV canadense, Pierre Berton, o filme apresenta também uma trilha sonora ritmada, notadamente nas sequências de fotografias “animadas”, ao estilo das trilhas sonoras de animações do Studio B como *The Romance of Transportation in Canada*. No documentário animado *Universe* (Roman Kroitor, Colin Low, 1960), por sua vez, os realizadores utilizaram técnicas sofisticadas de animação para criar uma imagem do espaço sideral em conformidade com as informações científicas disponíveis na época. Além de receber diversos prêmios, inclusive como documentário, o filme foi comprado pela NASA para ser usado em seu programa de treinamento, no que foi utilizado até o final dos anos 80, como informa Strøm (2003, p.58). O autor também destaca a influência da linguagem da animação, em termos de edição e elementos formais, em dois documentários em *live action*: *Paul Tomkiewicz: Street Railway Switchman* (Roman Kroitor, 1954) e *Corral* (Colin Low, 1954).

Assim como *Vizinhos*, *Why Man Creates* (1968), de Saul Bass, recebeu o prêmio Oscar de melhor documentário de curta-metragem, em 1968. Explorando o processo criativo do ser humano, o filme é dividido em capítulos temáticos, abordando, por exemplo, o

⁶⁷ Segundo Odin (2000, p.66) a leitura fabulizante mobiliza três grandes operações: a categorização, a serialização e a simbolização. Podemos entender, portanto, que os personagens de *Vizinhos* se transformam em figuras que simbolizam e representam uma classe de vizinhos, podendo ser identificados como figuras alegóricas de países em guerra, políticos em disputa, grupos sociais, etc.

desenvolvimento da sociedade humana desde a Pré-história até a sociedade moderna, a origem de ideias criativas, como o ser humano resolve problemas, porque o homem cria, etc. Apesar da importância da animação no filme, a obra se divide entre animação e *live action*, apresentando diferentes materiais: desenho animado, animação em *stop motion*, filmagens com encenações e com entrevistas. Com elementos de experimentação, a investigação que o filme realiza sobre capacidade humana de criar reflete também na linguagem filmica com a combinação de animação e filmagens, montagem e efeitos sonoros não convencionais. Com boa repercussão, o filme foi selecionado para preservação pela Biblioteca Nacional do Congresso dos EUA como obra com relevância histórica, cultural e estética.

O casal Faith Hubley e John Hubley realizou também outros experimentos com animação que influenciaram o desenvolvimento da animação não ficcional: *Moonbird* (1959)⁶⁸, *Windy Day* (1968) e *Cockaboody* (1972) são referências de obras pioneiras que combinam registros de som direto com imagens animadas. Nesses filmes, Faith Hubley e John Hubley gravaram seus dois filhos (*Moonbird*) e duas filhas (*Windy Day* e *Cockaboody*) enquanto estes conversavam e, através de desenhos animados, criaram interpretações visuais das crianças e de suas fantasias, narradas por elas enquanto interagiam entre si. Os filmes foram bastante premiados e esse tipo de combinação entre animação e som direto se tornou uma marca das produções do casal. Tais experimentos encontram eco nas produções do estúdio britânico Aardman, que realizou séries de animação em *stop motion* combinada com o registro de som direto de conversas, depoimentos e entrevistas. Aardman é um estúdio britânico, criado por Peter Lord e David Sproxtton, especializado na técnica de animação de *stop motion* com materiais maleáveis, especialmente plasticina, a argila conhecida popularmente no Brasil como “massa de modelar”. Em 1978 o estúdio foi comissionado pelo canal de televisão britânico BBC a realizar dois curtas-metragens para o público adulto chamados *Animated Conversations* (Lord; Sibley, 1998, pp.52-53). Com a experiência que adquiriram animando o personagem humanoide feito de “massinha” *Morph*, Lord e Sproxtton criaram, com plasticina, figuras humanas realísticas colocadas em cenários que reproduziam ambientes do mundo histórico. A animação dessas figuras foi sincronizada no estúdio com o áudio gravado de pessoas reais vivendo diferentes situações, mas com uma particularidade: os bonecos animados não reproduzem as pessoas que tiveram suas vozes gravadas, uma vez que

⁶⁸ *Moonbird* ganhou o Oscar de melhor curta-metragem de animação em 1959 e foi indicado por diferentes animadores profissionais como uma das cinquenta melhores animações do século, em votação organizada por ocasião dos Jogos Olímpicos de Los Angeles, em 1984 (Pilling, 2011).

os animadores imaginaram esses personagens sem tê-los visto, com base apenas no áudio gravado (Moins, 2001, p.89).

Com a série *Animated Conversations* eles produziram *Confessions of a Foyer Girl*, uma conversa gravada no *foyer* de um cinema entre duas funcionárias, na qual elas falam sobre homens, tédio e coisas que farão ao sair do trabalho, e *Down and Out*, apresentando a situação de um homem idoso, sem teto, que tenta conseguir uma cama para dormir em um abrigo do Exército da Salvação. Os dois filmes não foram exibidos pela BBC, mas adquiridos pelo então recém-criado canal privado Channel 4, que, em 1982, encomendou uma nova série com o mesmo conceito, intitulada *Conversation Pieces* (1982-1983). Foram realizados cinco episódios: *On Probation*, a conversa de um jovem infrator e o oficial de justiça responsável por sua liberdade condicional; *Sales Pitch*, um vendedor do tipo “porta-a-porta” que tenta vender seus produtos a um casal de idosos; *Palmy Days*, uma conversa entre um grupo de idosos; *Early Bird*, com um apresentador de programa de rádio matinal; e *Late Edition*, com a conversa entre jornalistas que preparam uma publicação. Como Charles Solomon descreveu a recepção desses filmes, “a série, intitulada ‘Conversation Pieces’ demonstrou a maestria deles [David Sproxton e Peter Lord] em um estilo intrincadamente detalhado que tem sido descrito como ‘animação documental’ e ‘animação verdade’” (1991, tradução nossa)⁶⁹. A referência ao Cinema Direto/Verdade associado a essa produção traz uma interessante perspectiva para se pensar o filme documentário, ainda mais se considerarmos que um dos valores priorizados pelo Cinema Direto era o de “trazer a realidade, sem interferências, para o julgamento do espectador” (Ramos, 2008, p.36).

No caso das experiências do estúdio Aardman, o estilo de imparcialidade que coloca o sujeito-da-câmera em posição de recuo como aponta Ramos (idem), é encontrado na banda sonora, que reflete umas das marcas estilísticas do Cinema Direto/Verdade: o uso do som ambiente. Nesse momento, esses filmes introduzem na animação, de maneira mais contundente do que no caso dos filmes realizados por Faith e John Hubley, um dos elementos que serão explorados no documentário animado que é o valor documental da banda sonora associado a uma qualidade indicial do áudio que está ausente na imagem⁷⁰. O nível das intervenções realizadas pelos animadores, no entanto, colocam essa produção em um meio termo entre uma obra ficcional e documental. Como afirmaram Brian Sibley e o próprio Peter

⁶⁹ Do original: “the series, entitled “Conversation Pieces” demonstrated their mastery of an intricately detailed style that’s been described as “documentary animation” and “animation *verite*”.

⁷⁰ Trataremos da indexicalidade da imagem documentária no segundo capítulo deste trabalho.

Lord (1998, p.52): “Com seus diálogos sobrepostos, falsos começos e frases inacabadas, todos estes filmes têm as marcas da mosca-na-parede da reportagem de TV. Isso, no entanto, é bastante enganador: eles são, como Peter Lord coloca, ‘quase um documentário, mas completamente ficção!’”⁷¹. Como essa afirmação indica, o áudio original das conversas foi manipulado, porém, consideramos que isso não é suficiente para determinar seu caráter ficcional. Levamos em conta o propósito dessa manipulação e o resultado obtido. Alguns desses filmes apresentam situações fantásticas e a manipulação dos áudios foi realizada para a construção de eventos ficcionais, o que os colocam no campo da ficção, como por exemplo, as situações vividas pelo radialista em *Early Bird*, tais como acordar saindo de uma cama embutida na parede, escovar os dentes e preparar o café da manhã no estúdio ao mesmo tempo em que apresenta o programa de rádio matinal, etc. Dessa maneira, o estatuto dos áudios nesses filmes é alterado de originalmente documental para ficcional e a reprodução dos elementos estilísticos do Cinema Direto/Verdade passa a operar ao nível da paródia, como no caso do falso documentário animado produzido pelo mesmo estúdio em 1989, *Creature Comforts*, sobre o qual trataremos no terceiro capítulo.

Por outro lado, esses filmes apresentam outros aspectos que também influenciaram o cinema de animação. Philippe Moins (2001, p. 90) destaca como esses filmes trazem para o primeiro plano, de maneira pioneira, a importância da sincronia labial (*lip sync* ou *lip-synch*) dos “bonecos” na animação com plasticina e o trabalho com os gestos e com as expressões faciais como veículos de transmissão do discurso interior dos personagens. Abordando a relevância desse trabalho com as expressões faciais, Paul Wells (1998) e Paul Ward (2007) escreveram sobre *Going Equipped*, um dos filmes da série *Lip Synch*, realizada pelo Aardman entre 1989 e 1990. Seguindo as mesmas convenções das séries anteriores, *Lip Synch*, no entanto, focalizou mais em monólogos e esteve mais próxima da abordagem documentária em, pelo menos, dois episódios, *Going Equipped* e *War Story*. Ao todo foram produzidos cinco episódios: *Ident*, *Next*, *Going Equipped*, *War Story* e *Creature Comforts*⁷².

War Story apresenta o depoimento de Bill Perry (Figura 12), um ex-mecânico da força aérea britânica (Royal Air Force) que relata suas lembranças do período da Segunda Guerra Mundial. Os créditos iniciais do filme fazem referência aos filmes de propaganda de

⁷¹ Do original: “With their overlapping dialogue, false starts and unfinished sentences, these films have all the hallmarks of fly-on-the-wall TV reportage. This, however, is quite misleading: they are, as Peter Lord puts it, ‘almost a documentary but complete fiction!’”

⁷² *Lip Synch* foi desenvolvida também por animadores recém integrados à equipe do estúdio, como Richard Golezowski (*Ident*), Barry Purves (*Next*) e Nick Park (*Creature Comforts*). Este último é criador dos personagens Wallace e Gromit e se tornou um dos principais animadores do estúdio.

guerra, assim como alguns trechos da trilha sonora. O filme combina o humor presente nas histórias contadas pelo personagem, que são reais porém inusitadas, com piadas visuais e sonoras que estão de acordo com o conteúdo, mas que levam o filme para o campo da ficção, como por exemplo, ao mostrar Bill Perry pisando em seu cachorro por estar com muito sono e não conseguir vê-lo.



Fig. 12: Personagem Bill Perry representado por boneco de massinha em *War Story*

Definida por Paul Wells (1998) como um “quase-documentário” e analisada por Paul Ward (Ward, 2007) como sendo um documentário animado, *Going Equipped* (Peter Lord, 1989) apresenta o depoimento de um presidiário sobre sua infância, seus crimes e a vida na prisão. Os gestos e expressões do personagem permitem revelar, através da “performance” do personagem, traços de sua personalidade que não podem ser captados através do áudio do depoimento ou que passariam despercebidas se o filme fosse *live action*. Essa propriedade de trabalhar a atuação do boneco como elemento narrativo é chamado por Wells (1998, pp.104-110) de “atuação” ou “performance” (*acting e performance*) que consiste na elaboração de um vocabulário corporal para o personagem da animação que transmita informações de sua personalidade, algo que o ator real faz com seus personagens. As experiências realizadas pelo estúdio Aardman se tornaram referências no campo da animação e, como apontam autores como Honess Roe, Patrick, Ward, entre outros, fazem parte de um contexto inicial no qual o documentário animado começava a ganhar forma como um conjunto de filmes com propostas próximas entre si. Nesse sentido, o modelo de narrativa baseada na experiência pessoal, especialmente de fatos históricos ou situações políticas, apresentado em alguns desses filmes,

como *War Story*, será bastante repetida por realizadores que se reconhecem como autores de documentários animados.

1.5. Animações autobiográficas – a vez das mulheres

Nas décadas de 1980 e 1990, produções audiovisuais de caráter subjetivo, e especialmente autobiográfico, passaram a dominar a produção literária e o campo do cinema de não ficção em todo o mundo. A abordagem sobre o mundo presente em muitas produções documentárias desse período apresentaram o indivíduo como ponto central, como ponto de partida para tratar de questões que abrangem toda a sociedade ou de questões particulares, individuais, que passaram a despertar maior interesse coletivo. A popularização das tecnologias de captação, edição, transmissão e distribuição de imagem, com o vídeo e depois com o digital, deflagrou uma superprodução de imagens de todo tipo e potencializou a inscrição do indivíduo nessa produção, algo exacerbado por espaços globais de manifestação do indivíduo, como as redes sociais, o *youtube*, *twitter*, facebook, que dão suporte a uma realidade na qual as declarações sobre o mundo privado passaram a ser atos definidores da vida contemporânea (Renov, 2005, p.244) . Nesse contexto, a luta social passou a ser protagonizada pela luta contra a submissão da subjetividade com os movimentos de construção de identidades se afirmando através da produção de imagens – narrativas audiovisuais – sobre si mesmos, como uma forma de resposta e resistência aos discursos dominantes. Como afirma Michael Renov, “(...) muita da autobiografia atual tem sido produzida às margens da cultura comercial por feministas, gays, pessoas de cor e rebeldes de todos os tipos” (2004, p.xvi, tradução nossa)⁷³.

Na animação, enquanto as produções de caráter mais comercial e convencional – isto é, a produção *mainstream* – concentrava uma representação feminina carregada em valores constituídos pelo patriarcado⁷⁴ e também impessoal, uma animação diferente, engajada com questões de gênero e baseada em relatos pessoais, se desenvolveu em trabalhos realizados por mulheres animadoras. Como apontam Jayne Pilling (1992, 1997, 2011 e 2012), Maureen Furniss (2007), Paul Wells (1997) e Paul Ward (2005), ao produzir trabalhos autorais, as

⁷³ Do original: “(...) much current autobiography has been produced at the margins of commercial culture by feminists, gays, people of color, and mavericks of every stripe”.

⁷⁴ Como, por exemplo, a construção de corpos femininos estereotipados, hipersexualizados e infantilizados, e a quase ausência de personagens femininas protagonistas nos filmes de animação.

mulheres animadoras não apenas exploraram uma linguagem audiovisual que pudesse romper com estereótipos das mulheres na animação, mas também trouxeram para campo questões do universo feminino e do movimento feminista a partir de experiências pessoais, de narrativas autobiográficas. Ao tratar da atração das mulheres cineastas pelo cinema experimental, a teórica E. Ann Kaplan (1983, p. 128) também aponta a animação, assim como o cinema surrealista, como um formato de preferência das cineastas. Segundo Kaplan, essas mulheres, de modo geral, procuravam “um escape para suas experiências, sensações, sentimentos e pensamentos mais íntimos”, algo que escapava completamente do cinema dominante, inclusive da animação *mainstream*. Dessa forma, podemos considerar que no cinema de animação foi através de produções autorais, com traços autobiográficos e abordagens subjetivas que as mulheres introduziram no campo questões relacionadas ao feminino e ao feminismo.

Apesar da supremacia masculina na produção de filmes animados, as mulheres reconheceram nesse meio um potencial para terem suas ideias, temáticas e imagens representadas em rompimento com os padrões e códigos da cultura patriarcal. Para Pilling, “(...) animação como um formato oferece tamanho potencial para explorar questões femininas de um modo que é simplesmente impossível na filmagem *live action*” (Pilling 1992, p.5, tradução nossa)⁷⁵. A principal causa disso, segundo a autora, é o processo de produção individual. A possibilidade de trabalhar de forma independente na animação, isto é, sem precisar de uma grande equipe, permite à realizadora ou ao realizador explorar sua visão pessoal em um grau maior. Isso também possibilitou que mulheres ocupassem espaço enquanto autoras nessa área. A produção feminina de animação se desenvolveu especialmente no formato curta-metragem e de maneira independente aos grandes estúdios, com filmes sendo construídos em cursos universitários, como *Carnival* (Susan Young, 1985, Royal College of Art) e *Sand or Peter and the Wolf* (Caroline Leaf, 1969, Harvard), ou nas horas vagas dos trabalhos comerciais, como *Café Bar* (1975) de Alison DeVere, que trabalhava para o estúdio Halas & Batchelor, na Inglaterra.

Como aponta Pilling (2011, p.14), somente a partir dos anos de 1970 as mulheres começaram a emergir, em um número considerável, como autoras no cinema de animação. Elas foram responsáveis por uma produção independente caracterizada por apresentar elementos estéticos e temáticos transgressores, que se opunha ao cinema *mainstream*, e, assim

⁷⁵ Do original: “(...) animation as a form offers such potential to explore women's issues in a way that simply isn't possible in live-action filmmaking”.

como outros movimentos culturais independentes da época, estava intimamente ligada às revoluções políticas, cultural e sexual das décadas de 1960 e 1970. Entre as animadoras que se destacaram nesse primeiro momento (70s-80s) e que exploraram questões pessoais, femininas e feministas, apontamos Vera Neubauer, Caroline Leaf, Alison DeVere, Veronika Soul, Sally Cruikshank, Kathy Rose, Jane Aaron, Rose Bond, Sarah Petty, Susan Pitt, Monique Renault, Caroline Mouris, Candy Guard. Um dos marcos para a história do documentário animado nesse período, por exemplo, é o filme *The Interview* (1979), no qual Caroline Leaf, agora membro do NFB, entrevista e é entrevistada por Veronika Soul, também do NFB, e as duas traduzem o diálogo sobre suas personalidades em imagens animadas usando diferentes técnicas. Na Inglaterra, um importante centro de produção feminina de animação foi fundado em 1976: o Leeds Women's Animation Workshop, uma cooperativa feminista de produção e distribuição de filmes ainda em atividade. O projeto começou com um filme político, *Who Needs Nurseries? We Do!* (1976) que fez parte da campanha pela criação de creches em locais de trabalho. A partir de então, o grupo, inicialmente liderado por Gillian Lacey, continuou produzindo animações engajadas com questões sociais e de gênero. Entre os filmes da cooperativa estão *Risky Business* (1980), sobre saúde e segurança no trabalho; *Give us a Smile* (1983), sobre a violência cotidiana sofrida por mulheres, *Home and Dry* (1987), sobre a política de habitação inglesa, entre outras produções.

Segundo Pilling, outro destaque da época é a formação de desenho e animação adotada na Liverpool Polytechnic, através do professor Ray Fields, que influenciou mais de uma geração de animadores britânicos a produzir animações não-convencionais, e no Royal College of Art, em Londres, formando uma geração de animadoras como Susan Young, Sara Cox, entre outras⁷⁶, e, na França, a ENSAD – École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs⁷⁷, onde estudaram as animadoras Florence Mialhe⁷⁸, Gaëlle Denis e Marie Paccou⁷⁹, as quais se destacaram desde então. De origem francesa, mas estabelecendo-se em Amsterdam na década de 1970, Monique Renault é uma pioneira na animação com abordagem mais feminista. Seus filmes como *Psychoderme* (1971), *Borderline 1 & 2* (1981),

⁷⁶ Clare Kitson (2008, p.37) destaca também a participação feminina no ensino de animação a partir da atuação das animadoras Irene Kotlarz, Gillian Lacey, Marjut Rimminen, Christine Roche, Vera Neubauer e Anna Fodorova.

⁷⁷ Tendo como chefe do departamento de animação o animador Georges Sifianos. Atualmente, muitos estudantes realizam documentários animados na ENSAD e ex-estudantes são realizadores de documentários animados, como Jeanne Partule, Chloe Mazlo, Cécile Rousset, entre outros.

⁷⁸ Autora do documentário animado *Conte de Quartier*, de 2006.

⁷⁹ Autora do documentário animado *Hubert, l'homme aux bonbons*, de 2010.

Long Live the Sexual Revolution (1983), *Hands Off* (1985), entre outros, apresentam um “humor ácido” no tratamento das figuras masculinas e na crítica ao machismo⁸⁰. Com o filme *All Men are Created Equal* (1976) Renault integrou o grupo de animadoras na série de curtas-metragens *Blind Justice*, sobre os diferentes aspectos em que as leis afetam a vida das mulheres.

Blind Justice é uma das produções precursoras do documentário animado na Inglaterra, assim como outras animações realizadas nos anos 1990. Completada em 1987 e produzida pela animadora britânica Orly Yadin, a série de quatro episódios foi financiada pelo Channel 4⁸¹. Em *All Men are Created Equal*, Monique Renault traça um histórico da legislação no ocidente desde o período clássico da sociedade grega e mostra como a misoginia acompanha esse percurso. No curta *Someone Must be Trusted*, Gillian Lacey e Christine Roche trabalham os preconceitos existentes entre juízes e profissionais da lei. Gillian Lacey realizou também *Murders Most Foul*, no qual trabalhou com o caso real de um homem que matou sua esposa, mas foi inocentado. Gillian apresenta o julgamento como uma peça teatral no qual os argumentos do juiz são ideias machistas comumente usadas para atribuir às mulheres a culpa pela violência praticada pelos homens contra elas. *Some Protection* é o quarto filme da série e o que mais se aproxima do formato de documentários animados contemporâneos, apresentando um depoimento interpretado através de imagens animadas. Realizado por Marjut Rimminen, o filme é construído com o depoimento da jovem Josie O'Dwyer que, após ser vítima de estupro na adolescência e por apresentar comportamento transgressor a padrões determinados a mulheres, foi presa em uma instituição de correção de menores sob a alegação de que a prisão serviria para sua própria proteção.

A produção de animação feita por mulheres, voltada para o pessoal e como contraponto à animação ficcional, levou ao desenvolvimento de documentários animados sobretudo de caráter biográfico ou autobiográfico. Um exemplo é o filme *Daddy's Little Bit of Dresden China* (1988), dirigido pela então estudante de graduação em artes, Karen Watson, o qual abordaremos nos próximos capítulos desta tese. Como Pilling (2012, p.6) destaca ao tratar do crescimento da representação do inconsciente na animação, o desenvolvimento do documentário animado baseado em entrevistas gravadas com pessoas reais pode ter tido um

⁸⁰ Uma pesquisa de mestrado sobre a produção de Monique Renault, realizada por Fernanda Serradourada, está atualmente em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Multimeios, na Unicamp.

⁸¹ Segundo Clare Kitson (2008, p.40), Channel 4 demorou para exibir *Blind Justice*, alegando que alguns filmes eram obsoletos em termos de abordagem de questões feministas. A série foi exibida somente em 1990, com o novo título *In Justice* porque nesse intervalo de tempo o canal BBC criou outra série de mesmo nome, feita em *live action*, e com temática semelhante.

papel central na mudança da abordagem do filme animado em direção ao retrato da experiência individual, específica. Aliando o engajamento com a realidade proporcionado pela narrativa documentária à maleabilidade e expressividade das técnicas de animação, o documentário animado configurou-se como uma ferramenta propícia para a construção de uma autobiografia audiovisual e uma representação do feminino que se difere daquela difundida pelo cinema dominante.

Para Pilling (2012), foi também a partir do desenvolvimento do feminismo, entre outros fatores, que animações abordando a sexualidade e o desejo tiveram um impulso produtivo. Segundo a autora, além do desejo de desafiar a tradição masculina de representações femininas estereotipadas, as animações feitas por mulheres foram além do que poderia ser considerado como “questões femininas”, abrindo espaço para histórias pessoais e abordagens formais mais inovadoras. Esse aspecto é destacado também por Clare Kitson ao apontar que a explosão da animação feminina na Inglaterra na década de 1980 deu às animadoras,

(...) a confiança necessária para abordar temas sérios nunca abordados antes na animação, ou temas que já conhecíamos – mas que tinham sido visto anteriormente apenas do ponto de vista masculino. Ou fazer filmes silenciosos, observacionais do tipo que muitos estudantes do sexo masculino rejeitariam como sendo muito monótonos para fazer sucesso⁸²(Kitson, 2008, p.37, tradução nossa).

Dessa forma, ao realizar trabalhos autorais, as mulheres animadoras não apenas exploraram uma linguagem audiovisual que pudesse romper com estereótipos femininos na animação, mas também trouxeram para este campo a abordagem de experiências pessoais, de narrativas autobiográficas que tiveram impacto na animação produzida nesse período.

1.6. Anos 1990 e 2000: a formação de uma categoria

As décadas de 1990 e 2000 marcam um período de produção mais significativa de filmes que promovem a combinação entre animação e documentário e o surgimento do documentário animado com um gênero, isto é, como um tipo de produção específica que é debatida em eventos acadêmicos, que ganha mostras próprias em festivais e que passa a ter

⁸² Do original: “(...) the confidence to tackle serious subjects never broached before in animation, or subjects we already knew - but had previously seen only from the male point of view. Or to make quiet, observational films of the kind many male students would reject as too uneventful to succeed”.

uma indexação particular, seja como “documentário animado”, “animação do real”, “animação documental” ou outras expressões que façam uma distinção entre essa produção e outros filmes de animação ou outros documentários. Recordamos que apesar do histórico antigo da combinação entre animação e documentário, que inclui a premiação como “documentário” dos filmes de animação *Vizinhos*, *Of Stars and Men* e *Why Man Creates*, essas duas formas cinematográficas seguiram por caminhos distintos, especialmente depois das décadas de 1950 e 1960⁸³, e cada qual cristalizou uma compreensão conceitual específica em torno de si, duas definições que podemos resumir no binômio antagônico fantasia versus realidade. Essa dicotomia acompanha o documentário e a animação até períodos mais contemporâneos. Uma indicação que atesta a visão dissociada entre animação e documentário é a pesquisa do norueguês Gunnar Strøm sobre referências à animação em livros de cinema documentário até o início dos anos 2000⁸⁴. Segundo o autor, a única publicação sobre cinema documentário desse período que menciona animação é o livro *New Documentary in Action* (1971), de Alan Rosenthal. A mudança nesse contexto tem como principais pilares a produção crescente de filmes híbridos de animação e documentário, a organização de mostras e debates sobre essas obras e a produção acadêmica e de crítica de cinema sobre esses filmes.

Como já indicamos, a proliferação de produções com abordagens pessoais e menos ortodoxas iniciadas nos anos 1980, sobretudo pelas mulheres, impulsionou a produção de animações autobiográficas e de relatos pessoais. Por outro lado, o movimento em direção aos discursos autobiográficos também se fez marcante no cinema documentário nesse período, como aponta Renov (2004) e diversos autores, o que culminou no momento atual de profusão de produções documentárias sobre si mesmo e que revela um olhar narcisista sobre o mundo como característica desse momento mais atual, como aponta a análise de Marcius Freire sobre documentários contemporâneos.⁸⁵ Na década de 1990, porém, a inscrição do indivíduo nos filmes documentários possuiu uma dimensão transgressora, foi utilizada para tratar de causas sociais e trouxe para a tela indivíduos e classes ausentes do cinema e dos discursos de então. Podemos citar outras causas que também ajudaram no crescimento dessa produção de

⁸³ Destacamos dois fatores importantes para separação: a influência mundial do modelo de animação de Disney, que explora o universo da fantasia e é voltado para o público infantil, sobretudo após a Segunda Guerra Mundial, e o modelo de documentário que vigora a partir da década de 1960, que explora a tomada direta e as possibilidades estéticas e narrativas que a imagem da gravação direta, *live action*, permite.

⁸⁴ A lista de livros é extensa e inclui publicações de autores como Eric Barnouw (1983), Bill Nichols (1991; 2001), Richard Barsam (1992), Michael Renov (1993), entre outros. Para mais informações ver a primeira nota de Gunnar Strøm em “The Animated Documentary”, in: *Animation Journal*, Volume 11, 2003, pp. 46-63.

⁸⁵ FREIRE, Marcius. *Narciso, seus novos espelhos e o que Alice encontrou ao atravessar um*. Campinas: XIX Encontro da SOCINE, 2015 (comunicação oral).

animação que se engaja com a realidade e do documentário que se permite animado: a perda do estatuto de veracidade da imagem fotográfica, *live action*, com a emergência das tecnologias digitais, como abordaremos no segundo capítulo deste trabalho; a democratização das tecnologias de produção e difusão de imagens, que expandiu possibilidades de criação e experimentação; a influência de romances gráficos (*Graphic Novel*) autobiográficos e não ficcionais que alcançaram sucesso nessa época, como *Maus* (Art Spiegelman, 1980-1991), *Weirdo* (Robert Crumb, 1981-1993) e *Palestine* (Joe Sacco, 1993);⁸⁶ e o investimento no formato do curta-metragem, mais aberto à experimentação do que o filme de longa duração⁸⁷.

Na Inglaterra, o curta-metragem e a nova geração de animadores e animadoras encontraram no Channel 4 o espaço de exibição e o financiamento necessários para florescer. Entre as iniciativas do canal no campo da animação, através do trabalho de Clare Kitson⁸⁸, destacamos sua parceria com o órgão de financiamento cultural estatal Arts Council of England no projeto Animate!, que visou o financiamento de animações experimentais, o programa de residência de animação sediado no Museum of the Moving Image – MOMI do British Film Institut, que fomentou projetos de animação autoral e o programa televisivo Four-Mations, dedicado a exibir curtas-metragem de animação, britânicos e de outros países, muitos deles documentários animados produzidos com o Animate! e o programa de residência. Esses projetos absorveram o trabalho criativo que estava sendo formado nas escolas de animação inglesas e possibilitaram que os animadores, especialmente novos talentos, pudessem evitar ter que trabalhar na animação comercial publicitária, podendo se dedicar a trabalhos autorais. Outra particularidade do canal, também associada ao trabalho de Kitson, é a valorização dada à animação feita por mulheres, presentes em todos os projetos do canal.

What She Wants (1994), por exemplo, de Ruth Lingford, foi desenvolvido pelo prêmio do programa Animate!. Nesse filme, Lingford aborda as fantasias sexuais femininas e explora em alguns trechos uma estética nos desenhos animados, feitos digitalmente, que

⁸⁶ O pesquisador Sébastien Roffat, em entrevista conosco, aponta que o sucesso de romances gráficos como *Maus* impulsionou esse tipo de produção literária na França e esse movimento influenciou a animação francesa, sendo um dos fatores do crescimento do documentário animado francês.

⁸⁷ Essa importância do curta-metragem é apontada, por exemplo, por Antoine Lopes, responsável pelo Festival du court métrage de Clermont-Ferrand e primeiro a organizar uma mostra de documentários animados na França, assim como por Cécile Noesser, programadora da AFCA, a associação francesa de cinema de animação.

⁸⁸ Clare Kitson é o principal nome por trás dos projetos de financiamento e exibição de animação do Channel 4, onde ela trabalhou como *Commissioning Editor* de animação entre 1989 e 1990. O Channel 4 é um dos responsáveis pelo desenvolvimento da animação britânica e de sua identidade própria. Para mais informações ver Clare Kitson, *British Animation: The Channel 4 Factor*. Londres: Parliament Hill, 2008.

remete ao estilo da xilogravura e ao expressionismo alemão, algo que ela repetirá em outros trabalhos. Ruth Lingford também recebeu recursos no esquema de residência artística do MOMI/C4 para realizar *Death and the Mother* (1997), baseado em uma história de Hans Christian Andersen, no qual ela explora ainda mais sua estética expressionista. Em 1998, Lingford produziu *Pleasures of War*, também junto com o Channel 4, trazendo a história bíblica de Judith e Holofernes para abordar a agressividade feminina. Segundo Kitson (2008, p.173), Lingford classificou a essência de seus filmes como “feelbad” (sentir-se mal). Em 1998, Lingford também atuou na produção do documentário animado *Silence* (Orly Yadin, Sylvie Bringas), realizando a animação da primeira parte do filme, no qual o estilo de desenho animado que remete à xilogravura contribui para a ambientação no campo de concentração nazista de Theresienstadt. Em 2010, Lingford realizou *Little Deaths*, com entrevistas animadas sobre a experiência do orgasmo.

Outra animação importante para a história do documentário animado e financiada pelo Channel 4 e Arts Council, *A is for Autism* (Tim Webb, 1992) foi exibido como episódio da série *Disabling World*. Nesse filme, Tim Webb aborda o autismo reconstruindo através da animação a experiência de mundo de quem possui esse distúrbio e tornando visível aos espectadores a singular percepção de mundo dos autistas. O projeto desse filme contou com uma pesquisa sobre o autismo, com a consultoria de Elizabeth Newson, professora de Psicologia Infantil da Universidade de Nottingham, Inglaterra, e com a colaboração de pessoas autistas na produção dos desenhos, trilha sonora e da própria animação. Como afirmou Tim Webb, o objetivo era dar aos autistas “uma voz própria”, o que foi realizado com o uso de desenhos feitos por autistas, de depoimentos, de uso de uma trilha sonora com flauta e piano composta para o filme e executada por dois autistas, da animação de uma das sequências feita por Daniel Sellers, na época com nove anos, e de uma linguagem audiovisual que representa comportamentos típicos da síndrome, como a falta de linearidade e um apreço pelas repetições. Kitson (2008, p. 127) aponta que *A is for Autism* se tornou um trabalho de referência tanto para o estudo do autismo, para a animação, para o documentário animado e foi pioneiro no trabalho colaborativo.

Abductees, realizado por Paul Vester em 1995 é outra referência de documentário animado e foi financiado e veiculado pelo canal. Vester apresenta o depoimento de pessoas que alegam terem sido abduzidas e que narram suas experiências traumáticas. Para cada pessoa entrevistada, Paul Vester pediu que fizesse desenhos com base nessas experiências

narradas, que serviram de guia para a produção das animações e ele convidou diferentes animadores com estilos próprios para traduzir em diferentes técnicas de animação e estéticas a variedade das histórias e dos entrevistados. Um dos animadores foi Jonathan Hodgson, que dois anos depois veio a realizar seu próprio documentário animado, *Feeling My Way*. Classificando *Abductees* como um documentário animado segundo o “modo pós-moderno”, no qual o próprio sentido de “real” é desconstruído, Paul Wells (1997, p.45) defende que o filme documenta o imaginário popular produzido pelas narrativas de ficção científica reconstruídas na imaginação dos entrevistados, documentando “estados imaginados e vistas sugeridas, desafiando qualquer noção de existência percebida como ‘real’”. Com relação a se o filme trata de histórias reais ou não, Wells afirma que “todo documentário tem tentado se engajar na anunciação do compartilhamento e da dimensão social do ‘real’, mas talvez *Abductees* se aproxime mais da exposição da falácia dessa busca” (idem)⁸⁹. Assim como Wells e Kitson (2008, p.155), consideramos este um filme que documenta a imaginação, a forma como as pessoas podem absorver elementos da cultura e transformar em experiências psicológicas que para elas tem um sentido de realidade.

O filme australiano *His Mother's Voice* (1997, Denis Tupicoff), por sua vez, figura entre os destaques do documentário animado dos anos 1990 por chamar atenção para a importância da banda sonora em um documentário animado e de como a imagem animada pode servir para a interpretação criativa de um registro sonoro (Ward, 2005, p.98). Neste filme, Denis Tupicoff utiliza o áudio de uma entrevista de rádio transmitida pela Australian Broadcasting Corporation realizada com Kathy Easdale, uma mãe que teve seu filho, Matthew, assassinado na cidade australiana de Brisbane, em 1995. Em uma fala emocionada, Easdale narra o momento em que recebeu o telefonema solicitando que ela fosse ao local do crime, sua tensão no percurso até o local e seu encontro com a realidade do filho morto. Tupicoff repete o mesmo áudio com duas representações visuais diferentes. Na primeira, usando a técnica de roscopia para produzir desenhos animados de estética realística, acompanha a personagem de Kathy Easdale reencenando os acontecimentos que ela descreve em sua entrevista. E na segunda vez, o áudio tem início com o desenho animado de Easdale no quarto de seu filho junto com o entrevistador e a animação, reproduzindo o que seria o movimento de uma câmera, passa a mostrar objetos pessoais de Matthew até sair do quarto e da casa, construindo uma representação com abordagem mais poética. Como Emru Townsend

⁸⁹ Do original: “All documentary has attempted to engage in the annunciation of commonality and the social dimension of the 'real', but perhaps *Abductees* comes closest to exposing the fallacy of the pursuit”.

nota (apud Ward, 2005, p.98), *His Mother's Voice* chama a atenção do espectador para o fato de que o mesmo evento, narrado pela mesma pessoa, pode ser observado, interpretado e vivenciado de maneiras diferentes. A junção de animação e registro de som direto nesse filme reforça essa percepção, como apontou Michael Renov⁹⁰ e Paul Ward (idem).

Em 1998, Orly Yadin e Sylvie Bringas realizaram na Inglaterra outro filme que se tornou um marco do documentário animado: *Silence*, a biografia animada de Tana Ross, uma sobrevivente do Holocausto. Produzido para o Channel 4 e com a co-produção da empresa sueca Rockfilms, o filme é dividido em duas partes, a primeira mostra como Tana foi separada de sua mãe aos três anos de idade e foi mandada para o campo de Theresienstadt, para onde sua avó também havia sido enviada. A animação dessa primeira parte foi realizada por Ruth Lingford com desenhos animados em preto e branco e com estilo de xilogravura, como em seus filmes anteriores. A segunda parte apresenta a libertação de Tana, aos cinco anos, e sua avó e sua ida para a Suécia, onde vive com um casal de tios até a vida adulta. A animação dessa segunda parte foi realizada sob a direção de Tim Webb e feita com imagens coloridas, em desenho e pintura, com estética inspirada nos quadros de Charlotte Salomon, uma judia alemã que narrou sua vida em Berlim através de pinturas. *Silence* apresenta muitos elementos recorrentes em documentários animados: o uso de animação para a representação de uma história de vida, o trabalho com a memória, a comunicação através de uma linguagem visual, a exploração de ferramentas narrativas da animação, como simbolismo, metamorfose, metáforas visuais, etc., a colaboração entre realizador e protagonista. Entre outras produções desse período que podem ser citadas como referências recorrentes em históricos do documentário animado estão *Feeling My Way* (1997), uma viagem ao interior da mente de um homem realizado pelo britânico e autor de diferentes documentários animados, Jonathan Hodgson; *Snack and Drink* (1999), do prestigiado animador estadunidense Bob Sabiston sobre o adolescente autista Ryan Power; *When Life Departs* (Stefan Fjeldmark e Karsten Kiilerich, 1997), sobre o que crianças da Estônia pensam a respeito da morte; o retrato autobiográfico do francês Sebastien Laudenbach, *Journal* (1998); *Survivors* (1997), sobre violência doméstica, da estadunidense especializada em documentários animados Sheila Sofian; a autobiografia da animadora Faith Hubley, *My universe inside out* (1996), entre outros.

⁹⁰ RENOV, Michael. *Animation: Documentary's Imaginary Signifier*. Comunicação oral. University of Westminster, 6 dezembro, 2004.

Nos anos 2000, a produção de documentários animados se tornou ainda mais numerosa e também ganhou mais força através da visibilidade obtida em mostras e festivais. Consideramos que as mostras e os programas ou sessões em festivais dedicados ao documentário animado foram fundamentais para a construção e afirmação do documentário animado enquanto um gênero de filmes por, primeiramente, organizar um conjunto de produções distintas e pouco conhecidas sob a mesma classificação, e, especialmente, por fornecer uma indexação a esse conjunto de produções. Nesse sentido, cabe destacar que o histórico do documentário animado apresentado aqui não é evolutivo. Como afirmamos, é possível encontrar exemplos de documentários animados nas primeiras décadas do cinema, como *O Naufrágio do Lusitania*, assim como essas produções ocorreram em diferentes momentos até os dias atuais. O que é novo no que diz respeito ao documentário animado é a ideia de um gênero de filme documentário e de filme de animação a que estamos chamando neste trabalho de “documentário animado”. Essa ideia surge no final dos anos de 1990 e início dos anos 2000 e as mostras e festivais participaram desse processo, divulgando esse gênero de filmes e também definindo o que veio a ser considerado como “documentário animado”.

Um dos principais e primeiros festivais internacionais a incluir sessões de documentários animados em sua programação foi o festival alemão DOK Leipzig Festival, que é voltado tanto para o cinema documentário como para o cinema de animação. Com exhibições de documentários animados desde 1997 até os dias atuais, o festival possui em seu catálogo diversos filmes sob a classificação “animadoc”⁹¹. Em 2004 foi realizada uma sessão de filmes intitulada “Real Cartoons: animated documentaries” na programação do festival de animação The New England Animation Bash, realizado no instituto americano Coolidge Corner Theater, que inclui filmes como *A Conversation With Haris* (2001), de Sheila Sofian, e *His Mother's Voice*, de Dennis Tupicoff⁹². Outro festival importante para a divulgação do documentário animado, o International Documentary Film Festival Amsterdam – IDFA dedicou uma sessão a esse tipo de produção em 2007, chamada “Animation Docs” com 45 filmes que incluem propagandas animadas como o já citado *You're a Sap, Mr. Jap*,

⁹¹ É possível acessar títulos de documentários animados no arquivo do festival, através especialmente das sessões “cross genre”, “animadoc”, “Animadoc Award”, “Best of MDR”, “Special Programmes Animated Film”, “International Competition Animated Documentary”, entre outras sessões disponíveis no website: <http://filmarchiv.dok-leipzig.de/en/films.aspx>. Em 2008, o festival DOK Leipzig apresentou uma retrospectiva intitulada “Animadoc – More Than Just Reality?”, com a exibição de 29 documentários animados. Para mais informações: <https://www.animationstudies.org/v3/special-programme-animadoc-more-than-just-reality-in-leipzig/>. Acesso: dez. 2016.

⁹² A lista de filmes exibidos na sessão “Real Cartoons” pode acessada na página: http://www.balaganfilms.com/ARCHIVE/anim_docs_spring2004.html. Acesso: dez. 2016.

autobiografias de animadores como *Drawn from Memory* (Paul Fierlinger, 1995) e *The Moon and the Son* (John Canemaker, 2004), filmes exibidos ou premiados em outros festivais como *Never Like the First Time!* (Jonas Odell, 2005) e *Ryan* (Chris Landreth, 2004), além de filmes que concorriam no festival desse ano como *Learned by Heart* (Marjut Rimminen, Päivi Takala, 2007), entre outros⁹³.

Na França, a primeira mostra de documentários animados ocorreu no Festival International du Court Métrage de Clermont-Ferrand em 2006. Segundo seu criador e curador Antoine Lopez⁹⁴, ainda não se falava em documentário animado na França nesse período e a ideia de abordar essa produção surgiu em conversa com Philippe Moins, responsável pelo Festival International du Film d'animation de Bruxelles, enquanto eles comentavam sobre a numerosa presença de documentários animados nesses dois festivais. Ambos resolveram fazer uma programação sobre esse tipo de filme no mesmo ano, sendo que Moins concentrou sua programação no “falso documentário”. Nos anos seguintes a 2006, os catálogos do Festival International du Court Métrage de Clermont-Ferrand passaram a apresentar a classificação “Animation documentaire” e atualmente pode-se encontrar mais de 336 filmes sobre a classificação “Animation / Documentaire” na base de dados do website do festival⁹⁵. A realização de eventos tematizando essa produção aumentou na França nos anos posteriores, seguindo uma tendência internacional de maior interesse pelo documentário animado. Em 2011, ocorreu no Forum des Images⁹⁶ o primeiro evento em Paris voltado exclusivamente para o documentário animado, intitulado “Le documentaire animé: Vrai au faux ?”, que contou com exibição de filmes, palestras e uma mesa redonda.⁹⁷ Mais recentemente, em 2014, houve uma parceria entre o evento Mois du film documentaire, organizado pela associação Images en bibliothèques e a Fête du cinéma d'animation, organizada pela Afca (Association Française du Cinéma d'Animation)⁹⁸, com os dois eventos compartilhando a mesma programação de

⁹³ O festival premiou como melhor curta-metragem o documentário animado *Slaves* (Hanna Heilborn, David Aronowitsch, 2008) em 2008 e conta com diversos documentários animados em seu arquivo de catálogos. O programa da sessão “Animation Docs” do IDFA 2007 pode ser acessado em: <https://www.idfa.nl/industry/findontag.aspx?s=animation%20docs>

⁹⁴ LOPEZ, Antoine. Entrevista concedida a Jennifer Jane Serra. Paris, 10 jun. 2015. [N.P.]

⁹⁵ Disponível em: <http://www.clermont-filmfest.com/index.php?nlang=1>

⁹⁶ Forum des Images é um centro cultural parisiense dedicado à imagem audiovisual, contando com salas de exibição, centro de pesquisa e arquivo de filmes, biblioteca e espaço para palestras, colóquios e eventos sobre o audiovisual.

⁹⁷ A programação do evento pode ser visualizada em: <http://www.forumdesimages.fr/les-films/les-programmes/le-documentaire-anime-vrai-ou-faux>.

⁹⁸ O evento também tem a parceria da Agence du Court Metrage, agência especializada no fomento ao filme de curta-metragem. A agência possui uma lista de documentários animados catalogados, disponível em: http://www.agencecm.com/pages/cat_docs_anim.pdf

documentários animados. A parceria se repetiu nos anos seguintes com sessões dedicadas a esse tipo de produção⁹⁹. Além disso, a participação crescente de documentários animados no tradicional Festival international du film d'animation d'Annecy, o mais importante festival internacional de animação, atesta o desenvolvimento do documentário animado no país.

O aumento de interesse pelo documentário animado na França e em outros países pode ser notado pela realização recorrente de mostras sobre essa produção, pela multiplicação de filmes com esse perfil e pelo surgimento de trabalhos acadêmicos com esse tema¹⁰⁰. Festivais especializados no documentário animado são outros exemplos da presença desse tipo de filme na produção contemporânea. O festival DOCartoon, por exemplo, teve início em 2011 por criação de Lawrence Thomas Martinelli, autor de uma tese de doutorado e de um livro sobre o documentário animado (Martinelli, 2012). Definido como “o primeiro festival do mundo dedicado principalmente ao documentário animado e quadrinho de não ficção¹⁰¹, o festival ocorre anualmente na cidade de Pietrasanta, na Itália¹⁰². Em 2015, outro festival exclusivo de documentários animados foi criado, dessa vez em Londres, na Inglaterra: FAFF - The Factual Animation Film Fuss, produzido pelo animador Daniel Murtha, tendo sua segunda edição em 2016¹⁰³.

No Brasil, o documentário animado também encontra nos festivais de cinema um importante espaço para sua divulgação e fortalecimento. Nesse sentido, o Anima Mundi é o principal espaço de circulação e divulgação desse tipo de produção no país. Criado em 1993 pelos animadores Marcos Magalhães, Aida Queiroz, Cesar Coelho e Léa Zagury, o Anima Mundi acontece principalmente no Rio de Janeiro e em São Paulo, realizando a itinerância de alguns filmes em outras cidades. Entre os documentários animados exibidos pelo festival estão *Ryan* (2004), de Chris Landreth, que também participou de uma conversa com o público do evento, *O Divino, De Repente* (Fábio Yamaji, 2009), *Dossiê Rê Bordosa* (Cesar Cabral, 2008), *Até a China* (Marão, 2015), entre outros. Realizadores estrangeiros de documentários animados, como Paul Fierlinger (*Drawn From Memory*, 1995; *A Room Nearby*, 2003 etc.),

⁹⁹ Os programas dos festivais estão disponíveis em: <http://www.moisdudoc.com/spip.php?rubrique887> e <http://www.fete-cinema-animation.fr/edition-2015/programmes/les-documentaires-animes-jeune-public.html>.

¹⁰⁰ Outros exemplos de festivais e eventos que incluíram sessões sobre o documentário animado em suas programações são: Crossing Boundaries – Copenhagen (2000), Sheffield Documentary Festival (2001), Festival Tedesco (2005), Animafest Zagreb (2008), Fantoche (2011), Edinburgh Film Festival (2011), Animasivo (2014), entre outros.

¹⁰¹ Do original “il primo festival del mondo dedicato primariamente ai documentari animati e ai fumetti non-fiction”. Informação disponível no website do festival: <http://www.docartoon.it/programma.html>

¹⁰² Informações e catálogos do festival podem ser acessados em: http://www.docartoon.it/index_ita.html

¹⁰³ O website do festival pode ser acessado em: <http://www.faffuss.com/>

Jonh Cannemaker (*What Do Children Think of When They Think of the Bomb*, 1983; *You don't have to die*, 1988; *Break the silence: Kids against child abuse*, 1994; etc.) e Bastien Dubois (*Madagascar, Carnet de Voyage*, 2009; *Portraits de Voyages*, 2013), também participaram do festival com palestras e exposições de seus filmes. Além disso, entre 2010 e 2013, o festival contou com uma sessão dedicada à animação documental, o “Panorama Documentário”, que exibiu documentários animados como *An Eyeful of Sound* (Samantha Moore, 2010), *Tanko Bole Chhe* (Nina Sabnani, 2009), *I.S.Bakh* (Elena Petkevich, 2011), *Haegumni* (Joon-su Seong, 2012), assim como outros¹⁰⁴.

O documentário animado tem sido exibido no Brasil também através do Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo, que em 2010 também apresentou uma sessão dedicada ao documentário animado com filmes nacionais e estrangeiros e possui exemplos desse tipo de produção em sua programação anual, como *A Guerra dos Gibis* (Thiago Mendonça; Rafael Terpins, 2012) e *Boi Fantasma* (Rogério Nunes; José Silveira, 2012), exibidos na edição de 2013, *I love Hooligans* (Jan-Dirk Bouw, 2013), exibido em 2014, *Até a China* (Marcelo Marão, 2015), exibido em 2016. Entre outros festivais de circulação do documentário animado no Brasil, podemos destacar Animage – Festival Internacional de Animação de Pernambuco, Cine-PE – Festival do Audiovisual de Recife-PE, In-Edit – Festival Internacional do Documentário Musical e CachoeiraDoc, festival de documentário da cidade de Cachoeira-BA. Além desses, destacamos também o festival É Tudo Verdade, principal evento dedicado ao cinema documentário no país. Além de possibilitar ao público brasileiro conhecer diferentes documentários animados nacionais e internacionais, assim como os demais festivais, o É Tudo Verdade, por sua importância no campo do cinema documentário, tem um peso maior na legitimação desse tipo de filme como *um gênero de filme documentário*.

Como propõe Roger Odin (2005), os espaços de exibição de filmes podem ser considerados instituições produtoras de sentidos ao filme e podem conduzir o espectador a realizar um tipo específico de leitura fílmica. Nesse sentido, um festival de filmes documentários funciona como uma instituição documentarizante, que opera o modo de leitura documentarizante. A importância dos festivais para o documentário animado, portanto, vai além de tornar os filmes conhecidos, pois funciona também como um espaço que fornece a indexação de “filme documentário” a essa produção. No contexto em que a animação é

¹⁰⁴ Os catálogos do Anima Mundi podem ser acessados em: <http://www.animamundi.com.br/pt/animemoria/>

fortemente associada com a comunicação ficcional, esse tipo de indexação torna-se ainda mais importante. Por essa razão, consideramos que as sessões dedicadas ao documentário animado nos festivais citados também contribuíram para a sua construção enquanto um tipo de gênero de filme documentário. Essa contribuição aconteceu também nos debates e conferências sobre o documentário animado que aconteceram dentro desses festivais. Em 2012 a Conferência Internacional do Documentário, que ocorre anualmente em parceria com o festival É Tudo Verdade, teve como tema “O Real Animado: Animação no Cinema Documentário”, com a realização de mesas sobre a interação entre animação e documentário e com a exibição de uma mostra de documentários animados¹⁰⁵. Nessas conferências, o documentário animado não apenas ganhou forma como um gênero específico de filme documentário e de filme de animação, como passou a ser analisado à luz das teorias do cinema documentário.

1.7. O estudo do Documentário Animado – uma revisão

Em especial, podemos encontrar no movimento de pesquisadores ligados ao campo do cinema de animação a possível causa para a atual concepção desse tipo de filme como sendo um “novo gênero” de filme documentário. A partir da pesquisa de Gunnar Strøm (2003) sobre a ausência da animação em publicações sobre o cinema documentário, podemos considerar que a defesa do filme de animação como uma forma possível de filme documentário só foi ocorrer no final dos anos 1990, com a publicação de textos fundamentais para o estudo de animações engajadas com conteúdos não ficcionais e para a adoção do termo “animated documentary”: “If Truth Be Told, can ‘Toons Tell it? Documentary and Animation”, de autoria da animadora e pesquisadora americana Sybil DelGaudio¹⁰⁶, publicado na revista acadêmica *Film History*¹⁰⁷ em 1997; “The Beautiful Village and the True Village”,

¹⁰⁵ Podemos citar como outros exemplos as conferências realizadas em Edimburgo, *Animation Evolution* em 2010 e *Animated Realities* em 2011, o simpósio realizado em Londres em 2016 *Ecstatic Truth: Defining the Essence of Animated Documentary*, e o colóquio realizado em St Jean d’Angély-França neste mesmo ano, *Ières rencontres du documentaire animé*.

¹⁰⁶ Sybil DelGaudio é professora (em *film studies* e *film production* no Departamento de Áudio/Vídeo/Cinema) da Hofstra University, nos Estados Unidos, pesquisadora com interesse em animação, documentário e teoria feministas, autora do livro *Dressing the Part: Sternberg, Dietrich and Costume, an investigation of costume signification in the films of Josef von Sternberg*, de 1993 e de produções para televisão, como a série sobre animadoras independentes *Animated Women*, de 1995, e *Independent Spirits: the Faith and John Hubley Story*, de 2001, sobre o trabalho do casal americano de animadores independentes, Faith e John Hubley.

¹⁰⁷ *Film History*, Vol. 9, N° 2, Non-Fiction Film (1997), pp. 189-199.

do pesquisador britânico Paul Wells¹⁰⁸, publicado no livro de sua autoria, *Art & Animation*; “The animated Documentary”, do pesquisador Gunnar Strøm, publicado na revista *Animation Journal* em 2003; “Reality Effects: Structural/Conceptual Design in Non-Fiction Animation”, do americano Eric Patrick, publicada na revista catalã *Animac Magazine* em 2004; a edição de março de 2005 da revista canadense *Frames Per Second Magazine*, dedicada ao documentário animado, apresentando textos de Sheila Sofian (“The Truth in Pictures”), Noel Wolfgram Evans (“J.R. Bray—Documentarian?”) e Gunnar Strøm (“How Swede It Is... and Danish and Norwegian”); e o livro *Documentary: the margins of reality*, do pesquisador britânico Paul Ward, lançado em 2005 com um capítulo dedicado ao documentário animado intitulado “animation and documentary representation”.

Em seu artigo precursor sobre a animação de cunho documental¹⁰⁹, Sybil DelGaudio analisa como filmes de animação que dialogam com teorias científicas podem complexificar o entendimento do cinema – em especial, do documentário – como uma forma de representação da realidade. Citando posições distintas sobre o filme documentário, a primeira, a instauradora frase de John Grierson, “o tratamento criativo das atualidades”¹¹⁰, e a segunda, a posição da antropóloga e cineasta Trinh T. Minh-ha, para quem não há tal coisa tal como “documentário”, DelGaudio inicia sua argumentação defendendo que o termo “documentário” tem estado sob contínuo escrutínio e reconsideração ao longo da história do cinema:

Dos infames ‘eventos encenados’ de *Nanook of the North* (1922) de Flaherty, até as dramatizações de *The Thin Blue Line* (1991) de Errol Morris, cada novo documentário tem estendido as fronteiras de definições precedentes, expandindo o potencial para além do confinamento do conjunto de critérios da teoria contemporânea. (DelGaudio, 1997, p. 189. Grifos da autora, tradução nossa)

Para a autora, a crise na definição do documentário fica mais complicada tendo em vista os filmes de animação que lidam com temas não ficcionais. A classificação destes como “documentários” seria problemática porque o filme animado não resulta de eventos capturados por uma câmera filmadora e sua realidade filmica, diegética, só existe a partir da

¹⁰⁸ Paul Wells é diretor da *Animation Academy*, um grupo de pesquisa em cinema de animação. É professor da Escola de Artes da Loughborough University, na Inglaterra, e autor de diversos livros sobre animação, tanto de teoria quanto de prática, que figuram entre as principais referências literárias sobre cinema de animação.

¹⁰⁹ A influência do artigo de Sybil DelGaudio pode ser verificada nos textos dos autores Paul Ward, Annabelle Honess Hoe, Jonathan Rozenkrantz e outros.

¹¹⁰ A definição de Grierson “creative treatment of actuality” foi traduzida aqui para português como aparece no texto de Noël Carroll, “Ficção, não ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual”. In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). *Teoria Contemporânea do Cinema - Documentário e Narratividade Ficcional*. vol. 2. São Paulo: Editora Senac, 2005, p.98.

projeção. Tal consideração dialoga com um conceito de filme documentário associado à ideia de “registro da realidade”, uma visão ainda comum quando DelGaudio produziu seu artigo. Sem a existência do “mundo da atualidade”, como a autora coloca, a animação, assim como o “documentário parcialmente ficcionalizado” (como *The Thin Blue Line*, de Errol Morris) depende de uma forma de reconstrução (*re-enactment*) artística que serviria como uma compensação pela ausência da câmera no evento – vale destacar que esta ideia será retomada anos depois, por autores como Paul Wells (2011) e Anabelle Honess Hoe (2013), como hipótese para justificar a opção por um documentário de animação.

Apontando as ideias, então recentes, de Brian Winston¹¹¹ sobre como as tecnologias de manipulação digital provocaram o questionamento das propriedades ontológicas da imagem fotográfica, ou de Philip Rosen,¹¹² para quem as diferenças temporais entre realização e exibição do filme indica uma “disjunção temporal” entre o evento e sua percepção pelo espectador, DelGaudio inaugura uma hipótese que nos serve para entender como a associação entre animação e documentário passou a florescer em análises acadêmicas: os questionamentos sobre a natureza mimética da imagem fotográfica e sobre a dependência dessa mimésis para a definição de um filme enquanto documentário abrem caminho para a consideração de certos filmes de animação como documentários.

Isso significa que, uma vez desconstruída a noção mais conservadora de filme documentário, baseada na crença de uma equivalência entre a imagem fílmica e a realidade vivida, os parâmetros para definir o que pode ser ou não um filme documentário passam a ir além da relação indexical da imagem fílmica com o mundo extra-diegético. Isso é reforçado pela autora ao recordar as observações de Bill Nichols sobre as reações geradas pelo vídeo que registrou o espancamento de Rodney King¹¹³ nos Estados Unidos:

(...) eventos como as fitas de Rodney King têm sugerido que o status da imagem fotográfica de ‘ontológico ou natureza probatória’ está longe do ‘corte seco’, mais notado em processos judiciais, e talvez tenha contribuído, em partes, para o grau ao qual elementos subjetivos tais como a simulação tem se tornado uma parte aceita da representação documentária (DelGaudio, op.cit. p. 193, tradução nossa)

¹¹¹ Em seu texto “The Documentary Film As Scientific Inscription” publicado em: Michael Renov, ed., *Theorizing Documentary*. Nova Iorque: Routledge, 1993, pp. 55-56.

¹¹² Em “Document and Documentary: On the Persistence of Historical Concepts”, em Michael Renov, ed., *Op. Cit.*, p. 60.

¹¹³ Rodney Glen King foi violentamente espancado por quatro policiais de Los Angeles. Os atos de violência foram registrados em vídeo por uma testemunha e essas imagens tiveram divulgação mundial. A absolvição dos policiais gerou uma onda de tumultos violentos em revolta, resultando em um novo julgamento e condenação de dois policiais.

A autora destaca que à medida que o espectador torna-se mais ciente da natureza construída da imagem fílmica, mais surgem questões sobre a adequação da representação. Essa observação será retomada por Paul Ward em seu livro de 2005, do qual trataremos mais adiante.

Para DelGaudio, a história da animação é preenchida por muitos exemplos de produções que tratam de “atualidades” através do uso de animação para contar uma história. A autora cita, por exemplo, *O Naufrágio do Lusitânia*, os filmes baseados em teorias científicas dos irmãos Max e Dave Fleischer, *Evolution* e *The Einstein Theory of Relativity*, e os filmes de propaganda política de Disney durante a Segunda Guerra Mundial, como *Victory Through Air Power* (1943) ou de cunho educativo/institucional, como *How To Catch A Cold* (1951) e *Our Friend the Atom* (1957), que citamos anteriormente, entre outros. Cabe destacar também a análise da autora sobre a atuação da 18ª Base da Força Aérea dos Estados Unidos durante a Segunda Guerra Mundial.

Retomando a proposta de Bill Nichols sobre os modos de representação da realidade,¹¹⁴ DelGaudio aponta que certos filmes de animação podem ser associados ao modo reflexivo proposto por Nichols. Segundo este autor, os filmes que se enquadram no modo reflexivo chamam a atenção do espectador para as abordagens e convenções do cinema documentário, ativando “nossa consciência da construção da representação da realidade feita pelo filme” (Nichols, 2005, p.63), isto é, expondo o que o documentário verdadeiramente é: uma construção, um discurso guiado pelo ponto de vista do autor sobre um determinado assunto. As produções reflexivas desconstroem a ideia de documentário como sendo um meio de acesso direto ao real e despertam no espectador a reflexão sobre a representação da realidade estruturada no filme. Nesse sentido, para DelGaudio:

(..) o modo reflexivo parece um modo particularmente apropriado onde situar certos filmes animados, uma vez que a animação por si mesma atua como uma forma de 'metacomentário' dentro de um documentário, uma forma que é tradicionalmente e mais frequentemente caracterizada pelo live action e não-dramatização, particularmente no caso de filmes que 'documentam o indocumentável' ambos porque a câmera não estava presente no evento, ou porque o evento ocorreu em um tempo anterior à fotografia ou

¹¹⁴ Segundo Bill Nichols, o cinema documentário exhibe formas recorrentes de abordagens sob as quais seus filmes de estruturam (podendo ser entendido também como modos de produzir documentários) conformando modos de representação da realidade: modo expositivo, modo observativo, modo participativo, modo reflexivo, modo poético e modo performático. Em seu texto, DelGaudio utiliza como referência o livro de Bill Nichols, *Representing Reality*, publicado em 1991, no qual Nichols apresentou apenas os quatro primeiros modos. Em seu livro posterior, *Introduction to Documentary* (lançado no Brasil em 2005 como *Introdução ao documentário*), de 2001, Bill Nichols incluiu o modo poético e o modo performático.

qualquer outro tipo de gravação (DelGaudio, op. cit., grifos da autora, p.192, tradução nossa)

Com essa proposição, DelGaudio antecipa dois aspectos do documentário animado que serão trabalhados mais tarde por Paul Ward (2005): a ideia de “metacomentário”, que consiste na percepção de que a animação diz algo apenas pela sua presença em um documentário, pelo choque causado pela junção entre esses dois meios; e a habilidade da animação de documentar o indocumentável. Como forma de exemplificar sua proposta, a autora analisa dois filmes que ela define como “documentários teóricos”, *A Brief History of Time* (1992), de Errol Morris e *Of Stars and Men* (1964), do casal de animadores John e Faith Hubley. Para DelGaudio, animações que dialogam com conteúdos científicos servem como meio através do qual o espectador sabe que cada representação, mesmo impregnada com os signos e a simbologia de um documentário, permanece uma fabricação.

Por sua vez, o autor inglês Paul Wells produziu em 1997 outro texto basilar para o estudo do documentário animado, como já citamos, *The Beautiful Village and the True Village – A Consideration of Animation and the Documentary Aesthetic*. Neste trabalho, em semelhança com o texto de Sybil DelGaudio, Wells defende a possibilidade do filme de animação ser considerado uma forma de documentário tendo como base uma análise prévia do cinema documentário. Neste caso, Wells toma como ponto de partida as considerações do pintor e cineasta alemão Hans Richter em seu trabalho *The Struggle for the film*, escrito originalmente entre 1934 e 1939¹¹⁵.

Segundo Wells, Richter sugere que os cineastas do documentário “necessariamente incorporam uma ‘personalidade criativa’ a qual disfarçam e ocultam para obter uma melhor simulação ou ficção de realidade objetiva” (Wells, op. cit., p. 40, tradução nossa). O ponto central da análise de Richter, a qual servirá de base para a reflexão de Paul Wells, é a tensão inerente ao fazer do documentário que se dá entre a necessidade imperativa de registrar e o desejo de interpretar. Em outras palavras, para o autor há no documentarista – convém destacar, o autor refere-se ao modelo de documentário clássico – uma pretensão de realizar um registro objetivo da realidade e ao mesmo tempo um desejo de imprimir seu ponto de vista nesse registro o que, efetivamente, acontece, por mais imparcial que o documentarista tente ser.

¹¹⁵ Ver Hans Richter, *The Struggle for the Film: Toward a Socially Responsible Cinema*. Trad. Ben Brewster. Nova Iorque: Scholar Press, 1986.

Uma semelhante observação é feita pelo britânico Brian Winston, ao destacar as percepções simultâneas do documentário como sendo tanto um documento com valor probatório como uma produção artística, como já apontamos. A fotografia foi considerada por muito tempo como uma fonte de acesso objetivo ao real e o filme documentário herda essa percepção. Segundo Winston (2008, p.07), câmera fotográfica surgiu como instrumento científico e esse uso inicial criou em torno da fotografia a crença em sua objetividade e seu valor probatório. Entretanto, como Winston sugere, foi a partir das técnicas de manipulação da imagem – exploradas principalmente por artistas vanguardistas – e da libertação para com sua origem, que a fotografia – e depois o cinema – passou a ser reconhecida como uma forma artística. Podemos associar essa consideração à tensão entre ética e estética no documentário, apontada por Marcius Freire (2011) como uma tensão própria do fazer cinematográfico, na medida em que toda realização cinematográfica implica em uma preocupação estética pela natureza do seu modo fazer artístico que, no caso do documentário, é acompanhada também de uma necessária preocupação ética, especialmente quando envolve a representação de alteridades.

Para Paul Wells, o problema em torno da tensão presente na produção documental se complica quando o cineasta em questão é um animador que deseja trabalhar com o “contexto não ficcional abraçado pelo empreendimento documentário” (Wells, *ibid.*, p. 40). A mudança ocorrida com a evolução do documentário, explicada por Richter, é a chave que Wells encontra para justificar o diálogo entre animação e documentário. Com o primeiro cinema, a habilidade da câmera de simplesmente fotografar ou registrar eventos tornou todas as coisas do mundo mais significativas. Uma vez esgotado esse interesse pelo mundo ordinário, fatos desconhecidos em contextos pouco usuais passaram a ser explorados (por exemplo, com os filmes de caráter etnográfico), assim como foi valorizada a estética “acidental” da imagem documental. Para Richter, a preocupação com a estética da imagem levou muitos documentaristas a um “embelezamento do real”, através do emprego de padrões de “beleza” emprestados das Belas Artes, resultando, em muitos casos, no descaso com a documentação social: “o ‘pitoresco’ em muitos sentidos tornou-se a falsificação da verdade (...)” (Richter *apud* Wells, *op. cit.* p. 40). Richter inclusive antecipa uma comparação do documentário *live action* com a animação: “mesmo um filme de animação medíocre fornece mais verdade cinematográfica que muitas formas documentais” (Wells, *Loc. cit.*).

Relembrando também a máxima de John Grierson, assim como fez Sybil DelGaudio, Wells afirma que animadores inegavelmente empenham-se no “tratamento criativo” de material correspondente às “atualidades” e que seus trabalhos devem ser avaliados em dois fundamentos: no que diz respeito à maneira como esse trabalho se relaciona com o vocabulário do cinema de animação (por exemplo, com a metamorfose, o simbolismo, etc.¹¹⁶) e de que maneira ele diverge dos códigos realistas da narrativa clássica documental e do modo de realismo fotográfico do cinema *live action*. O exemplo utilizado por Wells para ilustrar esse tipo de animação é o filme *Vizinhos* (1950), de Norman McLaren que, para o autor, opera uma reconstrução divertida da definição de Grierson, trazendo um tratamento criativo para um material gravado (*actuality footage*)

Através da subversão da autenticidade da imagem propriamente, e assim mudando o imperativo do empreendimento documentário de uma noção de apresentar um ‘fato’ para representar a ‘verdade’, McLaren usa animação para reforçar como a imagem da ‘atualidade’ é tomada como garantida como sendo um mediador inquestionável da ‘realidade’ (Idem, pp. 40-41, tradução nossa)

Para Wells, o documentário animado (o uso do termo está presente em seu texto) reconcilia as duas agendas do documentário através da sua estética híbrida: nele estão presentes o interesse pela “beleza” e o compromisso com a “verdade”. Para o autor, “atualidade” – em referência à frase de Grierson – no contexto de animação diz respeito não a registros fílmicos feitos de maneira objetiva, mas ao questionamento da forma como “o real” tem sido construído. Nesse sentido, podemos aproximar o pensamento de Paul Wells ao de Sybil DelGaudio, uma vez que ambos abordam a concepção de filme documentário atrelada ao valor indicial da imagem fílmica e ao valor de “verdade” do registro fílmico e entendem que a animação, em sua união com o documentário, coloca em cheque essa concepção.

Além disso, para Wells, quanto mais a animação se aproxima de uma representação visual realista ou apresenta o uso de recursos estilísticos típicos do documentário – como voz *over*, a retórica de especialistas, a exposição de dados, o discurso argumentativo, etc. – mais ela demonstra quais são as tendências do filme documentário. Com base nessa observação e considerando as categorias de filmes não ficcionais propostas por Richard Barsam¹¹⁷, Wells

¹¹⁶ Para mais detalhes sobre estratégias narrativas próprias do cinema de animação, ver Paul Wells, *Understanding Animation*, Londres: Routledge, 1998, pp 68-126.

¹¹⁷ Em Richard Barsam, *Nonfiction Film: A Critical History*, Bloomington: Indiana University Press, 1992

propõe quatro categorias de filmes de animação com propostas correspondentes às do campo documental, as quais apresentaremos a seguir¹¹⁸:

Modo Imitativo – Segundo Wells, as animações de caráter documental que se caracterizam conforme esse modo ecoam as convenções do cinema documentário tradicional (*live action*). Os exemplos mais recorrentes dessas produções são os filmes educativos, que fazem uso de voz *over* e do comentário de um especialista. Um dos exemplos mais conhecidos de animação que pode ser encaixada nesse grupo é o filme *O Naufrágio do Lusitânia*, de Winsor McCay, do qual falamos anteriormente, que imita o formato de um cinejornal fazendo uso de informações factuais e desenhos realistas para informar (com uma narrativa de tendência antinazista) como ocorreu o naufrágio do navio britânico Lusitânia.

Modo Subjetivo – Para Wells, animadores em geral gostam de explorar o limite entre o que é “aceitavelmente real e o que é claramente surreal” porque “isso expõe a falsidade da objetividade” e, especialmente, “desafia certezas e estabilidades culturais”. Segundo o autor, isso também permite aos animadores abordar e ilustrar a subjetividade, em um nível mais pessoal, abordando desde estados mentais e aspectos do inconsciente a pontos de vistas mais pessoais. Os filmes sob o Modo Subjetivo têm como base a expressão de uma (ou mais) voz particular que encontra empatia no público, estendendo a abordagem ao nível de uma crítica social. Podemos considerar que esse tipo de produção encontra paralelo nas obras tidas como “em primeira pessoa”, nas quais o realizador fala de si para falar do mundo. Um exemplo dessas animações é o filme autobiográfico *Daddy’s Little Bit of Dresden China* (1997), de Karen Watson, em que a animadora inglesa revela o abuso sexual que sofreu na infância e usa sua história pessoal para tratar do problema social que é o abuso sexual infantil.

Modo Fantástico – O Modo Fantástico amplia o funcionamento do Modo Subjetivo deslocando a abordagem realista para um contexto visivelmente não-realista. Nesse modo, “a formulação de realidade representativa é rejeitada como uma convergência (sempre corrupta politicamente) de coerção do comum” (op. cit. p.44, tradução nossa). Um exemplo desse tipo de produção são os filmes do animador tchecoslovaco Jan Svankmajer, como *The Death Of Stalinism in Bohemia* (1989), no qual ele trabalha com a imagem de líderes políticos subvertendo seu significado e associação “comum” para oferecer uma crítica política.

Modo Pós Moderno – Este modo, segundo Wells, se aproxima do Modo Subjetivo ao priorizar o pastiche e a percepção subjetiva do mundo, assim como aproxima-se do Modo

¹¹⁸ Essas quatro “categorias de documentário animado” são retomadas por Paul Ward em seu livro *Documentary: the margins of reality*.

Performático proposto por Bill Nichols, o qual destaca a dimensão subjetiva do nosso conhecimento do mundo. Para o autor, esses filmes colocam em cheque a própria dimensão do que é “real”. O exemplo que o autor utiliza é o filme *Abductees* (1994), de Paul Vester, que, como citamos, traz o depoimento de pessoas que relatam terem sofrido abdução por alienígenas (ou relatam aquilo que elas acreditam ter acontecido). Para Wells, esse filme coloca em questão toda a noção de existência percebida como sendo “real”; ao mesmo tempo que ele mantém um grau de plausibilidade, ele opera fora de qualquer instância objetiva, já que é impossível comprovar os depoimentos.

Após a publicação desse texto, Paul Wells realizou outras contribuições para o debate sobre documentário animado como seu livro *Understanding Animation*¹¹⁹, de 1998, no qual o autor defende que a animação pode apresentar uma tendência documental através da imitação de convenções do cinema documentário e de seu engajamento com acontecimentos e temas da realidade social. Além disso, neste livro, o autor analisa diversas animações de caráter documental, expondo o modo como as técnicas de animação foram utilizadas nessas obras para a construção de uma narrativa documentária, como por exemplo, os filmes *A is for Autism* (Tim Webb, 1992), *Going Equipped* (Peter Lord, 1998) e *Daddy's Little Bit of Dresden China* (Karen Watson, 1997). Outras contribuições do autor aparecem em textos como, por exemplo, “Animated anxiety – Jan Svankmajer, Surrealism and the ‘agit-scare’” e “Entrando pela porta giratória: o retrato animado da mais antiga profissão por Dave e Alex Beesley”, uma análise de *Revolving Door* (Alexandra Beesley e David Beesley, 2006), documentário animado sobre a prostituição em Melbourne, na Austrália¹²⁰.

Após as contribuições de DelGaudio e Wells, a análise da relação entre documentário e animação continuou no campo dos estudos de animação, com destaque para as colaborações do pesquisador Gunnar Strøm, com a palestra “Animated Documentary Film” no Oslo Animation Festival 1998 e “The Animated Documentary”, artigo publicado na revista acadêmica *Animation Journal* em 2003. Neste trabalho, Strøm analisa a compatibilidade entre “animação” e “documentário” em virtude das tradicionais concepções associadas aos dois formatos: “enquanto filmes documentários geralmente são percebidos como representando ‘vida real’ e ‘a verdade’, animação tende a ser associada com humor, exageros e fantasia

¹¹⁹ WELLS, Paul. *Understanding Animation*, Londres: Routledge, 1998.

¹²⁰ Ver Paul Wells, “Animated anxiety - Jan Svankmajer, Surrealism and the ‘agit-scare’”. *Kinoeye, New Perspectives on European Films*, Vol. 2, Issue 16, 2002 e “Entrando pela porta giratória: o retrato animado da mais antiga profissão por Dave e Alex Beesley”. In: *Dossier Alexandra & David Beesley*, agosto 2008, Associação Cultural Vídeo Brasil, [on-line].

visual” (Strøm, 2003, p.47, tradução nossa). Para o autor, entretanto, a evolução do debate sobre documentário – com a mudança de sua concepção como “verdade” para “algo creditável” (“*from 'truth' to 'trust'*”, como coloca o autor) – permitiu que fosse concedida atenção *novamente* ao documentário animado “como uma forma aceitável, até mesmo sofisticada de retratar o mundo real” (Strøm, *op.cit.* p.62).

Acreditamos ser importante destacar a colocação de Strøm de que a consideração do filme animado como um documentário não é algo novo. Citando e analisando animações como *O Naufrágio do Lusitânia*, os filmes feitos pelos animadores Len Lye e Norman McLaren para o GPO Film Unit capitaneado por John Grierson, como *Defence of Madrid* (Norman McLaren, 1936) e *Trade Tattoo* aos vencedores do Oscar de melhor documentário em curta-metragem, *Vizinhos* e *Why Man Creates*, entre outras, Gunnar Strøm expõe como a interação entre animação e documentário já foi algo aceitável no campo do cinema documentário. Entretanto, esse entendimento sofreu uma mudança, especialmente com a produção, nos anos 1960, dos filmes do Cinema Direto e Cinema Verdade (em especial, o primeiro), que disseminaram uma visão de filme documentário como uma forma de documentação da realidade associada a ideias de “verdade da câmera” e “não-intervenção na realidade”. Assim, como Strøm argumenta, “desenvolvimentos na produção documentária ocorridas em torno de 1960 mudaram totalmente o entendimento do que um documentário propriamente deve ser” (*Ibidem*, p.59).

Apesar disso, Strøm cita os exemplos de filmes de animação de caráter documental produzidos desde os anos 1950, tanto pelo National Film Board¹²¹, no Canadá – como *The Romance of Transportation in Canada* (1953) e *Universe* (1960) –, como por animadores independentes, como *Moonbird* (1959), *Cockaboody* (1972) e *Everybody Rides the Carousel* (1976), do casal Faith e John Hubley; *Pica Don* (1978), *Made in Japan* (1972) e *Japanese* (1977), dos animadores japoneses Renzo e Sayoko Kinoshita; *Great* (1975) e *Do It Yourself Cartoon Kit*, do inglês Bob Godfrey; *Silence* (Sylvie Bringas e Orly Yadin, 1998), *His Mother's Voice* (Dennis Tupicoff, 1998) e *Drawn from life* (Paul e Sandra Fierlinger, 2000), entre outros, para exemplificar como documentários animados não deixaram de ser produzidos, mas que foi seu entendimento enquanto filme documentário foi que sofreu alterações ao longo do tempo.

¹²¹ Pela Unit B da National Film Board.

Em seu artigo de 2004, Eric Patrick, por sua vez, realiza um resgate histórico do documentário animado, afirmando: “Por anos, a animação tem sido incorretamente considerada uma técnica que é muito artificial para falar com qualquer autoridade real sobre um conteúdo não ficcional. (...) No entanto, a animação continua a desempenhar um papel crucial no desenvolvimento do documentário” (Patrick, 2004, p.36, tradução nossa)¹²². Retomando exemplos de filmes como *O Naufrágio do Lusitânia*, as propagandas animadas, os filmes no National Film Board, entre outros exemplos citados previamente neste capítulo, Patrick propõe que o documentário animado existe há bastante tempo, porém não tem sido representado em textos sobre o cinema de não ficção, retomando os argumentos apresentados por Gunnar Strøm. Trabalhando com os textos de Strøm, Paul Wells e Bill Nichols, Patrick propõe uma classificação de documentários animados com base na estrutura que os filmes apresentam: a estrutura ilustrativa, que reproduz o Modo Imitativo proposto por Wells; a estrutura narrada, que compõe a maior parte dos documentários animados, nos quais uma história é narrada especialmente com o uso de voz *over* e interpretada visualmente pela animação; A estrutura baseada no som, no qual a banda sonora se mostra como elemento mais significativo do filme, a exemplo de *His Mother's Voice* (Dennis Tupicoff, 1997); e a estrutura fantástica, que também reproduz o Modo Fantástico proposto por Wells.

Outra contribuição para a compreensão do filme animado como uma forma de filme documentário é o livro *Documentary: the margins of reality*, do pesquisador britânico Paul Ward. Trabalhando com autores do campo do cinema documentário, como Noël Carroll, Carl Plantiga, Brian Winston, Bill Nichols, Michael Renov, John Grierson, Stella Bruzzi, entre outros, Paul Ward analisa neste livro as questões centrais da distinção entre ficção e não ficção e o debate acadêmico sobre a especificidade do documentário, confrontando-o com formatos tradicionalmente dissociados deste, como a comédia, as dramatizações e a animação, buscando compreender como foi construída a definição de documentário e como este poderia ser definido nos dias atuais. Uma das chaves para entender o filme documentário, destacadas por Ward, advém das reflexões de Noël Carroll sobre a distinção entre ficção e não ficção. Segundo Carroll (2005), essa diferença se dá em termos de compromissos estabelecidos pelos textos fílmicos, no caso do filme documentário, quando este reivindica uma abordagem

¹²² Do original: “For years, animation has been incorrectly considered a technique that is too artificial to speak with any real authority to non-fiction content. (...) However, animation continues to play a crucial role in the development of the documentary form”.

assertiva do mundo histórico. Dessa forma, a presença de imagens animadas não deve alterar o estatuto do filme como sendo não ficcional¹²³.

Ao analisar o documentário animado, Ward destaca a longa tradição de filmes de animação engajados em oferecer asserções sobre o mundo histórico, como, por exemplo, as animações educativas, os filmes de propaganda política, como os já citados *Victory Through Air Power*, de Disney, filmes feitos na GPO Film Unit como *Trade Tatoo* e os trabalhos de animadoras que usaram animação representar questões de gênero, como Joanna Quinn, Caroline Leaf, Ruth Lingford, entre outras. Apresentando as categorias de documentários animados propostas por Paul Wells, Ward analisa alguns filmes, como *Leona. Alone* (Rani Khanna, 2004), *What's Blood Got To Do With It?* (Andy Glynne, 2004) e *A is for Autism* (Tim Webb, 1992), entre outros, indicando questões que surgem do casamento entre animação e documentário. Uma dessas questões diz respeito ao que o autor chama de “animatedness”, a propriedade da animação de ter sua natureza animada sempre evidente, por mais realista que sejam seus gráficos ou sua abordagem. Segundo o autor, essa evidência da intervenção do animador por trás das imagens animadas contrasta com a visão do documentário como sendo portador de um registro objetivo e transparente da realidade. Com isso, o documentário feito com animação adquire uma dimensão reflexiva, pois desperta a atenção do espectador para a natureza construída do filme. Além disso, segundo Ward, a natureza contraditória do documentário animado pode oferecer um “caminho intensificado para entender o mundo social”, através do conflito resultante de sabermos que estamos diante da fala de uma pessoa real, ouvindo o áudio de um depoimento gravado, e sabermos que a imagem foi construída e não captada por uma câmera. Isso desperta nossa reflexão sobre a representação construída pelo filme e sua adequação em relação ao que ela representa.

Ward destaca também a contribuição do documentário animado para o cinema, em sua habilidade de “documentar o indocumentável”, através da representação de estados mentais, sentimentos, sensações e da subjetividade de indivíduos, como na série inglesa *Animated Minds* (Andy Glynne, 2003, 2008) e no filme *A is for Autism* (Tim Webb, 1992). Nessas obras, a animação permite ao espectador visualizar aquilo que no documentário tradicional permaneceria apenas no plano das palavras, nas falas, como coloca o autor. Consideramos que nestes casos, a imagem animada assume a forma de um depoimento em imagens, no qual a síntese da fala dos personagens em imagens significantes pelo animador

¹²³ Abordaremos essa e outras questões sobre o filme documentário no segundo capítulo deste trabalho.

agrega tanto a visão do personagem como a sua própria visão de mundo. Segundo Ward, esse tipo de produção faz também emergir a importância do áudio para o filme documentário, pois nesses casos o áudio assume um protagonismo que não possui em filmes documentários convencionais. No documentário animado, a camada sonora é responsável por dotar o filme de valor de “autenticidade”, através do que Michael Renov chama de “indexalidade acústica”, uma vez que o áudio carrega os traços indiciais da gravação que o originou.

Por fim, destacamos a observação de Paul Ward sobre o que pode suscitar o interesse por produções híbridas como o documentário animado. Ao analisar o filme *Tarnation* (2003), a autobiografia de Jonathan Caouette na qual o realizador expõe muito de sua vida pessoal através de diferentes materiais (fotografias, filmes em Super-8, vídeo digital etc.), Ward chama atenção para um novo tipo de filme documentário, de intenso caráter pessoal, baseado na exposição de assuntos de fórum íntimo como interesses pessoais, músicas favoritas, notas em diários etc. Para o autor, esses filmes revelam uma certeza: “porque documentários contam histórias sobre o mundo real, eles serão sempre parte desse mundo, e precisarão manter-se envolvidos com ele” (*op. cit.* p. 102). A partir da afirmação de Ward, podemos considerar que a produção de documentários de caráter subjetivo e de natureza híbrida, como muitos dos documentários animados contemporâneos, são reflexos de um mundo que se organiza também dessa forma.

Em 2005, o documentário animado também foi tema de dossiê da revista *Frame Per Second Magazine*, dedicada à análise do cinema de animação. Em “The Truth in Pictures”, Sheila Sofian¹²⁴ destaca a singularidade do impacto da animação no espectador do documentário, que por sua característica pessoal e “amigável”, torna o espectador mais suscetível a uma experiência forte e emocional. Apresentando diferentes animações de caráter documental, como *O Naufrágio do Lusitânia*, *The Hand* (Jirí Trnka, 1965), *Pro and Con* (Joanne Priestly and Joan Gratz, 1992), entre outras, Sofian destaca também a qualidade da animação em transparecer sua natureza construída. Em seu texto “J.R. Bray—Documentarian?”, o pesquisador americano Noell Wolfgram Evans traça um retrato do animador John Randolph Bray (1879-1978) como sendo não apenas um pioneiro da animação, mas também da animação de caráter não ficcional, com seus filmes educativos e filmes de treinamento feitos para o governo americano durante a Segunda Guerra Mundial.

¹²⁴ Sheila Sofian é professora associada da University of Southern California e realizadora de diversos documentários animados, como por exemplo, *A Conversation with Haris* (2001), *Survivors* (1997) e *Juan* (2010).

Gunnar Strøm, por sua vez, apresenta o documentário animado da Escandinávia em seu texto “How Swede It Is... and Danish and Norwegian”. Segundo o autor, uma tradição de animações não ficcionais foi mantida na Dinamarca, Suécia e Noruega, com a produção de filmes educativos, como *The Wonderful Tale of Music* (Liller Møller 1991) ou a série *Sex—A Guide for Young* (Liller Møller, Svend Johansen, 1987), especialmente por causa do patrocínio do Estado a essas produções. Strøm destaca também nesse texto a produção do *National Film Board*, que manteve no Canadá semelhante tradição na produção de documentários animados.

Podemos considerar que as primeiras produções acadêmicas sobre o documentário animado buscaram validar esse tipo de filme animado como uma forma legítima de documentário através da desconstrução da noção de documentário como uma representação objetiva do mundo real ou uma forma de acesso à “verdade” sobre um determinado fato. Um segundo momento do estudo do documentário animado pode ser verificado no final da primeira década dos anos 2000, quando filmes como *Ryan* (Chris Landreth, 2004) e *Valsa com Bashir* (Waltz with Bashir, Ari Folman, 2008) levaram o documentário de animação ao centro das atenções e quando a influência dos primeiros textos pôde ser sentida. As análises de autores de publicações mais recentes do documentário animado buscam ir além da validação desse tipo de produção, tendo como foco a análise da especificidade desses filmes, como afirma Annabelle Honess Roe, autora de um estudo epistemológico do documentário animado:

Este é um momento decisivo para o estudo do documentário animado. Nós já não precisamos nos maravilhar com a sua mera existência; que foi o trabalho do batalhão de frente dos pesquisadores, discutido anteriormente. Agora, a heterogeneidade do documentário animado demanda-nos ir além da observação geral, em direção a uma especificação e teorização. A questão da epistemologia do documentário animado é apenas um ponto de partida, aquele que aborda alguns pressupostos fundamentais do documentário. Animação e documentário têm co-enriquecido um ao outro desde os primórdios do cinema e podemos esperar que eles continuem a fazê-lo por muito tempo ainda. Assim como a forma evolui, também devem evoluir as questões que fazemos sobre ele. (HONESS ROE, 2011, p.229, tradução nossa).

Dentro desse novo quadro de análise do documentário animado, vale destacar a edição de dezembro de 2011 da revista acadêmica *Animation: an interdisciplinary journal*, intitulada “Making it (Un)real: Contemporary Theories and Practices in Documentary Animation”, com artigos de pesquisadores como Paul Ward, Annabelle Honess Roe,

Samantha Moore, Nea Erlich, entre outros¹²⁵. Como aponta Jeffrey Skoller, autor convidado, essa edição apresenta trabalhos de ponta de pesquisadores e realizadores do cinema documentário, de animação e experimental, alguns desconhecidos e outros já conceituados, que tentam responder como essa forma híbrida produz sentido e por que ela “se tornou esteticamente e politicamente necessária nesse momento cultural particular” (Skoller, 2011, p.208, tradução nossa). Entre as análises publicadas nessa revista acadêmica, destacamos, por exemplo a contextualização da teoria e prática do documentário animado por Annabelle Honess Roe, a análise de Paul Ward sobre a posição do espectador diante desses filmes, a análise de *Valsa com Bahir* de Ohad Landesman e Roy Bendor e a concepção da animação como um tipo de “máscara”, de Nea Ehrlich.

Como outras referências mais contemporâneas, destacamos o livro *Animated Realism: A Behind The Scenes look at the Animated Documentary Genre*, de 2012, escrito por Judith Kriger. Nessa obra, Kriger busca mostrar a diretores e estudantes como animação e documentário podem ser combinados “em maneiras excepcionalmente poderosas e imaginativas” (Kriger, 2012, p.xiii), permitindo a narração de histórias de impacto emocional com a utilização de um imaginário icônico. Kriger constrói seu livro a partir de entrevistas com diferentes autores de documentários animados: John Canemaker, Paul Fierlinger, Yoni Goodman, Chris Landreth, Bob Sabiston, Marie-Josée Saint-Pierre e Dennis Tupicoff. Dessa forma, o documentário animado é abordado através de exemplos individuais que contribuíram para sua definição e para a expansão das formas de interação entre animação e documentário.

Também de 2012, o livro *Il Documentario animato: un nuovo genere di racconto del reale e i suoi protagonisti internazionali*, foi lançado na Itália, como resultado da tese de doutorado de Lawrence Thomas Martinelli, diretor fundador do festival DOCartoon e um dos curadores do festival EuropaCinema. Em seu trabalho, Martinelli toma emprestado sua experiência com a curadoria e a participação em festivais para demonstrar o crescimento do documentário animado tanto em termos de produção fílmica, como em forma de tema de debates e mostras. Apresentando um panorama de filmes, especialmente de curtas-metragem europeus e dos EUA, e analisando obras de destaque, como *Ryan*, 2004, *Gömd* (Hanna Heilborn, Mats Johansson e David Aronowitsch, 2002), *Slavar* (Hanna Heilborn e David Aronowitsch, 2008), *Never Like the First Time!* (Jonas Odell, 2002) e com entrevistas a realizadores, Martinelli apresenta o documentário animado como um novo gênero de filme

¹²⁵ O texto de apresentação dessa edição da revista *Animation: an interdisciplinary journal* pode ser acessado em: <http://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1746847711422496>

híbrido de animação e de documentário, quem são os principais agentes desse novo gênero e as obras mais renomadas.

Outra produção recente de destaque é o livro *Animated Documentary*, de Annabelle Honess Roe, lançado em 2013. Nesta obra, Honess Roe analisa como o documentário animado estende a compreensão do filme documentário e como vem sendo realizado o seu estudo e produção nos últimos vinte anos. Uma das observações apontadas pela autora diz respeito a funções da animação em um contexto não ficcional: para substituir um material *live action* perdido ou não existente e/ou para interpretar a realidade de uma maneira expressiva, conforme o potencial expressivo da animação. Segundo a autora, a animação em um documentário pode ter a função de substituição mimética, quando é construída para solucionar a inexistência ou impossibilidade de uma dada filmagem; de substituição não mimética, quando além de substituir uma filmagem *live action*, a animação empresta ao filme elementos expressivos próprios do cinema de animação, expandindo sua dimensão significativa; ou pode ter a função de evocação, quando a animação é usada para ilustrar universos mentais, sentimentos, pensamentos ou memórias, documentando experiências subjetivas da realidade. Com tal proposta, Honess Roe resgata os argumentos de autores como DelGaudio, Ward, para quem o engajamento da animação no documentário preenche a ausência de um registro visual, adquire uma dimensão performativa, pois comunica algo através de sua idiossincrasia, animada, e está associada a uma abordagem mais subjetiva da realidade¹²⁶.

Além de retomar a teorização do documentário animado, apontando como a animação se difere do *live action* enquanto estratégia representacional do filme documentário, nesse livro Annabelle Honess Roe também analisa diferentes tipos de documentários animados a partir do estilo e abordagem que apresentam. Dessa forma, a autora analisa a relação entre animação e a estética realista a partir de produções como *Walking With Dinosaurs* (Tim Haines, 2000) e *Chicago 10* (Brett Morgen, 2007). As animações classificadas como “entrevistas animadas” (*animated interview documentaries*), tais como *It's Like That* (Southern Ladies Animation Group, 2003), *Hidden* (Gömd, Hanna Heilborn, David Aronowitsch e Mats Johansson, 2002) e *His Mother's Voice* (Dennis Tupicoff, 1997) servem à análise da autora em relação à importância do áudio em documentários animados e a ausência do “corpo” e de sua materialidade nesse tipo de produção. Animações evocativas, que exploram, através de representações metafóricas, os sentimentos e os universos mentais, como

¹²⁶ Tais argumentos aparecem também nos trabalhos de Luciano Adams (2009) e India Mara Martins (2009).

a série *Animated Minds* (Andy Glynn, 2003,2008) e os filmes *An Eye Full of Sound* (samantha Moore, 2010), *Feeling My Way* (Jonathan Hodgson, 1997) e *Little Deaths* (Ruth Lingford, 2010), são utilizadas pela autora para exemplificar o potencial da animação para conectar o espectador a experiências pessoais de outras pessoas e para o tratamento de assuntos que são de difícil comunicação verbal. Por fim, a autora analisa a animação como uma “ferramenta arqueológica para a exploração do próprio passado” (op. cit., p.15, tradução nossa), como forma de um realizador acessar sua própria memória, utilizando como exemplos os filmes *Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2008), *Learned by Heart* (Sydämeen Kätketty, Marjut Rimminen e Päivi Takala, 2007), *Irinka and Sandrinka* (Sandrine Stoianov, 2007) e *Silence* (Sylvie Bringas e Orly Yadin, 1998).

No Brasil, a primeira pesquisa de grande volume sobre documentário animado foi concluída em 2009, realizada por India Mara Martins no Departamento de Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro¹²⁷. Neste trabalho, Martins analisa o documentário animado à luz da evolução tecnológica do cinema, em especial do cinema documentário, considerando que “o documentário se apropriou da tecnologia e criou diferentes estilos de representação da realidade” (Martins, 2009 p.17). A pesquisadora realiza uma análise do filme *Ryan* (Chris Landreth, 2004), observando como ele subverte a linguagem do cinema documentário ao usar a computação gráfica para valorizar o ponto de vista do documentarista e destacando o conceito de *psicorrealismo*, termo utilizado por Chris Landreth para definir o tipo de intervenção gráfica que enfatiza a atmosfera e o universo psicológico do contexto narrativo do filme. Sobre o que motiva a produção de um documentário animado, a pesquisadora identifica três funções retóricas que justificam o uso de animação no documentário: Descrever situações; Representar sensações; Estabelecer relações entre situações visíveis e invisíveis. Consideramos importante destacar a função retórica da animação analisada por India Mara Martins, que evidencia o potencial da animação de comunicar através da sua própria natureza idiossincrática, *animada*.

O teórico Fernão Pessoa Ramos também examina exemplos de documentários animados em seu livro *Mas Afinal... o que é mesmo documentário?* (2008) defendendo que a presença de animação no filme documentário não é algo contraditório e apontando exemplos

¹²⁷ A primeira publicação de India Mara Martins sobre o documentário animado é de 2006, com o capítulo de livro *O documentário animado de Chris Landreth e o psicorrealismo*. In: Jofre Silva; Grupo de Pesquisa Design: Criação e Novas Mídias/Design: Inter-relações na contemporaneidade; Centro de Pesquisa em Design. (Org.). Design Arte e Tecnologia espaço de trocas. 1a.ed.São Paulo: Editora Rosari, 2006, v. 01, p. 01-20.

históricos dessa união, como a série *Why We Fight* e a produção de animação e de documentário no National Film Board. Ramos afirma que:

A imagem animada constitui-se plenamente, dentro de nossa definição de documentário, como parte do conjunto de procedimentos estilísticos através dos quais a narrativa documentária estabelece asserções sobre o mundo. Desde o documentário clássico, a animação é amplamente utilizada nesse sentido, principalmente através de letreiros, gráficos e ilustrações, compondo as asserções que a voz *over* derrama sobre o espectador. (Ramos, 2008, p.72)

Ao tratar do documentário animado *Ryan*, Ramos analisa o efeito da manipulação da animação digital sobre a figuração da imagem-câmera, permitindo que o espectador se lance à dimensão da circunstância de mundo que originou a imagem filmada e ao mesmo tempo sobrepondo uma camada de animação que “retorce por inteiro a figura perspectiva da imagem-câmera” resultando em imagens marcantes e que, em nosso entender, contribuem mais fortemente para o tom lírico ao filme.

Destacamos também a pesquisa de Maria Ines Dieuzeide Santos Souza, finalizada em 2012 na Universidade Federal de São Carlos. Tendo como foco a análise do filme *Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2012), a pesquisadora desenvolveu uma reflexão sobre a autorrepresentação através do documentário animado e a representação da memória através da animação, analisando também a importância do som na construção de sentido do filme *Valsa com Bashir*. Na Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, dois trabalhos sobre o documentário animado foram concluídos em 2015, no Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes: em sua dissertação de mestrado Fábio Belotte, investiga os efeitos da imagem animada no documentário, “de modo a percorrer temas importantes que instigam o debate do documentário enquanto modelo de legitimação da verdade e a animação como precursor de mensagens intangíveis”; e Ana Cláudia de Freitas Resende, analisa os filmes *Ryan*, *Persépolis* e *Valsa com Bashir* em sua tese de doutorado, apontando para as “novas possibilidades que a animação pode oferecer ao documentário e vice-versa”.

Nossa pesquisa anterior, finalizada em 2011, também teve como objeto de estudo o documentário animado, com a proposta de análise da leitura fílmica do documentário animado enquanto um filme documentário. Nosso objetivo foi analisar o documentário animado buscando compreender como esse tipo de produção articula, no processo de leitura fílmica, propriedades tanto do campo do cinema de animação como do cinema documentário. Utilizando como fundamento teórico a abordagem semiopragmática empregada por Roger Odin e sua proposta de modo documentarizante de funcionamento da comunicação fílmica,

examinamos como documentários animados podem conduzir o espectador a uma leitura documentarizante da animação e como as operações colocas em ação em uma leitura documentarizante do documentário animado se difere daquelas acionadas por documentários que fazem uso apenas de imagens em *live action*. Em nossa pesquisa, consideramos que na compreensão de documentários animados as operações desse processo cognitivo são suscitadas por estratégias narrativas próprias da animação, tais como metamorfose, simbolismo, performance etc., que estão ausentes dos filmes documentários mais tradicionais. Além disso, nesse trabalho analisamos como os campos da animação e do documentário se relacionam em produções classificadas como “documentário animado”, como *Silence, A is for Autism*, *Animated Minds*, *Revolving Door* (Alexandra & David Beesley, 2006), *Dossiê Rê Bordosa* (Cesar Cabral, 2008) e *O Divino, De Repente* (Fábio Yamaji, 2009).

1.8. Animação e documentário contemporâneos: a expansão das fronteiras

A forma *miscigenada* do filme documentário contemporâneo, muito mais aberto à associação com outros formatos audiovisuais em comparação com o documentário dito “clássico” ou “moderno” e receptivo ao uso de diferentes materiais visuais e sonoros, também contribuiu para a proliferação de produções de natureza mestiça, que se se aproximam mais ou menos, em diferentes proporções, do que convencionou-se chamar de “filme documentário” ou de “filme de animação”. A autobiografia em animação de Marjane Satrapi, *Persépolis* (2007), por exemplo, é uma adaptação de seu romance autobiográfico em quadrinhos, considerado por autores como Índia Mara Martins (2009), como um exemplo de documentário animado. Enquanto uma autobiografia, *Persépolis* carrega uma dimensão documental densa, mesmo tendo sido indexado por seus realizadores como uma obra de ficção. No que diz respeito ao texto autobiográfico, Roger Odin (2000, pp. 141-150) propõe um modo de leitura fílmica para produções autobiográficas que o autor nomeia de “leitura autobiográfica”. Como abordaremos no terceiro capítulo desta tese, a leitura autobiográfica conduz o espectador à construção de duas instâncias enunciativas: o “EU histórico”, que pode ser questionado em termos de verdade e aciona uma leitura documentarizante; e o “EU lírico”, que não pode ser interrogado em termos de verdade e aciona uma leitura sob o “modo privado”. Isso significa que o espectador pode reconhecer a comunicação fílmica como tendo

origem em uma pessoa real, mas não pode questionar o discurso expresso nessa comunicação, porque em tese ninguém sabe mais da vida de alguém do que ela própria. Não é possível mensurar o quanto de ficcionalização há em uma autobiografia, mas sim, que o processo de construção de uma narrativa sobre si pode envolver imaginação, memórias fabricadas e distorções da realidade. Entretanto, tampouco é possível negar o caráter documental desse tipo de produção¹²⁸. Por outro lado, buscar uma determinação do gênero desses filmes a partir de aspectos formais mais consolidados do filme documentário seria questionável diante do atual entrecruzamento estilístico entre diferentes linguagens. Produções como as autobiografias atestam a dificuldade de definir como ficção ou documentário obras cinematográficas híbridas ou que se localizam nos limites desses dois campos.

Os vídeos animados produzidos por instituições jornalísticas, como aqueles do jornal britânico *The Guardian*¹²⁹, são outros exemplos de animações que transitam por áreas limítrofes do cinema documentário. Variando entre aquilo que pode ser considerado estritamente como “jornalismo de dados” (*data journalism*) – como o vídeo que informa ao espectador/internauta sobre como o Facebook se tornou a maior rede social do mundo¹³⁰ – até animações de cunho educativo – como *How your brain works*¹³¹ – e animações mais próximas das convenções de “filme documentário” por estarem baseadas em depoimentos – como *Guantánamo Bay: The Hunger Strikes*¹³² –, os vídeos exibidos no website do *The Guardian* exemplificam como a combinação entre animação e narrativas não ficcionais é bastante matizada. Atualmente, podemos encontrar disponíveis plataformas digitais como *vimeo* e *youtube* uma grande variedade de animações de caráter educativo ou informativo, como os

¹²⁸ Agradecemos a Carlos Henrique Falci a sugestão do conceito de “autobiograficção”, trabalhado especialmente por Max Saunders, para uma reflexão sobre autobiografias. Apesar de não desenvolvermos essa análise neste trabalho, consideramos interessante destacar a potência dessa reflexão. Como Saunders (2010) aponta, o pensamento contemporâneo sugere que a autobiografia não deve ser mantida à parte da ficção, uma vez que, por mais honesta que uma autobiografia possa ser considerada, ela é uma narrativa e compartilha ferramentas narrativas com as narrativas ficcionais. Para mais informações, ver Max Saunders, *Self Impression: Life-Writing, Autobiografiction, and the Forms of Modern Literature*. Nova Iorque: Oxford University Press, 2010.

¹²⁹ Outras empresas de jornalismo que produzem animações documentárias incluem, por exemplo, *The New York Times* (<https://www.nytimes.com/video/opinion/100000004564756/i-destini.html>), *The Atlantic* (<https://www.theatlantic.com/video/series/animated-originals/>) e *France Culture* (<https://www.franceculture.fr/litterature/sacres-caracteres-une-webserie-de-12-films-courts-sur-des-polices-qui-ont-du-caractere>).

¹³⁰ Disponível em: <http://www.theguardian.com/news/datablog/video/2012/may/15/facebook-biggest-social-network-animation>.

¹³¹ Disponível em: <http://www.theguardian.com/education/video/2014/mar/03/how-the-human-brain-works-video>.

¹³² *Guantánamo Bay: The Hunger Strikes* é uma animação baseada no depoimento de cinco prisioneiros de Guantánamo que retrata a violência sofrida pelos presos, especialmente quando eles decidem realizar uma greve de fome. O vídeo pode ser acessado no link: <http://www.theguardian.com/world/video/2013/oct/11/guantanamo-bay-hunger-strikes-video-animation>

vídeos do projeto *The story of Stuff*¹³³ ou associados ao uso de *motion graphics*, como, por exemplo, as animações da organização RSA (Royal Society for the encouragement of Arts, Manufactures and Commerce), como *Crises of Capitalism*, na qual o áudio de uma palestra do sociólogo David Harvey sobre o sistema capitalista é ilustrada por desenhos e gráficos animados¹³⁴. Outro tipo de produção que estabelece uma ponte entre a não ficção e a animação, nesse caso, entre jornalismo, arte sequencial e animação, são as charges animadas, como as *Animated Editorial Cartoons* do cartunista editorial suíço-libanês Patrick Chappatte¹³⁵. Versão animada dos trabalhos de jornalismo gráfico (*Graphic Journalism* ou *Comics journalism*) que o cartunista realiza, nesses filmes a animação digital é utilizada para dar movimento a elementos de suas charges. O cartunista também é autor de um documentário animado, *Lebanon: Death in the field* (2011), no qual mostra o resultado do uso de munições *cluster* no Líbano.

Na maior parte desses casos, transparece uma visão da animação mais descolada de sua tradicional associação com o universo infantil e irreal, sendo usada agora para tratar de assuntos que variam desde denúncias sobre casos de violência a biografias e autobiografias. Um exemplo dessa mudança pode ser percebida nos trechos de animação presentes em filmes documentários fundamentados no uso da imagem *filmada* (ou “imagem-câmera”, como propõe Fernão Pessoa Ramos)¹³⁶. Pode-se considerar que atualmente há uma ocorrência mais frequente de documentários nos quais a animação tem um uso mais sofisticado do que apenas ilustrar didaticamente uma fala, ocupando, nesses casos, a função e espaço de materiais de arquivo, como, por exemplo, os trechos de animação em *Searching for Sugar Man* (Malik Bendjelloul, 2012) mostrando possíveis cenas vividas pelo cantor Sixto Rodriguez, que podem ser entendidos como registros das projeções e fantasias dos realizadores sobre a história mítica do cantor, ou a sequência da reconstrução do assassinato de Henning Boilesen no filme *Cidadão Boilesen* (Chaim Litewsk, 2009), feita com pequenos trechos de animação combinados com imagens de arquivo e encenações.

Essa ocorrência pode ser melhor percebida na produção documentária latino-americana recente em filmes documentários políticos que caracterizam-se especialmente pelo

¹³³ Animações que se tornaram populares na internet ao mostrar a maneira como produzimos, consumimos e descartamos os produtos que usamos, com a participação da ativista ambientalista Annie Leonard. Website do projeto: <http://storyofstuff.org/>

¹³⁴ As animações da RSA estão disponíveis no endereço: <http://www.thersa.org/events/rsaaanimate>

¹³⁵ Disponíveis em: <https://www.youtube.com/playlist?list=UUNT9G6bDp3MKSfvheD94Cwg>

¹³⁶ Ver Fernão Pessoa Ramos, *Mas Afinal... O que é mesmo Documentário?* São Paulo: Editora Senac, 2008

caráter subjetivo da narrativa ao abordar o passado recente do nosso continente a partir de lembranças pessoais e histórias de vida. Provavelmente, o filme mais conhecido entre esses documentários seja *Os Loiros* (Los Rubios), de 2003, da cineasta argentina Albertina Carri, no qual a diretora utiliza pequenos trechos de animação de bonecos playmobil (através da técnica de animação de bonecos) produzida pela própria cineasta¹³⁷. Em *Os Loiros*, Albertina Carri promove uma busca pela memória de seus pais, militantes do peronismo revolucionário, que foram sequestrados durante a ditadura militar argentina (em 1977). A memória é uma questão central em *Os Loiros*, assim como tem sido no cinema contemporâneo da América Latina. A releitura que esse cinema tem feito do passado, especialmente do período das ditaduras civis-militares, vem sendo conduzida pelos relatos pessoais e principalmente a partir das experiências dos próprios realizadores.

Além do filme *Os Loiros*, podemos destacar também o uso de animação nos documentários chilenos *O Eco das Canções* (*El Eco de las Canciones*, 2010), de Antonia Rossi e *O Prédio dos Chilenos* (*El Edificio de los Chilenos*), de Macarena Aguiló, de 2010. *O Prédio dos Chilenos*, assim como *Os Loiros*, tem como fio condutor a própria realizadora, Macarena Aguiló, mas, diferente do documentário de Carri, o protagonismo não é o passado dos pais, mas o da própria cineasta, que viveu a experiência da ruptura familiar, imposta a muitas famílias de militantes políticos. O filme trata do Proyecto Hogares (Projeto Lares, em português), uma experiência de lar comunitário destinado aos filhos dos militantes chilenos que retornaram ao país para participar da resistência contra a ditadura militar, mas tiveram que deixar seus filhos no exílio. Além de entrevistas, o filme apresenta uma série de materiais de arquivo de naturezas distintas, como cartas recebidas pela diretora enquanto ela viveu no Projeto Lares, especialmente as de sua mãe, fotografias, filmagens caseiras, objetos guardados em um baú, além de desenhos que ela fez quando criança e que, assim como os trechos de animação, representam um relato visual da experiência vivida no Projeto Lares. A multiplicidade de materiais, que também é característica dos documentários latino-americanos e brasileiros e que marca a produção documentária contemporânea, expressa como a ideia de material de arquivo e de “documento” acompanha a tendência subjetiva da relação com os eventos históricos e crises políticas e sociais nos dias de hoje.

¹³⁷ A animação está presente também em outros trabalho de Albertina Carri, como no longa de ficção *A Raiva* (La Rabia), de 2008 e o curta-metragem de 2001, *Barbie também pode estar triste* (Barbie también puede estar triste), todo feito com animação de bonecos.

A animação em *O Prédio dos Chilenos* foi concebida e dirigida por Néstor Gerardo Pérez, irmão social de Macarena. Feita em desenho animado, nela predomina o tom poético, reforçado por representações visuais metafóricas e pela escolha da trilha sonora. Representar visualmente sentimentos e pensamentos não é algo tão simples através do registro fílmico, mas como a liberdade de criação e a variedade de formas de expressão na animação são grandes, por meio dela é possível visualizarmos o que de maneira mais convencional teríamos acesso apenas através da informação verbal. No caso de situações traumáticas como a das crianças que participaram do Projeto Lares, a comunicação verbal é muitas vezes interdita. A animação, dessa forma, não apenas permite comunicar o que dificilmente pode ser dito, como também permite a visualização de aspectos subjetivos da realidade, como os sentimentos, documentando, assim, uma dimensão invisível da realidade.

O uso da animação nos documentários citados acima exemplifica como esse formato passou a ser entendido de maneira mais complexa, para além de sua associação ao universo infantil e ficcional. Uma mudança semelhante ao que ocorreu com o filme de animação pode ser divisada no mundo dos quadrinhos, especialmente com a popularização das *Graphics Novels* sobre temas não ficcionais, como *Maus: A Survivor's Tale* (1986), de Art Spiegelman, *Persepolis* (os quatro volumes que compõem a obra foram lançados de 2000 a 2003), de Marjane Satrapi e os chamados *comics journalism* (reportagens em quadrinhos), como *Palestine: A Nation Occupied* (1993), de Joe Sacco. Nesse sentido, no prefácio da edição brasileira deste último, *Palestina: uma nação ocupada* (2000), o escritor José Arbex analisa o estranhamento causado por uma “reportagem em quadrinhos”: “A ‘reportagem em quadrinhos’ coloca, então, uma questão formal muito complicada. Como conciliar linguagens que não apenas nada têm em comum, como têm ambições antagônicas?” (Arbex in Sacco: 2000, p.7). Uma diferença correspondente entre animação e documentário foi assinalada em nossa dissertação de mestrado:

A união entre animação e narrativa documental no documentário animado, entretanto, não é pacífica, mas carregada de tensão, pois a natureza explicitamente construída da animação entra em conflito com a visão mais tradicional do documentário como sendo um veículo de acesso direto à realidade ou um relato objetivo sobre o real. (Serra, 2011, p.43)

Outros elementos contribuem para a constituição do antagonismo clássico entre animação e documentário: a associação da animação ao universo infantil e do “faz de conta”; ao campo do ficcional; à função de entretenimento e à ideia de diversão, de puerilidade e

conceitos afins; em oposição à afinidade do documentário com os “discursos de sobriedade” como destacou Bill Nichols (1991), à função de informação e às ideias de “seriedade”, de discurso, de prova factual, de testemunho etc.

Para Arbex, ao tratar das “reportagens em quadrinhos”, a resolução da tensão entre formatos tão antagônicos encontra-se em mudanças ocorridas na formação de uma sociedade inundada por informações em tempo real e imagens 24 horas por dia, mas, sobretudo, por uma espetacularização incutida nos produtos midiáticos (em referência ao conceito de *sociedade do espetáculo*, de Guy Debord):

O quadro que aí se delineia é desolador. A notícia, se nunca foi um ‘relato objetivo’, até porque, como já vimos, não existe a ‘linguagem objetiva’, hoje funciona apenas como uma peça de legitimação de determinada ordem ou percepção de mundo. Ela é um ingrediente do ‘grande show’ transmitido diariamente pelos oligopólios da comunicação. Ao diluir as fronteiras entre gêneros, ao tratar o mundo como show e o show como notícia, a mídia permitiu, em contrapartida, que outras linguagens, como a dos quadrinhos, reivindicasse para si o estatuto do jornalismo. E aí se resolve o impasse aparente. (Arbex in Sacco:2000, p.10)

Podemos considerar que essa visão da sociedade contemporânea, como uma sociedade midiática, associa a aceitação de “reportagens em quadrinhos” à diluição das fronteiras entre o campo da informação (ou dos discursos de sobriedade em extensão maior) e o campo do entretenimento, ao qual os quadrinhos estão tradicionalmente associados.

Por outro lado, a formação do atual cenário de produção de animações “sérias” ou “adultas” e de miscigenação entre animação e documentário pode ser compreendida também como resultante da convergência de regimes imagéticos distintos a que se refere Raymond Bellour ao tratar do regime do “entre-imagens”¹³⁸. Conjuntura potencializada pelo surgimento do vídeo e pelas experimentações de videoartistas, além de uma mudança de posição do sujeito nos discursos contemporâneos (sejam literários ou audiovisuais) e o crescimento de uma demanda pela autoexpressão, em um cenário onde a subjetividade se afirma como marca dos discursos contemporâneos, como afirmamos amparados pelo trabalho de Michael Renov sobre o documentário autobiográfico dos anos 1980 e 1990. Dessa forma, a proliferação de filmes com abordagem subjetiva, como as autobiografias, passou a dominar a produção tanto no campo do cinema ficcional, como no cinema de não ficção.

As tecnologias digitais e as plataformas de distribuição de conteúdos na internet também contribuem para a convergência de formatos audiovisuais, não apenas entre animação

¹³⁸ Ver Raymond Bellour, *Entre-imagens*. Campinas: Papirus, 1997.

e documentário, mas também entre estes e outras linguagens como jogos digitais, peças publicitárias, teatro, materiais educativos etc. Hoje é possível encontrar documentários feitos para serem vistos em websites, no celular ou mesmo produzidos inteiramente em mundos virtuais, os chamados “machinima”¹³⁹, como o filme do brasileiro Gabriel Mascaro, *As Aventuras de Paulo Bruscky*, de 2010, produzido na plataforma digital *Second Life*. Os projetos de webdocumentários, por exemplo, de natureza multimidiática, agregam a interatividade à narrativa documentária e transpõem as fronteiras do documentário para outros domínios, aqueles das chamadas transmídias, como o projeto *CIA: Operation Ajax*, uma produção transmídia em formato de aplicativo para iPad e iPhone, que combina *graphic novel* e documentário animado para reconstruir, de maneira interativa, o golpe contra a democracia iraniana apoiado pela CIA, em 1953¹⁴⁰.

O projeto publicitário *Inside Chanel* é outro exemplo de produto multimídia que une publicidade, documentário, animação e plataformas digitais. O website www.inside.chanel.com disponibiliza informações sobre a vida e obra de Gabrielle Chanel dispostas em uma linha de tempo com textos e fotos e em animações de curta duração, que conformam “capítulos” da história da empresa Chanel e de sua fundadora. Além disso, o espectador, neste caso o usuário do website, também pode acessar diferentes materiais de arquivo, como fotografias, registros filmicos, imagens de panfletos da Chanel, croquis de produtos, entre outros, podendo optar por visitar o site oficial da empresa. A narrativa documentária das animações sobre Gabrielle Chanel e suas produções, tem como propósito o estímulo do espectador-usuário ao consumo dos produtos da marca, o que qualifica essas animações de tendência documental como filmes publicitários. Outros modos de interação entre animação, documentário e formatos que extrapolam os limites do cinema podem ser encontrados no teatro e na videoarte, por exemplo, através do trabalho do artista sul-africano William Kentridge. Autor de animações que fazem dialogar o campo das artes visuais, da animação e da não ficção, com abordagem de temas sociais e políticos relacionados à África do Sul, Kentridge também trabalha com espetáculos teatrais. No espetáculo *Ubu e a Comissão da Verdade*, por exemplo, realizado em parceria com a Handspring Puppet Company, Kentridge trabalha com encenação de atores e de fantoches e projeção de imagens documentais em animação e *live action* para tratar do tema da tortura em seu país

¹³⁹ Como uma técnica de produção, machinima diz respeito à computação gráfica produzida através de máquinas domésticas, em oposição à produção profissional através de programas 3D. Como gênero fílmico, machinimas são filmes produzidos utilizando-se ferramentas e recursos disponíveis em um jogo.

¹⁴⁰ O projeto pode ser acessado no endereço: <http://www.cognitocomics.com/project-ajax.html>

apresentando, através desses diferentes formatos, trechos de interrogatórios da Comissão de Verdade e Reconciliação da África do Sul.

As formas de interação entre animação e documentário, portanto, não se resumem ao documentário animado e tendem a se diversificar e a crescer em número de produções, uma vez que a miscigenação entre diferentes formatos audiovisuais também é crescente. Ao analisarmos os exemplos de filmes que estabelecem uma ligação entre animação e documentário, concluímos que a formação de um gênero híbrido entre esses dois campos, o documentário animado, é resultante de mudanças ocorridas nos dois campos. Por um lado, a definição de filme documentário passou a se distanciar do modelo de narrativa mais objetiva e que explora as qualidades significativas da imagem da câmera e ser mais aberto ao diálogo com outros formatos cinematográficos. Por outro lado, a animação também passou a ser entendida de maneira diferente, tendo reconhecida sua capacidade de tratar de temas mais adultos e não ficcionais. Se o documentário animado não surge junto com seus primeiros filmes, como o histórico apresentado aqui pretende mostrar, consideramos que ele nasce do reconhecimento do potencial que esse hibridismo possui para a construção de representações não ficcionais sobre o mundo em que vivemos e de que as questões que ele coloca podem fazer avançar os estudos do cinema documentário.

1.9. O documentário animado no Brasil: perspectivas

A produção de documentários animados no Brasil ainda dá os seus primeiros passos, é esporádica e pouco conhecida, e as mostras sobre o tema ocorridas até então, não resultaram em um aumento significativo do volume de sua produção. Porém, nos últimos anos algumas iniciativas indicam uma mudança desse quadro. O Núcleo de Animação de Campinas, por exemplo, se destaca na realização de animações que resgatam a história do país e de personalidades nacionais, como *Os Melhores Amantes Bebem Café* (Wilson Lazaretti, 1999), sobre a Revolução Constitucionalista de 1932, *1.500* (Maurício Squarisi, 2000), uma adaptação da Carta de Pero Vaz de Caminha e *Nhô Tônico* (Maurício Squarisi, 1998) a biografia animada do compositor Carlos Gomes. Nesse média-metragem de 20 minutos, acontecimentos marcantes da vida de Carlos Gomes e obras realizadas pelo artista são

apresentadas com narração em voz *over* e ilustradas com desenhos animados acompanhados de trechos de suas peças musicais.

Analisando a produção recente de documentários animados no Brasil, podemos considerar que a maior parte dos filmes são realizados por animadores cujo trabalho tem foco maior na animação ficcional, como os filmes *Dossiê Rê Bordosa e O Divino, De Repente*, os quais analisamos em nosso trabalho anterior (Serra, 2011). Como apontamos em nossa dissertação de mestrado e retomamos no terceiro capítulo deste trabalho, o filme *Dossiê Rê Bordosa* é um curta-metragem produzido com animação de massinha (*stop motion*) que investiga as razões por trás da decisão do cartunista Angeli de “matar” sua personagem Rê Bordosa, uma de suas mais famosas criações. O filme apresenta entrevistas de pessoas ligadas ao cartunista, como sua ex-mulher, o editor de sua extinta revista, Carlinhos Mendes, sua ex-secretária, o também cartunista, Laerte e o psicanalista, Tales Ab’Saber. Por outro lado, o filme apresenta também o depoimento de personagens criados por Angeli, como Bob Cuspe e Bibelô, personagens que viveram situações com Rê Bordosa em algumas tirinhas. Além disso, o passado e o perfil de Rê Bordosa foram construídos a partir dos quadrinhos do cartunista, utilizando a obra ficcional de Angeli como material documental para falar a respeito da personagem. Após a realização deste curta-metragem, o diretor Cesar Cabral desenvolveu outros projetos sobre o trabalho de Angeli combinando seu universo ficcional com uma abordagem não ficcional, como a série *Angeli The Killer* e um longa-metragem baseado no universo mental do cartunista, porém protagonizado pelo personagem fictício Bob Cuspe¹⁴¹.

O curta-metragem *O Divino, De Repente*, por sua vez, conta a história de Ubiraci Crispim de Freitas, o Divino, um nordestino que trabalhava com o diretor Fábio Yamaji em São Paulo e que tem o hábito de cantar repentes que aprendeu com seu avô. Com a proposta de ser experimental, o filme mistura trechos de imagens filmadas com trechos de imagens animadas produzidos a partir de diferentes técnicas de animação analógica. O personagem, Divino, é mostrado no filme tanto em *live action*, como através de trechos de animação produzidos pelas diferentes técnicas, compondo diferentes versões do protagonista: uma versão em imagem filmica, outra em imagem fotográfica, um desenho por rotoescopia, um boneco de dedo e um desenho de boneco palito feito pelo próprio personagem. Enquanto a imagem animada de Divino é representada principalmente através do desenho produzido por rotoescopia, os repentes são ilustrados por desenhos animados com personagens fictícios e a

¹⁴¹ A série *Angeli The Killer* foi lançada em abril de 2017 e o longa-metragem sobre Angeli ainda está em fase de produção.

animação serve como uma legenda visual, tornando mais compreensível a fala rápida de Divino. Dessa forma, a animação em *O Divino, De Repente*, não apenas permite o acesso a uma manifestação cultural ligada ao personagem, como é uma maneira criativa de representá-lo dentro de uma proposta de narrativa documental.

Outro documentário animado brasileiro é o trabalho da animadora Mírian Aparecida Rolim para sua conclusão de curso na EBA – UFMG, *Breves Instantes*, que foi exibido no Panorama Documentário de 2011 do Anima Mundi. Fazendo uso da técnica de animação de serragem, as imagens animadas de *Breves Instantes* foram inspiradas nos padrões dos tapetes de serragem, típicos da festa da Semana Santa na cidade de Ouro Preto – MG. Os tapetes, feitos com serragem colorida, são produzidos todos os anos sobre as ruas de paralelepípedos da cidade e depois destruídos à medida que a Procissão da Ressurreição é realizada na manhã do domingo de Páscoa. Em *Breves Instantes*, os padrões dos tapetes foram refeitos e animados com trilha sonora sacra e mostram representações de elementos típicos da festa católica da Semana Santa, como a figura da pomba representando o Espírito Santo, assim como elementos da paisagem de Minas Gerais, como os vales atravessados pela ferrovia. A Procissão da Ressurreição é representada pela animação de diferentes impressões de pegadas sobre a serragem combinada com o uso de áudio externo que remete ao ambiente da procissão. Ao final, junto com os créditos, são exibidas fotografias dos tapetes reais e da procissão em Ouro Preto.

Um dos poucos realizadores brasileiros da atualidade que se destaca por concentrar sua produção em documentários animados, Rogério Nunes é um ilustrador e animador independente cujo trabalho com animação é dedicado ao resgate e preservação do patrimônio memorial de São Paulo, local onde reside. Seu primeiro documentário animado foi o curta-metragem *A Passageira do Trem das Onze* (2008), filme que gerou uma versão mais longa: *Lembrança do Trem das Onze* (2007/2008). Nessas curtas, Nunes apresenta o depoimento de sua avó e de antigos moradores da Zona Norte de São Paulo sobre suas recordações do Tramway da Cantareira, o trem que inspirou a canção *Trem das Onze* (1964), de Adoniran Barbosa. Através do projeto municipal “História dos Bairros de São Paulo”, que visa o mapeamento audiovisual de São Paulo por meio de documentários sobre bairros, Nunes realizou os filmes *7 voltas* (2009), sobre a região do bairro Parque Dom Pedro; *A Casa dos Ingleses* (2009), sobre o bairro de Parada Inglesa; *Jaçanã e o Adoniran* (2012), sobre o bairro de Jaçanã e *Um dia de Líder* (2013), sobre o bairro Cidade Líder, na zona Leste de São Paulo.

Trabalhando principalmente com a história oral e com a recuperação de memórias através da animação, Rogério Nunes produziu também *Peixe* (2011), as memórias de um senhor sobre o rio de sua infância e *Boi Fantasma* (2012), sobre o antigo Auto do Boi da cidade de Parintins, no Amazonas.

A animadora brasileira Vivian Altman também possui diferentes produções que unem animação e documentário, porém, em projetos fora do país. Em parceria com a documentarista moçambicana Isabel Noronha, Vivian Altman realizou o documentário animado *Mãe dos Netos* (Moçambique, 2008), que expõe, através da história de Elisa e seus 14 netos, o problema das mortes causadas por HIV/AIDS em Moçambique. Assim como no caso de Elisa, diversas famílias são desintegradas pela doença e os idosos precisam assumir a criação das crianças órfãs. Em *Salani* (Moçambique, 2010), Altman e Noronha combinam trechos de animação e *live action* para retratar a vida de três adolescentes moçambicanos forçados a imigrar para a África do Sul, onde sofrem exploração sexual e econômica, através de trabalho escravo. Em *Meninos de parte nenhuma* (Moçambique, 2011) as duas realizadoras apresentam a mesma combinação a partir da história de quatro crianças moçambicanas em situação de vulnerabilidade. O documentário *Espelho Meu* (Espanha/Moçambique, 2011), por sua vez, foi correalizado por Altman e Noronha junto com a espanhola Irene Cardona e a iraniana Firouzeh Khosrovani, utilizando *live action* com trechos de animação para abordar o universo feminino a partir da perspectiva de mulheres nascidas em diferentes países.

Destacamos também o curta-metragem *A Guerra dos Gibis*, uma parceria entre o documentarista Thiago Mendonça e o animador/documentarista Rafael Terpins. *A Guerra dos Gibis* apresenta a censura do governo militar brasileiro a editoras de revistas em quadrinhos de cunho erótico, editadas entre os anos de 1960 e 1980. Baseado no livro *A Guerra dos Gibis 2: Maria Erótica e o Clamor do Sexo*, de Gonçalo Júnior, *A Guerra dos Gibis* apresenta a combinação de diferentes materiais, tais como filmagens de entrevistas, trechos de animação em diferentes técnicas, encenação em *live action*, animação mesclada com registros fílmicos e imagens de arquivo, incluindo imagens de revistas em quadrinhos. Em *A Guerra dos Gibis*, a animação é utilizada especialmente para a criação de cenas que funcionam como imagens de arquivo, que são impossíveis de existir porque tratam de fatos já ocorridos e que não foram registrados por um aparelho de captação de imagens. Dessa forma, a imagem animada substitui a imagem da câmera, mas também funciona como um meio expressivo que aproxima-se dos quadrinhos. Outro destaque da produção nacional é o curta-metragem *Até a*

China, realizado em 2015 por Marcelo Marão, inaugurando a produção deste animador no campo da não ficção. *Até a China* ganhou, entre outros prêmios, o de melhor filme brasileiro nas edições de São Paulo e Rio de Janeiro do festival Anima Mundi de 2015 e o prêmio de melhor curta-metragem pelo júri popular do Festival do Rio no mesmo ano. Nesse festival, inclusive, ele concorreu como filme documentário, competindo com produções em *live action*, documentais e ficcionais.

Outra produção nacional premiada é *As Aventuras de Paulo Bruscky* (2010), que apresenta o encontro do artista multimídia Paulo Bruscky com o cineasta e artista visual Gabriel Mascaro, ambos pernambucanos, na plataforma de relacionamento virtual *Second Life*. Nessa plataforma, os usuários participam de um ambiente virtual online que simula a vida social existente no mundo físico comandando avatares que interagem entre si, porém, expandindo as possibilidades dos espaços e dos corpos físicos, criando uma realidade virtual fantástica. Este documentário foi realizado dentro do *Second Life* como um machinima, que corresponde a uma técnica de produção de filmes utilizando ferramentas e recursos disponíveis em jogos digitais e ambientes virtuais interativos e ao filme resultante dessa técnica. Produto de uma parceria entre Bruscky e Mascaro, *As Aventuras de Paulo Bruscky* se apresenta, dessa forma, como um documentário animado sobre Bruscky, porém, que tematiza também a relação da produção audiovisual com as tecnologias contemporâneas e novas mídias, o que ocorre tanto nos diálogos entre esses dois artistas, como pela escolha do processo de fabricação do filme.

O documentário animado pode se beneficiar do bom momento em que vive a animação brasileira através do incentivo à produção de curtas-metragens, como foi o caso de *Até a China*, produzido a partir de um edital de financiamento de curta-metragem. Nesse sentido, a militância da ABCA em prol da animação brasileira pode ajudar a impulsionar sua produção. Desde sua criação, em 2003, a ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação vem discutindo e buscando melhorar as condições de produção de animação no Brasil. Entre as reivindicações estão o aumento do investimento no formato de curta-metragem, a adequação dos editais ao processo criativo de animação – que se difere muito da produção de uma obra *live action*, seja ficcional ou documental – e a presença de animadores nas comissões de avaliação dos editais. Nos últimos anos, os investimentos na animação passaram a se concentrar em séries de TV ou em longas-metragem e houve uma diminuição na produção de curtas. A ABCA vem realizando uma série de debates sobre esse tema e como

resultado dessas ações, o BNDES lançou em 2016 uma linha de financiamento para curta-metragem de animação, depois de nove anos sem editais com essa especificidade no país.

Em paralelo, também em 2016, a Spcine, agência de audiovisual da cidade de São Paulo, lançou um edital inédito para curtas-metragens com uma proposta inovadora. Em geral, os editais dividem suas linhas de financiamento em “ficção ou documentário”, ou “ficção, documentário e animação” e em alguns casos incluem também o cinema experimental. No edital de curtas da Spcine, porém, as linhas foram divididas entre ficção e não ficção, podendo-se adotar nos dois casos as técnicas de *live action* ou de animação, incluindo a animação de não ficção. Dessa forma, o edital facilita a inscrição de um projeto de documentário animado. Segundo Rogério Nunes (2013) e Marcelo Marão (2015), existe uma dificuldade na inscrição de um projeto de documentário animado em editais ou festivais porque a animação não é normalmente aceita na categoria de documentário e nem o documentário é bem-aceito na categoria de animação. Contrária a essa visão, a proposta do edital da Spcine demonstra um conhecimento mais amplo do que é documentário, sintonizado com a produção contemporânea. Segundo Renato Nery, Diretor Executivo de Inovação, Criatividade e Acesso da Spcine, a opção pelo termo “não ficção” se deu para não trazer ao edital a carga significativa que a palavra “documentário” carrega. Segundo Nery, “documentário é entendido por muita gente como uma espécie de gênero. E ele não é”¹⁴². Seu sentido está mais relacionado em como a realidade atua sobre o conteúdo audiovisual. E a ideia do edital era também valorizar a animação em si. “lá não há essa amarra de que a animação tem que ser necessariamente ficção”. Além disso, o edital também foi influenciado pelos debates da ABCA que pedem o retorno do investimento no curta-metragem.

A produção de curtas-metragem é apontada pelos membros da ABCA como fundamental para a oxigenação do setor e formação dos animadores, uma vez que esse formato é propício para a experimentação e criação autoral. Como apontou Antoine Lopes (2012), a produção de curtas contribuiu para o crescimento do documentário animado na França e se configura como um formato aberto a narrativas pessoais, de caráter autobiográfico. Para Lopes, o curta é um formato apropriado ao documentário animado justamente pelo caráter experimental e autoral de suas produções, que leva o realizador a testar abordagens menos ortodoxas, por isso, o investimento nesse formato pode levar também ao desenvolvimento do documentário animado brasileiro. Consideramos que o

¹⁴² NERY, Renato. Entrevista concedida a Jennifer Jane Serra. São Paulo, 23 set. 2016. [N. P.]

documentário animado é um gênero ainda pouco conhecido pelo espectador brasileiro, o que pode ser confirmado pela classificação que esse tipo de produção recebe nos festivais nacionais, sendo indexado, na maior parte dos casos, apenas como filme documentário ou como filme de animação e não como uma forma híbrida. No entanto, a premiação de *A Guerra dos Gibis*, como o prêmio de Melhor Curta Documentário no 45º Festival de Brasília, assim como aconteceu com os filmes *Dossiê Rê Bordosa*, *Até a China* e *o Divino, De Repente*, indica que a animação está sendo aceita como um tipo de representação documentária possível.

Além disso, projetos mais recentes apontam para uma ampliação de produções que relacionam animação e não ficção. Podemos citar como exemplo a série *Terra Prometida* (2016), que trata da participação de brasileiros na Segunda Guerra Mundial. Produzida pelas produtoras Conspiração Filmes e Synapse, com parceria com o estúdio de animação Belli Studio, a série é exibida atualmente na TV Cultura e na plataforma Netflix. Contando com seis episódios, *Terra Prometida* apresenta histórias baseadas em fatos reais através de animação e imagens de arquivo, reconstituindo histórias de pessoas afetadas pela guerra. Outro exemplo é o longa-metragem *Nimuendajú*, da animadora mineira Tania Anaya, ainda em fase de produção¹⁴³. *Nimuendajú* apresenta um retrato do etnólogo alemão Curt Unckel, que viveu entre povos indígenas brasileiros por mais de 40 anos, entre 1903 e 1945. Para a realização desse projeto, Anaya trabalhou com índios Apinajés, no Tocantins, e Canela-Ramkokamekrá, no Maranhão, e com o ator alemão Peter Ketnath para reconstruir passagens da vida de Curt Unckel através de encenações filmadas. As imagens e sons captados nessas gravações estão sendo utilizadas como referências para a construção da animação (Figura 13), que apresenta um estilo realista e reproduz os elementos visuais e sonoros das filmagens com atores.

¹⁴³ Este filme está previsto para ser lançado em 2019.



Fig. 13: Estudos para o personagem Curt Nimuendajú

A animação brasileira vive, atualmente, um período de crescimento e diversidade. Essas obras são exemplos de como esse desenvolvimento da animação brasileira se realiza também no campo da não ficção e, mais especificamente, na mestiçagem da animação com o documentário.

CAPÍTULO II

DOCUMENTÁRIO E ANIMAÇÃO: conflitos e harmonias

Como descrever um filme mestiço? Ao pensarmos o documentário animado como um filme que é ao mesmo tempo animação e documentário temos em mente que essa natureza dupla é produto de uma união de campos da produção cinematográfica ainda considerados como opostos: cinema de animação, cinema documentário. Como descrever o documentário animado? Partindo da ideia de que o documentário animado, enquanto gênero de filme, não surgiu com seus exemplos mais antigos, seja *The Sinking of the Lusitania* ou *La Bataille d'Austerlitz*, mas provém de um movimento mais recente, como apontamos no primeiro capítulo, a imagem da travessia do ser mestiço narrada por Michel Serres, em sua obra *Filosofia Mestiça* (1993), nos parece uma alegoria sugestiva. Ao descrever o ser mestiço (não apenas o indivíduo, mas também o pensamento, o espaço, a cultura...), Serres o apresenta como um viajante que carrega em seu corpo as diferenças adquiridas durante as viagens e que no regresso mostra-se impregnado de novos gestos e novos costumes, dos quais não se dá conta de tão assimilados que estão. O documentário animado, como pensado neste trabalho, é uma categoria de filme híbrido de animação e documentário decorrente de transformações tanto no campo do cinema de animação quanto do cinema documentário e traz as marcas – das tradições e das inovações – desses dois campos, como quem completa uma longa travessia.

Arlequim, personagem metafórico usado por Serres, é imperador, rei da Lua, que retorna de viagem por terras estrangeiras. Questionado sobre as maravilhas que viu, afirma que tudo é igual, em toda parte tudo é idêntico. Ao contrário de sua própria percepção e consciência, suas vestes denunciam o oposto, feita de pedaços de diversos tamanhos, formas e cores variadas, como um mapa-múndi. Perplexo, se despe em desespero e também seu corpo, agora à mostra, é tatuado, estriado, matizado, colorido, tigrado... tanto quanto os casacos que vestia, tanto quanto são múltiplos e diversos os lugares por onde passou. Múltiplo, andrógino, misturado, transformado, o imperador é ele próprio um casaco de arlequim. O Arlequim carrega em sua aparência, e mais ainda em sua carne, as características das terras por onde passou. Assim nos parece essa nova categoria, meio animação, meio documentário, da qual

não se pode afirmar que seja apenas um ou apenas o outro porque carrega características dos dois campos, sendo que cada filme dialoga, a seu modo, mais com um campo do que com o outro, ou se mostra mais ou menos mestiçado.

Bem adaptado, mas também fiel ao que já foi, o filme de animação que se estabelece no domínio do documentário – e também o contrário disso – carrega em si esse caráter múltiplo e diverso do Arlequim de Michel Serres. Estamos caminhando para uma unicidade entre os diferentes domínios?¹⁴⁴ Cada campo – ficção, documentário, animação... – é carregado de um conjunto distinto de significados, mas o filme mestiço traz consigo esses conjuntos de significados de maneira misturada e os sentidos se relacionam nem sempre de maneira harmônica. Ao assistir a um filme de animação, por exemplo, o espectador traz para sua leitura fílmica o conhecimento prévio da tradicional relação da animação com o campo da ficção e com o universo do faz de conta, do fantástico. Por isso, mesmo diante de um filme de animação que trata do mundo real de maneira não ficcional, mas do qual não se sabe a classificação, há grandes chances de o espectador vê-lo como uma obra de ficção, porque tradicionalmente os filmes de animação apresentam narrativas ficcionais. Ao se deparar com um documentário animado, o espectador atualiza em sua leitura fílmica conceitos e ideias que são associados a esses dois campos e que na tradição cinematográfica são conceitualmente opostos: animação associada à intervenção e fantasia; documentário associado à objetividade e realidade. Como propõe Roger Odin (2000), ver um filme categorizado como “filme documentário” implica atribuir-lhe sentidos e afetos que são comuns a essa categoria como, por exemplo, ver as imagens do filme como sendo representações do mundo histórico e não de um mundo inventado pelo cineasta. Isso significa que a produção de sentidos dos campos da animação e do documentário – a bem dizer, a junção desses conjuntos conceituais contraditórios – influencia a maneira como o documentário animado é entendido pelo espectador.

Como foi abordado no capítulo anterior, a mistura entre documentário e animação que o documentário animado oferece foi julgada como contraditória e motivou a defesa da pertinência desse tipo de produção no campo da produção documental, especialmente por teóricos do campo da animação. Podemos considerar que, se em um primeiro momento o documentário animado encontrou resistência para ser entendido como um documentário, é

¹⁴⁴ Francisco Elinaldo Teixeira propõe o conceito de domínios do cinema para tratar os formatos cinematográficos, tais como ficção, documentário, experimental e cine-ensaio. Para mais informações ver Francisco Elinaldo Teixeira, *O ensaio no cinema: formação de um quarto domínio das imagens na cultura audiovisual contemporânea*, São Paulo, SP: Hucitec, 2015.

porque sua travessia pelos territórios relativos aos discursos de sobriedade, ao qual pertence o documentário, é marcada por obstáculos à sua permanência. Podemos citar como importante exemplo desses entraves o fundamento do estatuto documentário na indiciabilidade da imagem *live action*, o que torna a imagem animada destituída de um “valor documental”. Neste capítulo, desenvolveremos algumas questões que estão no âmago do conflito conceitual do documentário animado, partindo dos trabalhos de definição do que é animação e do que é documentário, passando por uma análise do valor de autenticidade da imagem capturada pela câmera – que estamos chamando aqui de *live action* – e que tem como base sua natureza indicial. Nos deteremos principalmente na análise das particularidades de um filme documentário realizado com animação, apontando as potencialidades da animação como recurso para a produção documentária. Como filme mestiço, e como um objeto de estudo recente, consideramos que o documentário animado tem sua compreensão como algo também em desenvolvimento. Assim como o entendimento do que é documentário e do que é animação vem mudando nos últimos anos, o documentário animado é um mestiço em processo de constituição.

Uma das razões para não definirmos o documentário animado de maneira concisa como o filme híbrido de animação e documentário, recai no fato de que tanto “animação” como “documentário” requerem explicações que não são elementares, não estão livres de tensões e que têm mudado nas últimas décadas. Tanto “documentário” quanto “animação” engendraram uma série de produções acadêmicas que versam sobre suas definições buscando, em sua maioria, se não um conceito definitivo ao menos uma reflexão sobre os significados atribuídos a esses dois termos e ao tipo de produção audiovisual que eles designam. Como indicamos, a questão sobre o que é o filme documentário e aquilo que o torna uma produção singular vem sendo objeto de exame, debates e mudanças ao longo de sua história. Entretanto, a definição do que é animação tem sido, também, objeto de diferentes indagações no campo acadêmico, mesmo que com menor visibilidade. Nesse sentido, apesar de animação e *live action* corresponderem a modos de produção de imagens em movimento, não é possível fazer uso do termo “animação” sem considerar que os sentidos que ele agrega vão muito além de uma técnica ou modo de produção de imagens.

2.1. Animação e cinema de animação

“Animação” e as palavras correlatas a esta derivam do verbo latino *animare*, que significa “dar vida a”. Apesar do uso corrente do termo como sinônimo de “filme de animação”, inclusive neste trabalho, a animação abrange um conjunto maior de produções que somente aquelas do cinema e do vídeo, podendo incluir também as imagens em movimento geradas por brinquedos ópticos – que estão na origem da invenção do cinema¹⁴⁵ –, por jogos eletrônicos e, nos dias atuais, os mais variados tipos de imagens dispostas em equipamentos eletrônicos e criadas por computação gráfica como, por exemplo, no formato de tela inicial em aparelhos de celular (*boot animation*), de GIFs animados¹⁴⁶, de painéis publicitários, etc. Nesse sentido, o termo “animação” pode ser entendido como uma “expressão guarda-chuva” que abarca produções tão distintas quanto um filme, um jogo eletrônico ou um livro de folhear tal como um *flipbook*¹⁴⁷, além de poder designar tanto um modo de produção de imagens em movimento como um campo do cinema ou um estado emocional, entre outras coisas. Como indica Karen Beckman, o termo “animação” pode significar de muitas maneiras diferentes:

Em diferentes momentos, ela [a palavra animação] torna-se sinônimo de toda uma gama de termos e conceitos muito mais específicos, incluindo o movimento, a vida em si, uma qualidade de vivacidade (que não envolve necessariamente o movimento), espírito, não branquitude, processos de filmagem quadro a quadro, processos de filmagem a quadros variáveis, e cinema digital, bem como uma variedade de mídias mobilizadas que aparecem dentro de filmes de animação, incluindo escultura, desenho, colagem, pintura e teatro de fantoches. (Beckman, 2014, pp. 10-11, tradução nossa)¹⁴⁸

Dessa forma, o termo “animação” contempla não apenas uma diversidade de produções imagéticas, mas também uma variedade semântica.

¹⁴⁵ Tais como Flipbook, Taumatropo, Fenaquistiscópio, Zootroscópio (Zootropo), Praxinoscópio, etc.

¹⁴⁶ GIF (*Graphics Interchange Format* ou *formato de intercâmbio de gráficos*) é um formato de imagem bastante utilizado na Internet. A compressão de dados deste formato permite que a imagem seja descarregada rapidamente e, assim, visualizada com rapidez na atualização de uma página da *world wide web*. GIF animado é um tipo particular de GIF. Ele é uma animação formada por várias imagens GIF compactadas em uma só.

¹⁴⁷ Um flipbook é um livreto constituído de uma coleção de imagens organizadas sequencialmente e que ao ser folheado rapidamente exhibe as imagens em movimento, tendo-se, assim, uma sequência animada sem a ajuda de uma máquina.

¹⁴⁸ Do original: *At different moments, it becomes synonymous with a whole range of much more specific terms and concepts, including movement, life itself, a quality of liveliness (that doesn't necessarily involve movement), spirit, nonwhiteness, frame-by-frame filmmaking processes, variable frame filmmaking processes, and digital cinema, as well as a range of mobilized media that appear within animated films, including sculpture, drawing, collage, painting, and puppetry.*

Beckman aponta também que apesar da marginalidade da animação nos estudos de teoria do cinema¹⁴⁹, denunciada por escritores como Jayne Pilling (1997) e Tom Gunning (2014), ela não foi totalmente negligenciada, tendo sido analisada por autores proeminentes da teoria do cinema como André Bazin, Béla Balázs, Walter Benjamin, entre outros, porém, sem uma análise consistente e de maneira contínua. A autora atribui parte dessa inexpressividade da animação na teoria cinematográfica ao seu sentido múltiplo, que encontraria obstruções nos paradigmas da teoria e da história do cinema para sua melhor compreensão. No entanto, também para autores que se dedicaram principalmente ao cinema de animação, a definição de animação resultou em diferentes maneiras de percepção, como podemos observar a partir das considerações de Hervé Joubert-Laurencin (1997), as quais apresentaremos mais adiante.

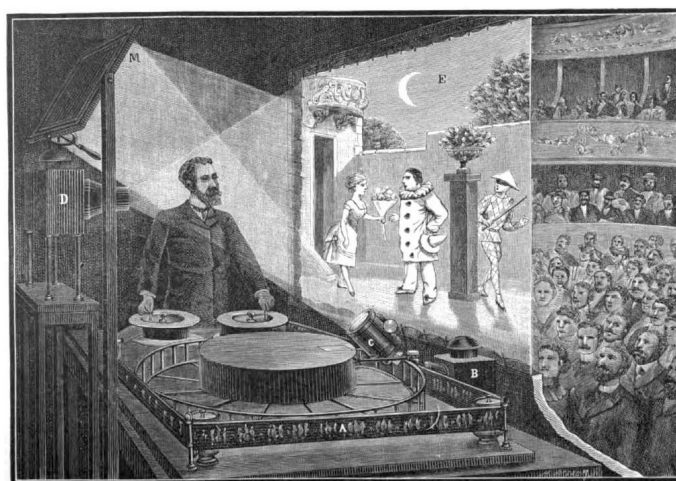
O uso do termo “animação” associado a imagens em movimento tem origem somente no século XX com a produção de filmes nos quais linhas, formas e objetos ganham movimento através da sucessão rápida de imagens registradas em uma película. Nesse sentido, Hervé Joubert-Laurencin (comunicação verbal, 2015)¹⁵⁰ defende que o cinema de animação não existia antes do cinema. Para o autor, os inventos do século XIX ajudaram a fundar o cinema, mas não devem ser chamados de “cinema de animação”, do qual é imprescindível a existência do filme. Dessa forma, o cinema de animação não nasce junto com a noção de imagens animadas. Alberto Lucena Barbosa Júnior (2001, pp.27-45) compartilha do mesmo entendimento ao apontar que o surgimento da arte da animação precede a invenção do cinematógrafo, mas divide com ele dois ancestrais comum: a lanterna mágica¹⁵¹ e as sombras chinesas, ou teatro de sombras, importadas para a Europa nessa mesma época, ambas podendo ser consideradas formas de espetáculos com imagens que influenciaram o desenvolvimento de mecanismos de ilusão visual e que resultaram na criação de imagens animadas.

¹⁴⁹ Podemos verificar essa falta de visibilidade da animação, por exemplo, nos debates sobre indexicalidade da imagem. Autores citados neste trabalho, como Kendall Walton e Gregory Currie, demonstram ter no horizonte de análise apenas o cinema *live action* quando fazem a oposição entre fotografia e pintura ou desenho.

¹⁵⁰ JOUBERT-Laurencin, Hervé. “Did France really invent the cinéma d’animation (animation cinema)?” *Beyond The Frame - 27º Annual Conference Society for Animation Studies*, Canterbury, Inglaterra, 2015.

¹⁵¹ Invento do século XVII que possibilitava a projeção de imagens pintadas em lâminas de vidro.

Além do surgimento desses dois inventos, outro marco importante para a história da animação apontada por Barbosa Júnior é a publicação do artigo “*The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects*”, de Peter Mark Roget, em 1824. Segundo o princípio da persistência da visão, ou persistência retiniana, o que o olho vê se mantém na retina por uma fração de segundo após sua percepção. Dessa forma, imagens distintas exibidas rapidamente e com regularidade seriam combinadas pelo olho sem interrupção, gerando a ilusão de movimento dos objetos visualizados¹⁵². Essa teoria, como afirma Barbosa Júnior, teria contribuído para o desenvolvimento de dispositivos óptico-mecânicos, como os chamados “brinquedos ópticos”, que originam as primeiras manifestações de imagens animadas, no século XIX¹⁵³. Entre os inventos dessa natureza estão o taumatoscópio, o fenaquistiscópio, o zootroscópio e o praxinoscópio¹⁵⁴. Este último, criado por Charles-Émile Reynaud em 1877, depois evoluiu para o teatro praxinoscópico e em seguida para o Teatro Óptico (*Théâtre Optique*, Figura 14), um tipo de projetor de desenhos em movimento similar ao cinematógrafo inventado pelos irmãos Lumière, dando origem ao desenho animado, ainda que não produzido



REYNAUD'S OPTICAL THEATER.

Fig. 14: Teatro Óptico de Charles-Émile Reynaud

¹⁵² Outra teoria relacionada à ilusão do movimento no cinema é a do fenômeno Phi, proposta pelo psicólogo Max Wertheimer em 1912, segundo a qual, “se dois estímulos são expostos aos olhos em diferentes posições, um após o outro e com pequenos intervalos de tempo, os observadores percebem um único estímulo que se move da posição primeira à segunda.” (Vernon apud Machado, 2007, p.20). Segundo essa teoria, a síntese do movimento na retina se explica por um fenômeno psíquico e não óptico ou fisiológico.

¹⁵³ Arlindo Machado (2007, p.20-21) propõe, de maneira similar, que se o fenômeno da persistência da retina não explica corretamente o movimento que vemos com o cinema, ele é contido uma das causas da invenção deste, graças aos questionamentos que gerou e das máquinas de análise/síntese do movimento criadas em torno desses questionamentos.

¹⁵⁴ Para informações sobre o funcionamento desses inventos, ver Alberto Lucena Barbosa Júnior, *Arte da Animação: técnica estética através da história*, 3ª edição, São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011, pp.27-40.

em película¹⁵⁵. Hoje, alguns desses dispositivos ainda são produzidos para um público restrito, especialmente pelo seu caráter artesanal e lúdico. Graças a sua natureza impressa, o flipbook, por exemplo, continua circulando comercialmente nos dias atuais, mesmo que com menor importância em relação ao período de sua invenção.

Se a arte da animação não começa com o cinema, porém, após o advento do equipamento cinematográfico, algumas experiências tendo o filme como suporte marcaram descobertas de princípios da animação. O historiador da animação, Giannalberto Bendazzi, (1994, p.7) aponta o estadunidense Alfred Clark como possivelmente o primeiro a experimentar parar a manivela da câmera, e assim a filmagem, para fazer mudanças no objeto filmado – regra fundamental da técnica de *stop motion* – quando substituiu uma atriz por um boneco na cena de decapitação de *The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895), produzido por Thomas Edson. Os experimentos de trucagem de Georges Méliès são também referências substanciais desse processo. O pioneirismo da produção de animações cinematográficas foi exercido primeiramente pelo realizador estadunidense James Stuart Blackton com o filme *Enchanted Drawing* (1900), que inclui uma pequena sequência de animação, e *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), inteiramente animado através das técnicas de *stop motion* e animação de recortes. Essas obras eram a transposição para o filme do que Blackton faziam em seus espetáculos de *chalk talks*¹⁵⁶, o que levou Bendazzi a defender que a história da animação começa com Émile Cohl, na França, quando este explora apenas a linguagem gráfica sem a presença do cartunista e que, com sua obra *Fantasmagorie* (1908), realizou o primeiro filme construído pela técnica de desenho animado.

Winsor McCay também contribuiu para os primeiros impulsos do cinema de animação e assim como Émile Cohl, na França, foi responsável, nos Estados Unidos, pelo desenvolvimento da animação como uma expressão artística autônoma, com vocabulário cinematográfico próprio como, por exemplo, o emprego de metamorfoses entre imagens diferentes. Seu filme *Gertie the Dinosaur* (1914) é considerado um marco na história da animação pelo sucesso e pela força do personagem, o dinossauro Gertie, sendo considerado o primeiro desenho animado cujo elemento cativante é a personalidade do personagem animado, algo que foi bastante explorado por Walt Disney. A partir de então o cinema de

¹⁵⁵ A primeira exibição do Teatro Óptico foi em 28 de outubro de 1892, quando Émile Reynaud projetou as “Pantomimas Luminosas”, uma programação com três filmes de animação realizados entre 1888 e 1892.

¹⁵⁶ *Chalk talks* (EUA) ou *lighting sketches* (Reino Unido) eram espetáculos *vaudevilles* nos quais cartunistas desenhavam e modificavam seus desenhos rapidamente, criando ilusões de transformações, enquanto apresentavam seus monólogos.

animação se desenvolveu e avançou também para o vídeo e, com mais força, para a produção televisiva, com a produção de séries de desenhos animados. Vale destacar a influência global dos estúdios estadunidenses, especialmente Disney, na produção de filmes de desenhos animados voltados ao público infantil, que condicionou esse cinema a ser mais limitado ao universo da infância, da fabulação e do humor, especialmente após a Segunda Guerra Mundial¹⁵⁷.

Se a produção de filmes de animação remonta às primeiras décadas do século XX, a conformação do campo cinematográfico da animação, no entanto, é um pouco mais tardia. Nessa perspectiva, Joubert-Laurencin (1997, p.37) aponta que a expressão “cinema de animação” (*cinéma d'animation*, no original) não aparece junto com seu conjunto de filmes, mas surgiu apenas em 1956, na ocasião do primeiro festival internacional especializado, “JICA – Jornadas Internacionais do Cinema de Animação¹⁵⁸”, realizado em Cannes, na França. Antes, segundo o autor, existia um conjunto de filmes aos quais atribuímos hoje o nome “cinema de animação”, mas é nesse momento que surge este campo cinematográfico específico e sua história começa a ser demarcada. Para ele, essa expressão, que carrega uma “sensação de pleonismo” – como notou um jornalista à época –, pode ajudar na compreensão de sua própria história e sugere (a expressão) que “cinema” e “animação” são coisas diferentes:

Impossível, com esse nome, ordenar aquilo que ele representa, como seria o caso com ‘desenho animado’ ou ‘filme infantil’ ou ‘filme de marionetes’, entre os gêneros cinematográficos. Ele parece reivindicar ser ele mesmo um cinema todo à parte. Além do mais o nome se lê tão facilmente em um sentido que em outro: trata-se do cinema limitado à animação, mas sendo esta última igualmente um fenômeno mais geral que o cinema, que é de resto todo inteiro ‘animado’ (lembre-se que o primeiro nome dado instintivamente ao cinema foi ‘a fotografia animada’), então trata-se também da animação limitada ao cinematográfico. (Joubert-Laurencin, 1997, pp. 37-38)¹⁵⁹

¹⁵⁷ Por outro lado, o desenho animado exerce na criança um fascínio que o torna a produção cinematográfica predileta desse público, como aponta Geneviève Djénati em *Psychanalyse des dessins animés*, Paris: L'Archipel, 2001. Por essa razão, a animação se configura como uma ferramenta eficaz para a comunicação de conteúdos pedagógicos.

¹⁵⁸ Do original *JICA – Journées Internacionales du Cinéma d'Animation*.

¹⁵⁹ Do original: "Impossible, avec ce nom, de ranger ce qu'il représente, comme c'était le cas avec 'dessin animé' ou 'film pour enfants', ou 'film de marionnettes' parmi les genres du cinéma. Il semble revendiquer d'être lui-même un cinéma à part entière. De plus le nom se lit aussi facilement dans un sens que dans l'autre: il s'agit du cinéma limité à l'animation, mais cette dernière étant aussi un phénomène plus général que le cinéma, que est d'ailleurs tout entier 'animé' (on se rappellera que le premier nom donné instinctivement au cinéma fut 'la photographie animée'), alors il s'agit aussi de l'animation limitée au cinématographique."

Nesse sentido, Joubert-Laurencin utiliza o termo “cinema natural” para referir-se ao cinema *live action*, acentuando a ideia de que em nossa cultura a posição deste é a de ser “O Cinema”, isto é, aquele que é a norma. Dessa maneira, afirma o autor, nesse contexto o cinema de animação não forma *um/o outro cinema*, mas sim, *o outro do cinema*¹⁶⁰. Em outras palavras, não haveriam dois cinemas – o cinema *live action* e o cinema de animação –, mas um só cinema em relação ao qual a animação é provida de alteridade. O fato de cinema e animação estarem dissociados já no próprio termo “cinema de animação” e de “cinema” e “live action” serem tomados como sinônimos, pode se fazer mais pertinente quando relacionamos esse à circunstância de que a animação ocupa, segundo realizadores e estudiosos, um espaço de menor prestígio na indústria cinematográfica¹⁶¹ – o mesmo ocorrendo no campo teórico, como já apontamos.

Por outro lado, se a nomenclatura desse formato cinematográfico mostra-se problemática, tampouco suas interpretações dão conta de explicar de uma maneira conclusiva o seu conceito, haja vista a quantidade de autores que propuseram diferentes definições para esse conjunto de filmes.¹⁶² A animação é, na maioria das vezes, definida enquanto uma técnica e posta em oposição ao cinema *live action*, no entanto, a consolidação de uma linguagem cinematográfica própria dos filmes de animação, a crescente combinação entre animação e *live action*¹⁶³ e o uso de ferramentas de animação no processo contemporâneo de produção de imagens em movimento infundem uma defasagem nas definições existentes. O volume exíguo de análises teóricas sobre esse formato cinematográfico e as mudanças que as novas tecnologias impuseram ao cinema abrem espaço para questionamentos como: animação é um domínio do cinema tal como a ficção, o experimental ou documentário, ou apenas um modo de produção de imagens em movimento?

¹⁶⁰ Sébastien Denis também retoma o argumento de Joubert-Laurencin afirmando que “o cinema de animação é antes de tudo cinema” (2011, p.3) e sugere barrar o termo “animação” da expressão “cinema de animação” a fim de dar a este tipo de produção o mesmo status das outras formas cinematográficas. Lev Manovich apresenta considerações semelhantes, denunciando que a animação tem sido tratada pela teoria fílmica como “parente bastardo do cinema” (Manovich, 2001, p.298).

¹⁶¹ Algo que é ressaltado por Tom Gunning (2014) e aparece na fala do diretor e roteirista Charlie Kaufman, indicado ao Oscar de melhor filme de animação 2015 com *Anomalisa* (Charlie Kaufman, Duke Johnson, 2015), ao opinar sobre aquilo que considera um preconceito da Academia do Oscar com o formato de filme animado (Amidi, 2016).

¹⁶² Uma análise das definições do cinema de animação foi realizada de maneira ampla por Hervé Joubert-Laurencin (1997, pp.35-68). Resumimos aqui alguns conceitos apresentados em seu livro, acrescentando a definição de outros autores. Para mais informações sobre essa questão da definição de animação ver Joubert-Laurencin (1997), Denis (2007), Furniss (2007) e Philip Kelly Denslow (1997).

¹⁶³ Essa combinação entre animação e live action vem desde o surgimento do cinematógrafo, como demonstram os filmes de James Stuart Blackton. O filme *Uma Cilada para Roger Rabbit* (*Who Framed Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988) é um exemplo mais contemporâneo famoso desse tipo de combinação.

Segundo a Associação Internacional do Filme de Animação (ASIFA – *Association Internationale du Film d'Animation*)¹⁶⁴: “deve-se entender por arte da animação a criação de imagens em movimento pela utilização de uma série de técnicas com exceção de *live action*” (apud Joubert-Laurencin, 1997, p.41, tradução nossa, grifo nosso).¹⁶⁵ Através desta definição, a ASIFA parece juntar uma explicação do que é a produção filmica (criação de imagens em movimento) com a técnica usada para produzir a imagem (não *live action*). O teórico inglês Paul Wells (1998, p.10), por sua vez, oferece uma definição operacional de filme de animação ao descrevê-lo como “(...) um filme feito à mão, quadro a quadro, fornecendo uma ilusão de movimento que não foi diretamente registrado no sentido fotográfico convencional”¹⁶⁶. Se por um lado essas definições são bastante abrangentes, por outro elas não dão conta de explicar a multiplicidade de técnicas aplicadas nesse meio e tampouco englobam os filmes que misturam *live action* com animação, como é o caso de documentários animados como *O Divino, De Repente* e também de animações ficcionais, tais como os filmes dos estúdios Disney: *Fantasia* (1940), *Saludos Amigos* (1942) e *The Three Caballeros* (1944).

Podemos considerar que as definições da ASIFA e de Wells descrevem o filme de animação como a antítese do filme *live action*, produzido a partir do registro da câmera filmadora de tudo que está diante dela¹⁶⁷. Como aponta Philip Kelly Denslow (1997, p.2), a definição da ASIFA poderia ser condensada simplesmente como “não *live action*” (“*not live action*”). Para Denslow, tal descrição atenderia ao propósito de sobrevivência dessa instituição ao manter o campo da animação extenso, uma vez que ela permite que os mais diversos tipos de profissionais, realizadores e públicos estejam contemplados nesse conceito. A crítica de Denslow é de que apesar da abrangência conceitual, na prática a definição da ASIFA inclui a restrição tecnológica ao formato filme e por isso torna-se cada vez mais anacrônica diante do crescimento da produção e distribuição de mídias eletrônicas e, sobretudo, digitais, que se desprendem desse formato¹⁶⁸. Além disso, Denslow destaca como essa definição está

¹⁶⁴ Como aponta também Joubert-Laurencin (1997, p.40), a Associação Internacional do Filme de Animação (ASIFA) foi criada ao final dos anos 1950, após o evento das JICA, como a primeira corporação internacional organizada voltada ao filme de animação. Essa definição foi a segunda proposta pela Associação, em 1980, durante as Jornadas Internacionais do Cinema de Animação em Zagreb.

¹⁶⁵ Do original: “Par art de l'animation, il faut entendre la création d'images animées par l'utilisation de toutes sortes de techniques à l'exception de la prise de vue directe. »

¹⁶⁶ Do original: “(...) a film made by hand, frame-by-frame, providing an illusion of movement which has not been directly recorded in the conventional photographic sense”.

¹⁶⁷ No caso do cinema *live action*, o movimento da imagem filmica advém das fotografias sequenciadas criadas pela câmera ao capturar a realidade que ela presencia.

¹⁶⁸ O Webdocumentário seria um exemplo de produção que se descola de uma concepção mais tradicional de “filme”.

perdendo sua utilidade para o público uma vez que o desenvolvimento tecnológico vem diluindo as fronteiras entre *live action* e não *live action* na produção de um filme comercial. Em muitos filmes realizados pela indústria de Hollywood, como exemplifica o autor, a filmagem *live action* é apenas uma das partes do processo de produção da imagem final, mesmo no caso do filme não animado¹⁶⁹.

Apesar de incorporar as ideias mais correntes de animação em sua definição – a de um filme de imagens produzidas quadro a quadro e a de ilusão de movimento – Wells, por outro lado, reconhece sua limitação para descrever produções que vão além do convencional, especialmente aquelas possibilitadas pelas novas tecnologias digitais, com imagens geradas por computação gráfica, e sugere que se considere também a célebre definição proposta pelo animador Norman McLaren:

A animação não é a arte de desenhos que se movem, mas a arte de movimentos que são desenhados; O que acontece entre cada quadro é muito mais importante do que o que existe em cada quadro; A animação é, por conseguinte, a arte de manipular os interstícios invisíveis que se encontram entre os quadros. (McLaren apud Solomon, 1987, p.11, tradução nossa)¹⁷⁰

Com essa definição, McLaren destaca a construção do movimento como o elemento essencial da animação, mas também inclui outro componente associado a esse formato, que é a ideia de manipulação, nesse caso, do próprio movimento e também da imagem. A percepção de que o mais importante é aquilo que acontece entre cada quadro é central para muitos animadores e teóricos da animação que veem nesse espaço onde o movimento é construído o local onde a vida dos seres inanimados surge e, por isso, onde está a essência da animação.

A ideia de “filme produzido quadro a quadro” está no fundamento de definições de outros teóricos como Alexandre Alexeieff e André Martin, como apontou Joubert-Laurencin (1997, p.42-61), o que demonstra que a explicação sobre animação tem se centrado no seu procedimento de produção de imagens fílmicas. Maureen Furniss (2007), seguindo a perspectiva da estética visual, propõe pensar o cinema e o audiovisual em termos de um

¹⁶⁹ Com opinião semelhante, Lev Manovich afirma que o cinema digital acaba com a distinção entre produção e pós-produção. (Manovich, 2001, pp.301-303).

¹⁷⁰ Do original: “Animation is not the art of drawings that move but the art of movements that are drawn; What happens between each frame is much more important than what exists on each frame; Animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between the frames”. Essa definição proposta por Norman McLaren aparece em diversas publicações sobre cinema de animação como, por exemplo, Paul Wells (1998, p.10), Sifianos (2012, p.15) e Maureen Furniss (2007, p.5). Apesar de McLaren usar a palavra “desenhar” nessa definição, ele indicou posteriormente que o uso dessa palavra é retórico e que objetos, bonecos e pessoas podem ser animados sem desenhos, isso significa que apesar de não citadas, as outras técnicas de animação estão no horizonte desta definição.

continuum de produções de imagens em movimento tendo *live action* e animação como extremos desse espectro. Sébastien Denis (2011, p.3) reforça essa concepção chamando atenção para o fato que animação é uma técnica, e não, um gênero. Denis afirma que, em vez disso, as diferentes técnicas que ela engloba permitem realizar filmes de todos os gêneros, como comédias musicais, filmes de guerra, filmes de horror etc, incluindo a realização de filmes sob o domínio do documentário e do experimental. A base de seu entendimento de animação é a característica do filme produzido “imagem por imagem” de ser construído de maneira artesanal e durante uma longa duração (isto é, o trabalho fotograma a fotograma exige muito tempo de dedicação), o que rompe com o princípio de reprodução mecânica do real que a filmagem possibilita: “O ‘quadro a quadro’, que como o próprio nome sugere exige trabalhar fotograma por fotograma a matéria fílmica, não as ‘24 imagens por segundo’, mas sim ‘24 imagens por dia’, para dar uma ideia grosseira do tempo necessário à sua realização” (Denis, 2011, pp.3-4, tradução nossa, destaque do autor)¹⁷¹.

Segundo Denis, a diferença não está somente na relação temporal da produção dos fotogramas, mas no necessário conhecimento íntimo da animação. Isto envolve saber como construir o movimento, mas também entender as leis da física, o funcionamento dos corpos, como construir objetos e outros conhecimentos que cada técnica demanda. Este tipo de conhecimento técnico é exigido do cineasta para que este realize um filme de animação seja com ou sem o uso de uma câmera, o que não ocorre com o cineasta do *live action*, que não precisa necessariamente saber como funciona a câmera. No entanto, a conclusão seguinte do autor conduz a animação para além de sua definição como puramente uma técnica:

Que não haja engano aqui sobre a parte dedicada à técnica: se ela é mais importante que em outros lugares, ela não é senão um meio de expressão a serviço do realizador. A animação é, portanto, ao mesmo tempo um método e um processo de criação – o que é, claro, o mais importante para os animadores, que voluntariamente deixam de lado a técnica (que pode ser uma barreira ao que é fundamental no trabalho) em favor do projeto. (Denis, 2011, p.4, tradução nossa)¹⁷²

¹⁷¹ Do original: L’“image par image”, qui comme son nom l’indique nécessite de travailler photogramme par photogramme la matière filmique, relève non pas du “24 images par seconde”, mais plutôt du “24 images par jour”, pour donner une idée grossière de la durée nécessaire à sa réalisation.

¹⁷² No original : « Qu'on ne se méprenne pas ici sur la part dévolue à la technique: si elle est plus importante qu'ailleurs, elle n'est qu'un moyen d'expression au service du créateur. L'animation est donc à la fois un procédé et un processus de création – ce qui est bien sûr le plus important pour les animateurs, qui mettent volontiers de côté la technique (qui peut faire écran au vrai travail de fond) pour favoriser le projet ».

Dessa maneira, Denis aponta para a dupla condição da animação enquanto método de produção de imagens fílmicas e processo de criação cinematográfico, o qual pode ser entendido como um meio de expressão artístico.

Uma outra perspectiva de compreensão da animação é proposta por Georges Sifianos (2012), para quem o cinema de animação não é uma técnica nem um gênero cinematográfico, mas uma atitude para com o real. Em sua revisão arqueológica da definição de “cinema de animação” Sifianos aponta uma crítica à definição de animação como “cinema imagem por imagem” ou “quadro a quadro”, que resulta da técnica de mesmo nome e retoma a opinião do animador tcheco Jiri Trnka, para quem o ponto de vista estético é mais importante, e do jornalista e escritor Georges Sadoul que ao considerar essa definição como sendo muito estreita, propõe que “o filme de animação é outra coisa, é qualquer coisa que busque animar o que é inanimado por qualquer procedimento técnico”¹⁷³ (Sadoul apud Sifianos, 2012, p.24). Em sua própria análise dessa definição, Sifianos parte das características mais evidentes de diferenciação dos dois cinemas – animação/artificialidade e *live action*/realidade – e defende a falsidade da “cópia da realidade” do *live action* tendo como base a artificialidade do registro do tempo real pelo filme, uma vez que mesmo que os traços da realidade sejam impressos pela luz na película (ou no suporte eletrônico ou digital) o tempo no cinema permanece uma analogia em relação ao real, estabelecida por convenções, seja com a cadência de 24 fotogramas por segundo no padrão clássico, 30 fotogramas no vídeo, 50 fotogramas no formato HDTV, etc.

Sifianos propõe então, ao pensar o tempo do cinema como um tempo convencional, isto é, que não é equivalente ao da realidade, considerar a animação como um “cinema de convenção desvelada” e o *live action* como “cinema de convenção dissimulada”, pois enquanto no cinema *live action* a natureza construída do tempo é algo oculto, dissimulado, na maioria das vezes, no cinema de animação isso é evidente. Dessa forma, o autor coloca que:

O que caracteriza o cinema de animação é o fato dele não usar essa convenção. O cinema de animação, como qualquer cinema, oferece uma duração, mas, em lugar de dissimular a natureza convencional ou subjetiva desta duração, ele a manifesta e a reivindica. Isto é, em nossa opinião, a principal diferença entre cinema e cinema de animação. (Sifianos, 2012, p.8)¹⁷⁴

¹⁷³ Do original: “Le film d'animation est autre chose, c'est quelque chose qui cherche à animer ce qui est inanimé par n'importe quel procédé technique”.

¹⁷⁴ Do original: “Ce qui caractérise le cinéma d'animation, est le fait qu'il n'utilise pas cette convention. Le cinéma d'animation, comme tout cinéma, propose une durée, mais au lieu de dissimuler la nature conventionnelle ou subjective de ce temps, il la manifeste et la revendique. C'est à notre avis la différence majeure entre cinéma et

Tendo em vista as particularidades do processo de produção de imagens animadas, apontadas por Denis ao referir-se a como o cineasta se engaja na produção de filmes “imagem por imagem”, e as considerações de Sifianos sobre a natureza convencional da representação cinematográfica, destacamos o entendimento da animação enquanto uma forma particular de engajamento com o real, quer seja por parte do realizador, quer seja pelo espectador. A natureza evidentemente construída da animação é uma de suas características particulares e um dos elementos de distinção do documentário animado em relação ao documentário *live action*. Sua explícita natureza animada – logo, artificial –, ou sua *animatedness* como sugeriu Paul Ward (2005), como já mencionamos, é o que potencializa a característica reflexiva de um documentário animado, na medida em que o espectador reconhece que está diante de uma construção. Mas, para além desse aspecto evidente na imagem fílmica, também o processo de construção do filme de animação requer um tipo de engajamento particular do cineasta, seja com relação a um universo ficcional e fantasioso (produto da imaginação) ou ao universo do real, relativo ao mundo histórico.

Diferente dos filmes realizados somente através do processo de filmagem, que estamos chamando aqui de *live action*, os filmes de animação demandam na maioria das vezes uma produção artística (ou uma produção pautada em valores estéticos) anterior à realização do filme e que envolve outras artes como desenho, pintura, escultura¹⁷⁵. E o trabalho com animação requer, além do longo período de comprometimento e de conhecimentos especializados, a individualidade do animador, o seu traço, ou, em outras palavras, a sua criatividade artística, como mediadora entre o objeto do filme e sua representação imagética. Por mais que este animador esteja comprometido em criar uma imagem semelhante à realidade visível e em aplicar uma abordagem objetiva ao filme, a mediação do animador é algo inerente ao filme de animação. Mesmo que o automatismo da máquina filmadora esteja a serviço da subjetividade do cineasta no cinema *live action*, no cinema de animação a mediação do animador – mesmo no caso de animações criadas por processos que envolvem automatismo – é um elemento constituinte da maneira como o filme de animação é entendido pelo espectador. Essa presença manifesta do animador faz parte das particularidades do documentário animado, como abordaremos com mais detalhes neste capítulo.

cinéma d'animation.”

¹⁷⁵ Por essa razão, Karen Beckman indica que a animação é por vezes entendida como as mídias que fazem parte do filme como colagem, escultura, teatro de fantoches, etc, como citamos.

Consideramos que a definição de cinema de animação é algo que ainda pode ser mais explorado pela teoria fílmica e que está suscetível a transformações diante das novas concepções que o avanço das produções digitais trazem. Contudo, com base nos elementos presentes nas definições expostas acima podemos chegar a um denominador comum no entendimento quanto ao cinema de animação para basearmos a análise do documentário animado, no qual a animação cinematográfica pode ser concebida como o conjunto de filmes cujo movimento é produzido de maneira artificial – seja através de técnicas tradicionais ou por computação gráfica. São filmes que requerem um engajamento particular do realizador na produção das imagens e sua atuação como um mediador entre o mundo (real ou fictício) e a imagem que o filme provê desse mundo é algo percebido pelo espectador. Também oferecem ao espectador uma experiência particular, uma vez que a condição “animada” exerce influência na leitura fílmica, pois quando um espectador vê um filme de animação, ele tem consciência da artificialidade da representação apresentada pelo filme.

Dessa forma, em sintonia com Sifianos, consideramos que o filme de animação pode ser definido como a narrativa audiovisual (analógica, eletrônica ou digital) construída majoritariamente com imagens em movimento, cujo movimento é fabricado artificialmente e essa fabricação é algo evidente. Para tal entendimento, levamos em conta os processos de construção de animação que não envolvem a produção imagem por imagem na sua forma mais tradicional, como as animações produzidas com o auxílio de softwares que complementam intervalos entre quadros-chave, que envolvem automatismo¹⁷⁶ ou mesmo o uso de rotoscopia como, por exemplo, os filmes produzidos com rotoscopia digital pelo animador Bob Sabiston, *Waking Life* (Richard Linklater, 2001) e *A Scanner Darkly* (Richard Linklater, 2006)¹⁷⁷. Concordamos também com Georges Sadoul, para quem animar o inanimado, seja por qualquer procedimento técnico, parece ser a essência do filme de animação. Como coloca Sifianos, esse tipo de produção se distingue por manifestar sua artificialidade e reivindicá-la como uma propriedade que lhe é inerente. Acreditamos que esse

¹⁷⁶ Nos casos de automatismo, considera-se não a imagem feita com o uso de computador, mas, sim, pelo computador. Em seu trabalho de mestrado, Leonardo da Silva Souza, por exemplo, examinou a relação entre arte e tecnologia a partir de um documentário animado produzido com animação de pinturas realizadas por computador. Para mais informações, ver SOUZA, Leonardo da Silva. *Montagem Ucrônica: Uma abordagem para o agenciamento entre Arte e Tecnologia nas artes audiovisuais*. Dissertação Mestrado em Artes. Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

¹⁷⁷ Em sua companhia, Bob Sabiston desenvolveu uma técnica de rotoscopia digital através da qual o desenho feito em cima do material filmado é desenvolvido com a ajuda do computador, resultando em uma animação com estilo hiper-realista que extrapola a definição mais tradicional de “quadro a quadro”.

seja o principal elemento que concilia diferentes técnicas e materiais que fazem parte do “cinema de animação” em uma definição comum.

2.2. Documentário: de verdade a fiabilidade

Como abordamos brevemente no primeiro capítulo deste trabalho, a definição de filme documentário mobilizou diferentes autores da teoria do cinema, que se propuseram a analisar as especificidades do cinema documentário e a delimitação de suas fronteiras, especialmente em oposição ao cinema de ficção, entendido principalmente como o cinema de ficção *live action*. A definição mais clássica de documentário é também uma das mais citadas até hoje: a descrição dada por John Grierson como “o tratamento criativo das atualidades”, que combina o registro da realidade com o trabalho artístico. Apesar do pioneirismo desse entendimento, a definição de Grierson encerra um dilema que permaneceu atravessando os debates sobre o documentário no que diz respeito a como manter o compromisso com a realidade e produzir uma representação que se apoia em recursos estéticos. Como coloca Marcius Freire (2011), o documentário é marcado pela complexidade resultante do seu engajamento com a questão ética e a preocupação estética, que é natural do fazer cinematográfico. Em consonância, Paul Ward (2005, p.6) destaca que o senso comum sugere que o estético de alguma forma distorce ou muda a realidade que está sendo representada. Isso entra em choque com o pensamento mais corrente sobre o filme documentário, posterior a Grierson, que o toma como um registro objetivo do real.

Nesse sentido, o teórico Brian Winston também ressalta o conflito gerado pelo documentário ser considerado, ao mesmo tempo, uma espécie de prova e uma produção artística:

Por quase 170 anos, temos nos inclinado, embora ingenuamente, a acreditar que, a menos que houvesse uma forte razão para supor o contrário, a câmera não mente. Esta suposição é fundamentada no posicionamento original da câmera como um instrumento científico e uma de suas consequências tem sido a possibilidade da fotografia ser considerada como evidência. Esse é o princípio sobre o qual o documentário se sustenta. (Winston, 2008, p.7, tradução nossa)¹⁷⁸

¹⁷⁸No original: “For nearly 170 years we have, however naively, tended to believe that, unless there was strong reason to suppose otherwise, the camera did not lie. This assumption is grounded in the original positioning of the camera as an instrument of science and one of its consequences has been the possibility of the photograph being considered as evidence. It is the foundation upon which the documentary film rests”.

Winston acrescenta que, de maneira contraditória, o reconhecimento da fotografia e posteriormente, do cinema como uma forma de arte só foi obtido após as experimentações com técnicas de manipulação da imagem original, mas permaneceu a visão dessas mídias como formas de registro do real sem qualquer tipo de intervenção, pela relação indicial entre suas imagens e o mundo representado nelas.

No cinema documentário, como aponta Stella Bruzzi (2006), a relação entre estilização e autenticidade é de inversão, pois quanto menos produzido o filme aparenta ser (e mais “cruas” são suas imagens), maior é sua credibilidade. No caso do filme animado, a preocupação estética alcança níveis mais altos pela necessária criação artística das imagens. Essa dimensão artística é especial ao documentário animado se considerarmos como a ideia de um documentário feito com imagens animadas entra em conflito com sua proposta mais convencional, baseada no uso exclusivo de imagens filmadas. Ao reivindicar para si a denominação de “documentário” e para suas imagens animadas, a natureza documental, o documentário animado coloca em evidência questões que por muito tempo protagonizaram os debates do campo do cinema não ficcional: o que é documentário? Quais são suas particularidades?

Tentando responder a essa questão e tendo a delimitação das fronteiras do documentário como um dos principais pontos, os teóricos do cinema detiveram-se na análise da singularidade da imagem documental e de sua enunciação narrativa, tendo a oposição ficção versus documentário como principal eixo, mas sem perder de vista a interação do documentário com outros gêneros discursivos. Fernão Pessoa Ramos aponta que “a definição do campo do documentário, concretamente, se estabelece na oscilação da forma entre duas estruturas: a *enunciação* e a *tomada*” (2005, p.162, grifos do autor)¹⁷⁹. Entre os autores que trabalham com a perspectiva da enunciação narrativa, Noël Carroll, assim como Carl Plantinga, analisa as particularidades da enunciação documentária a partir da proposta de que esse tipo de narrativa fílmica oferece asserções, afirmações, sobre o mundo. Em proximidade com Trevor Ponech¹⁸⁰, esses autores trabalham com a noção de “intenção do autor” como fator de distinção entre ficção e não ficção. Com base nesta noção, o que diferenciaria essas

¹⁷⁹ O que Fernão Pessoa Ramos chama de “tomada” é, nas palavras do autor, “o modo como a imagem, mediada pela câmera, se constitui” (Ramos, 2005, p.167).

¹⁸⁰ Trevor Ponech trabalha com a ideia de que o que determina se o filme é ficcional ou não ficcional é a intenção do realizador. Para mais detalhes ver Trevor Ponech, *What is Non-fiction Cinema? (Thinking through cinema)*. Boulder: Westview Press, 1999.

formas narrativas não seriam seus elementos estilísticos, mas a intenção do autor em fazer uma ficção ou um documentário, sendo que este último tem por peculiaridade sua enunciação assertiva. Segundo sua proposta, o documentarista tem uma intenção assertiva e prescreve ao público que adote uma postura assertiva (em oposição a uma postura imaginativa, relacionada à ficção) com relação ao conteúdo proposicional do texto filmico¹⁸¹. A intenção do cineasta é compreendida pelo espectador através do mecanismo de “indexação”.

Indexação é uma noção trabalhada tanto por Noël Carroll como por Carl Plantinga¹⁸² e, como apontamos, corresponde ao tipo de rótulo, de classificação, que o filme recebe como sendo do domínio do documentário, da ficção, do experimental ou ensaístico. Ao propor esse conceito, Carroll desloca a definição de documentário que se baseia na análise de seus elementos internos para uma definição que leva em conta as informações extra-textuais que acompanham cada filme, de maneira semelhante à proposta de Roger Odin ao defender a importância do paratexto na compreensão do filme. Segundo Odin, um filme fornece indicações de como deve ser entendido através das informações que o cercam, ou nas palavras do autor, através de seu paratexto, “que apresenta o filme como sendo documentário, ficção, mistura dos dois gêneros, ou outro” (Odin, 2005b, p.37).

A proposta de indexação indica que a diferença entre ficção e documentário não se dá em termos de materiais utilizados no filme. Como afirma Carroll, “a distinção entre não ficção e ficção é a distinção entre os compromissos dos textos, não entre as estruturas da superfície dos textos” (Carroll, 1996a, p.287). Além disso, o autor propõe que quando o filme é indexado como “documentário”, o espectador tem acesso à informação de que a intenção do cineasta é que o filme seja visto como um documentário, o que, segundo Carroll, corresponde a um filme cuja narrativa é assertiva. Como apontamos em nossa pesquisa anterior¹⁸³, a indexação é importante para o documentário animado ser reconhecido como um tipo de filme documentário, porque tradicionalmente esse tipo de filme não faz uso de imagens animadas e porque a animação é comumente associada ao campo da ficção. A indexação funciona, dessa forma, como um selo de garantia do caráter documental do documentário animado.

¹⁸¹ Segundo Carroll, diante de uma obra ficcional a postura é imaginativa, oposta à atitude assertiva. Nesse caso, o cineasta espera que o espectador reconheça sua intenção ficcional e tenha uma atitude imaginativa diante do conteúdo proposicional do filme, entendendo que os elementos da narrativa foram criados pela imaginação do cineasta.

¹⁸² Sobre a noção de indexação ver Noël Carroll “From Real to Reel: Entangled in Nonfiction Film”, em seu livro *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, e Carl Plantinga, *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*. Nova Iorque: Cambridge University Press, 1997.

¹⁸³ Ver Jennifer Jane Serra, *O documentário animado e a leitura não-ficcional da animação*. Dissertação (mestrado), Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes. Campinas, SP: [s.n.], 2011.

Cabe destacar que Carroll não exclui a animação de seu conceito de filme documentário. Ao intitulá-lo como “cinema de asserção pressuposta”¹⁸⁴, Carroll também propõe a existência de um “cinema do traço pressuposto”, isto é, um documentário cuja enunciação se apoia nas propriedades indiciais da imagem *live action*. Enquanto o cinema de asserção pressuposta é amplo e inclui diferentes projetos de filmes, o cinema do traço pressuposto possui uma intenção assertiva particular, a de que suas imagens sejam tomadas como possuidoras de traços da realidade que as originou. Esse tipo de filme é tido como “o documentário” por excelência, porém, ele não é o único modelo de documentário, como apontou o autor:

A noção de cinema do traço pressuposto compreende a dimensão ‘documental’ que muitos associam ao chamado cinema documentário. Pode-se mesmo considerá-la como de inspiração derivada da *actualité*. O cinema da asserção pressuposta, por outro lado, abarca não apenas as *actualités*, mas todo e qualquer filme produzido com intenção assertiva, até mesmo a simulação animada da trajetória de um satélite. (Carroll, 2005, p.92, grifos do autor)

Carroll usa o exemplo do filme *Nautilus*, produzido pelo canal de televisão History Channel que trata de submarinos. Segundo o autor, o filme apresenta desenhos e imagens que não são traços históricos, mas é uma obra que notoriamente se enquadra no senso comum de documentário. Carroll defende o conceito de cinema de asserção pressuposta como mais apropriado para o cinema documentário em lugar do cinema de traço pressuposto, se contrapondo a uma ideia comum, porém inadequada, de que um filme é um documentário somente quando apresenta registros, filmagens, da realidade:

A noção de cinema da asserção pressuposta admite, por exemplo, o uso de programas de computação gráfica de última geração em filmes sobre a vida dos dinossauros, algo que, com certeza, não é tolerado na classe de filmes a que denomino ‘cinema do traço pressuposto’. (Carroll, 2005, p.94, grifos do autor)

O “cinema do traço pressuposto”, como entendemos a partir da proposta de Carroll, é apenas um dos modos de produção documentária, não devendo ser compreendido como único modo de produção documentária possível. Entretanto, o documentário tem sido comumente entendido como um cinema que exhibe eventos reais capturados por uma câmera filmadora – o

¹⁸⁴ Ver Noël Carroll “Ficção, não-ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual”, em Fernão Pessoa Ramos (org.), *Teoria Contemporânea do Cinema: documentário e narrativa ficcional*. Volume II. São Paulo: Editora Senac, 2005, pp. 69-104. Artigo originalmente publicado em inglês em Richard Allen & Murray Smith, *Film Theory and Philosophy*. Oxford: Clarendon Press, 1997, pp.173-202.

cinema do real como sinônimo de imagens reais/produzidas por filmagem – e essa noção acabou restringindo o filme documentário (e sua definição) ao cinema *live action*. Na proposta de cinema de asserção pressuposta, no entanto, é na enunciação que reside a particularidade do documentário. Essa posição é compartilhada por Ramos (2008), para quem

o *documentário* é uma narrativa basicamente composta por imagens-câmera, acompanhadas muitas vezes de animação, carregadas de ruídos, música e fala (mas, no início de sua história, mudas), para as quais olhamos (nós, espectadores) em busca de *asserções* sobre o mundo que nos é exterior, seja esse mundo coisa ou pessoa (Ramos, 2008, p.22, grifos do autor).

Com essa definição, Ramos tem em conta tanto a possibilidade de presença da animação no documentário, como o caráter assertivo de sua narrativa e, além disso, a maneira particular de como o espectador se relaciona com o filme documentário, chamando atenção para a perspectiva da recepção fílmica, algo que abordaremos mais adiante.

A questão da enunciação documentária aparece também no conceito de “voz do documentário”, proposto por Bill Nichols. Esta noção pode ser entendida como o discurso do cineasta sobre o mundo, o que inclui a ética da abordagem e as escolhas estéticas que o filme apresenta. Como o autor coloca, “por ‘voz’ refiro-me a algo mais restrito que o estilo: aquilo que, no texto, nos transmite o ponto de vista social, a maneira como ele nos fala ou como organiza o material que nos apresenta” (Nichols, 2005, p.50). Segundo Nichols, um filme fala através de sua composição dos planos, de sua edição, da música e trilha sonora, assim como do que é dito, dialogado e/ou narrado. Dessa maneira, ao analisar a voz do documentário, o autor explora a enunciação documentária como um todo, examinando que discurso o filme apresenta através do que é proferido por seus personagens, mas também da linguagem audiovisual utilizada. Como Nichols (1991, p.111) também propõe, os filmes documentários não se diferem dos filmes de ficção enquanto textos construídos, pois ambos são construções textuais. A diferença recai no tipo de representação que esses textos fazem. A representação ficcional tem como foco a história e o mundo imaginado pelo cineasta, enquanto o documentário aponta para o mundo histórico de maneira direta oferecendo um discurso sobre este. Em sua concepção, o documentário é uma forma de cinema que fala sobre situações e acontecimentos reais, transmitindo um ponto de vista que molda aquilo que é contado pelo filme. Nessa perspectiva, o ponto de vista particular do cineasta é aquilo que determina a voz do filme.

O conceito de voz foi importante para o desenvolvimento de sua proposta de modos de representação documentária¹⁸⁵. Segundo Nichols (2016, pp. 43-53), além de movimentos e períodos, o cinema documentário tem modos de produção nos quais se destacam técnicas ou recursos cinematográficos diferentes. Os modos de representação documentária de Nichols, que podem ser entendidos também como tipos de vozes, têm sido utilizados não apenas para explicar e classificar filmes, mas também como um caminho para percorrer a história do cinema documentário, mesmo que esse caminho não seja linear como a proposta dos modos pode fazer parecer.¹⁸⁶ Como Bill Nichols apontou (2016, 158-169), nenhum dos modos exclui o outro, mas ao contrário, eles se complementam e interagem e um mesmo filme pode apresentar características de dois ou mais modos de representação. Porém, Nichols aponta que apesar da maioria dos modos estar presente desde o início do cinema documentário cada modo ganhou evidência em lugares e momentos históricos distintos. Dessa forma, o documentário considerado clássico, correspondente ao da escola britânica dos anos 1930, capitaneada por John Grierson e que tem na “voz-de-Deus” uma de suas referências, encontra equivalência no *modo expositivo*. O documentário moderno, que nasce na década de 1960 e é tributário dos avanços tecnológicos que resultaram em câmeras mais leves, de 16 mm, e no uso de som direto sincrônico, tem como representantes dois movimentos. O Cinema Direto, correspondente ao *modo observativo*, explorou o potencial significativo do registro da câmera como a noção de que, dada uma situação particular, “a câmera estava lá”. E o Cinema Verdade, relativo ao *modo participativo*, teve na entrevista sua principal marca. Nichols também aponta que o documentário contemporâneo é devedor do filme de entrevista, mas o engajamento que o cineasta assume se colocando diante da câmera ganha complexidades no *modo reflexivo*, em que a natureza construída do discurso documentário é algo que se quer mostrar, e no *modo performático*, centrado na figura do “eu”, no qual o cineasta fala do

¹⁸⁵ Nichols desenvolveu a proposta de seis modos: Modo Poético; Modo Expositivo, Modo observativo, Modo Participativo, Modo Reflexivo e Modo Performático. Sobre as características de cada modo ver Bill Nichols, *Introdução ao documentário*. Trad. Mônica Saddy Martins. 6º ed. Campinas : Papirus, 2016.

¹⁸⁶ Ao apontarmos a coincidência entre esses movimentos na história do cinema documentário e diferentes modos de representação, tal como proposto por Nichols, não queremos, contudo, defender uma progressão evolutiva do cinema documentário. Como Bill Nichols coloca, “os modos não constituem uma genealogia do documentário, são apenas uma reserva de recursos disponível para todos” (2016, p.167). Além do risco desse pensamento, Stella Bruzzi (2006, 3-6) em sua crítica à proposta de Nichols, também apontou para o perigo de crer na existência de uma evolução do documentário determinada pela busca por melhores formas (mais autênticas) de representar a realidade, como se em algum lugar do futuro os documentaristas fossem capazes de destituir completamente a diferença entre realidade e representação. Apresentamos as correspondências propostas por Nichols entre os modos e alguns movimentos do documentário com o objetivo de mostrar como o documentário contemporâneo, incluindo o documentário animado, se relaciona com outras propostas de abordagem documentária que estiveram em evidência em outros períodos.

mundo através de uma fala sobre si mesmo, um tipo de produção documentária que expandiu grandemente nos últimos anos.

A proposta de Bill Nichols foi bastante utilizada por pesquisadores do cinema de animação, que viram nos modos de representação – e principalmente, na ideia de que um documentário é uma representação – uma maneira de legitimar o documentário animado como um tipo de filme documentário. Sybil DelGaudio (1997), por exemplo, associa o documentário animado ao modo reflexivo porque a autoevidência da animação desperta a atenção do espectador para o fato que todo filme é uma construção, ele não é a realidade, mas sim, uma representação desta. Para Paul Wells (1997, p.45), que classificou os documentários animados em diferentes modos¹⁸⁷, sua proposta de modo pós-moderno tem ligação com o modo performático, pois os documentários animados sob sua classificação suspendem a representação realística e “colocam o aspecto referencial da mensagem entre parêntesis, sob suspensão” (Wells, 1997, p.45). O modo performático é também associado a alguns documentários animados por Gunnar Strøm (2003, p.52) no sentido que esse modo faz ressaltar aspectos subjetivos do discurso documentário. Mas, como apontou Jonathan Rozenkrantz (2011), Strøm parece fazer uma leitura equivocada da proposta de Nichols ao definir esse modo como “mais preocupado com a estética e os componentes artísticos do filme do que o conteúdo” (Strøm, 2003, p.52)¹⁸⁸. Segundo Nichols, os filmes performáticos são filmes pessoais, emotivos, com características experimentais e de vanguarda à serviço de um impacto emocional e social sobre o espectador. Dessa forma, o impacto emocional e social do filme é trabalhado a partir dos elementos estéticos e não somente do conteúdo.

Eric Patrick (2004, p.38) concorda com Paul Wells ao identificar o documentário animado com o modo performático, afirmando que “a abordagem performática do documentário destaca a forma como algo subjetivo, e é aí que o documentário animado parece acumular sua força. A própria natureza da animação é colocar em primeiro plano seu processo e artifício”.¹⁸⁹ Para Patrick, assim como Wells, a maneira como os documentários performáticos abordam o realismo através do estilo ao mesmo tempo que resistem a ele é algo que conecta esse modo ao documentário animado justamente porque a animação

¹⁸⁷ Os quais apresentamos no primeiro capítulo: Modo Imitativo, Modo Subjetivo, Modo Fantástico e Modo Pós Moderno.

¹⁸⁸ Do original: “(...) more concerned about the aesthetics and the artistic components of the film than the content”.

¹⁸⁹ Do original: “The performative approach to the documentary highlights the form as a subjective one, and this is where the animated documentary seems to gather its strenght. The very nature of animation is to foreground its process and artifice.”

desempenharia essa oposição ao realismo do *live action*. Os modos de representação propostos por Nichols aparecem também no livro de Paul Ward (2005, pp.13-22) que trabalha a definição de documentário e apresenta cada modo apontando exemplos de filmes documentários que são representativos de cada um. Além disso, Ward traça uma associação entre o modo participativo e os documentários animados que são produzidos por métodos de trabalho colaborativos, como *A is for Autism*, no qual o realizador trabalhou com desenhos, trilha sonora e trechos de animação produzidos pelos próprios personagens do filme. Esse trabalho colaborativo configura-se como uma forma de participação que vai além daquelas possibilitadas pela entrevista.

Para Jonathan Rozenkrantz (2011, p.2), no entanto, a associação de filmes de animação aos modos de Nichols por autores precursores do documentário animado indica “(...) uma tendência a ‘espremer’ este objeto em um quadro de referência para validá-lo, isto é, se conseguimos encaixar um filme de animação em uma das categorias de Nichols temos, por assim dizer, provado que ele é um documentário”¹⁹⁰. Consideramos que se por um lado essa tendência não acrescenta elementos à análise do documentário animado, ela pode, no entanto, ser reveladora do movimento feito por esses autores em alcançar uma legitimidade do documentário animado dentro do campo teórico do cinema documentário, ao buscar associar a existência desse gênero de filme a propostas conceituais do documentário que não excluíssem sua interação com animação. Esse pensamento sobre o documentário é essencial para a defesa do documentário animado porque deixa de se fundamentar pelo estatuto de verdade baseado na indicialidade do filme, ou como coloca Gunnar Strøm (2003), que se move de uma concepção do documentário como “verdade” para a de “fiabilidade” (“from truth to trust”). Essa abordagem do documentário também tem em conta as particularidades de sua enunciação e as relações que realizador e espectador estabelecem com o mundo histórico a partir do filme e não com base nas escolhas estéticas desse realizador. Como Paul Ward (2005, p.11) afirma ao retomar o trabalho de Stella Bruzzi e Noël Carroll, “o que torna um documentário um documentário reside em outro lugar, na complexa interação entre texto, contexto, produtor e espectador”.¹⁹¹ Dessa forma, podemos entender a definição do

¹⁹⁰ Uma crítica que é acompanhada por Annabelle Honess Roe (2013, pp.17-21), que questiona o quanto a tentativa de encaixar os filmes nos modos de Nichols pode ser útil ao entendimento do documentário animado. Do original: “However, there seems to be a tendency to ‘squeeze’ this object into a frame of reference in order to validate it, that is to say that if we manage to fit an animated film into one of Nichols’ categories we have, so to speak, proven that it is a documentary”.

¹⁹¹ Do original: “what makes a documentary a documentary resides somewhere else, in the complex interaction between text, context, producer and spectator.”

documentário a partir do tipo de engajamento que ele demanda do realizador e do espectador na sua relação com o mundo histórico.

Analisando a enunciação do ponto de vista da experiência que o texto fílmico promove, tanto na sua construção como na sua fruição, o teórico francês Roger Odin apresenta outra perspectiva para o entendimento do documentário em relação àquelas trabalhadas pelos teóricos anglófonos citados. Em sua proposta de abordagem chamada de semiopragmática, o autor trabalha com modos de leitura fílmica, tendo como foco a maneira como um filme é compreendido tanto pelo realizador como pelo espectador. Ele combina uma análise imanentista, de investigação dos elementos internos do filme enquanto um texto dotado de sentido, com uma perspectiva pragmática, que faz emergir a importância do contexto para a compreensão fílmica. A semiopragmática busca examinar como os sentidos do filme são construídos em determinado espaço de comunicação, no qual tanto o emissor como o receptor, isto é, realizador e espectador, sofrem uma gama de imposições de significados e afetos que determinam como o filme deve ser compreendido, por exemplo, como uma ficção, um documentário, uma autobiografia, um filme experimental, entre outros. De acordo com esta análise, ler um filme como ficção ou como documentário é o resultado de diferentes maneiras pelas quais os espectadores podem ser orientados diante de um filme. As indicações de como o filme deve ser compreendido podem estar no próprio filme, através de informações de como o filme foi indexado, por exemplo, ou podem ser imposições relacionadas ao contexto em que o filme foi produzido ou exibido.

Entre os modos de produção de sentido e afetos diante de um filme ou, em outras palavras, os modos de leitura fílmica, Odin apresenta o modo de “leitura documentarizante” como sendo o tipo de leitura fílmica que atende ao desejo de saber, isto é, de obter informações sobre as coisas do mundo. Esse tipo de leitura demanda que o espectador se posicione diante do filme enquanto pessoa real sem a mediação que a ficção proporciona. Assim, ao reconhecer que está diante de um documentário o espectador reage a seu conteúdo enquanto agente social, tendo um tipo de comprometimento com o conteúdo exposto que não é o mesmo da ficção. A leitura documentarizante pode ser posta em operação diante de qualquer filme, seja ficção, experimental, etc., mas ela é imperativa aos filmes documentários e é acionada quando o espectador compreende que o enunciador da comunicação fílmica é um sujeito real e não um sujeito fictício, configurando o que Odin chama de Enunciador Real. Dessa forma, um filme pertence ao campo do documentário quando ele integra explicitamente

em sua estrutura, seja através de elementos internos ou externos a ele, instruções que conduzem o espectador a reconhecer que o discurso do filme tem origem em um enunciador real, ao qual ele pode endereçar perguntas em termos de identidade, verdade, fazer, etc¹⁹². Consideramos que a abordagem semiopragmática mostra-se pertinente ao estudo do documentário animado, pois ela permite analisar como a animação faz parte da produção de sentidos e afetos de uma obra segundo o modo de comunicação documentarizante. Neste capítulo, explicaremos com mais detalhes a aplicação dessa abordagem na análise dos documentários animados.

2.3. Documentário/animação: definindo a mestiçagem

Como mencionamos, a combinação entre animação e narrativas de não ficção, entre as quais destacamos o filme documentário, vem ocorrendo desde os primórdios do cinema e se intensificado nos últimos anos. Filmes de animação engajados com histórias reais ou com temática não ficcional tem sido produzidos desde o início do século XX. Por outro lado, se antes a presença de imagens construídas por técnicas de animação eram discretas em filmes documentários *live action*, citamos como exemplo o uso de mapas animados, agora tornou-se mais comum a produção de filmes documentários com a inserção de trechos de animação de proposta mais complexa, onde explora-se as propriedades narrativas do cinema de animação, como o documentário de longa-metragem *Tiros em Columbine* (*Bowling for Columbine*, 2002) do diretor estadunidense Michael Moore. Em contrapartida, existem obras ficcionais que abordam fatos ou aspectos do mundo histórico e apresentam o uso de imagens animadas, como nas produções audiovisuais educativas com personagens fictícios, como a série de animação brasileira *Show da Luna!*, (Célia Catunda e Kiko Mistrorigo, 2014 -) a qual já citamos, ou filmes ficcionais baseados em fatos reais. O filme de longa-metragem *Sarusuberi: Miss Hokusai* (Keiichi Hara, 2015), por exemplo, narra a história de Katsushika Ōi, artista japonesa do século XIX, filha do renomado pintor japonês Katsushika Hokusai. Baseada em uma série de mangá de mesmo nome¹⁹³, a obra se configura como uma ficção

¹⁹² Em contraponto, o Enunciador fictício é reconhecido pelo espectador como uma entidade que não pertence ao mundo real, que pertence ao mundo construído para o filme e a quem este não pode endereçar questionamentos porque tanto o universo como as ações do enunciador fictício só existem para o filme.

¹⁹³ *Sarusuberi*, série de quadrinhos japonesa (manga) escrita e ilustrada por Hinako Sugiura, publicada entre os anos 1983 e 1987.

histórica animada, apresentando de maneira dramatizada uma passagem da vida dessa personagem real.

A multiplicidade de formas de combinação de imagens animadas com conteúdo não ficcional, aliada ao estágio recente dos estudos sobre essas formas miscigenadas, tem contribuído para que o termo “documentário animado” seja utilizado para qualquer obra que faça a conexão entre animação e não ficção. Esse uso pouco preciso do termo foi notado por Paul Ward (2013):

No interior do termo ‘documentário animado’ podemos ver tendências e nuances: um senso de que ele potencialmente cobre uma área enorme e escorregadia onde qualquer coisa percebida como ‘animada’ encontra qualquer coisa que pode ser percebida como ‘documental’. Dessa forma: documentários que são completamente animados; documentários live action que contém cenas de animação; Filmes de animação que têm algum tipo de tom ou intenção documental, mas podem estar abordando áreas relacionadas (e complexas) como memória, trauma, identidade pessoal... Tudo pode ser enquadrado dentro deste termo elástico – embora possamos então chegar mais adequadamente a termos diferentes, mas relacionados, tais como ‘animação documental’ ou ‘documentário com animação’, ou mesmo neologismos como ‘documação’ ou ‘animdocs’. Neologismos e novas maneiras de pensar podem causar apreensão, no entanto¹⁹⁴.

Em nosso trabalho, consideramos que “ser baseado em fatos” não é o suficiente para determinar que um filme de animação é um documentário animado. Enquanto um gênero de filme documentário e de filme de animação, o documentário animado se distingue tanto das animações ficcionais que se relacionam com o mundo real, como dos documentários que possuem trechos de animação. Porém, assim como essas produções, ele exhibe uma representação do mundo em que vivemos através da animação, o que nos leva ao questionamento: toda combinação de animação e não ficção é um documentário animado? Em nosso primeiro capítulo, apresentamos diversas obras que promovem essa combinação, mas que se distinguem do documentário animado como, por exemplo, os filmes citados acima, *Tiros em Columbine* e *Sarusuberi: Miss Hokusai*. Entretanto, algumas definições de “documentário animado” anteriormente propostas, não corroboram com essa distinção.

¹⁹⁴ Do original: “Within the term ‘animated documentary’ we can see tendencies and nuances: a sense that it potentially covers a huge and slippery area where anything perceived to be “animated” meets anything that might be perceived to be “documentary”. Thus: documentaries that are completely animated; live action documentary films that contain animated scenes; animated films that have some sort of documentary tone or intention, but may be addressing related (and complex) areas such as memory, trauma, personal identity... all could fall under this elastic term – though we might then more properly come up with different but related terms such as “documentary animation” or “documentary with animation”, or even neologisms such as “documation” or “animdocs”. Neologisms and new ways of thinking can cause disquiet, however”.

A realizadora e pesquisadora Sheila Sofian, por exemplo, sugere como definição para o documentário animado “(...) qualquer filme de animação que se relaciona com material não ficcional” (Sofian, 2005, p.7, tradução nossa)¹⁹⁵. Para a autora, o material não ficcional pode ser desde o áudio de entrevistas a reconstruções de eventos passados. Entretanto, filmes como *Creature Comforts* fazem uso do áudio de entrevistas reais, assim como empregam a estilística típica de filmes documentários, para construir falsos documentários. Segundo o princípio proposto por Sofian, o falso documentário animado poderia, então, ser considerado como um tipo de documentário animado¹⁹⁶. Tal definição comportaria também animações ficcionais como *Sarusuberi: Miss Hokusai* ou *Barefoot Gen* (Mori Masaki, Japão, 1983)¹⁹⁷ e poderia tornar equivalentes ficções históricas animadas e documentários animados. Nossa proposta, porém, distingue o documentário animado dessas produções.

Por outro lado, somente a presença da animação no filme documentário não é suficiente para defini-lo como um documentário animado, uma vez que a animação deve ser predominante na narrativa. Com foco nessa preocupação, Gunnar Strøm apresenta uma definição pragmática de “documentário animado”: “um documentário no qual uma parte extensiva – pelo menos cinquenta por cento – é animada” (Strøm, 2003. p.49). Com essa proposta, Strøm acentua a necessidade de que o documentário animado seja indexado como “filme de animação” e centraliza a conceituação desse tipo de filme nas definições de “documentário” e “animação”. Em concordância com Strøm, consideramos que um filme documentário que apresenta apenas trechos de animação não corresponde ao documentário animado. Julgamos importante que o filme seja considerado tanto um filme de animação quanto um filme documentário e, para isso, é necessário que a obra contenha um volume substancial de imagens animadas.

A pesquisadora Annabelle Honess Roe oferece, contudo, um pertinente contraponto à determinação de uma quantidade de animação como condição para definir um filme como “documentário animado”. A autora argumenta que não é possível optar por um requisito quantitativo de animação nessa definição, uma vez que a combinação entre *live action* e animação está presente em muitos documentários animados que se valem dela para a construção de sua narrativa documental. Em lugar dessa prerrogativa, Honess Roe sugere que

¹⁹⁵ Do original: “(...) any animated film that deals with non-fiction material.”

¹⁹⁶ *Creature Comforts* é também considerado um documentário animado por Paul Wells (1997).

¹⁹⁷ *Barefoot Gen* é baseado em um mangá de mesmo nome, criado por Keiji Nakazawa. Nele, Nakazawa retrata o bombardeio de Hiroshima a partir da experiência de uma criança, com base nos acontecimentos reais, tratando-se porém de uma obra de ficção.

seja considerada a integração da animação para o significado do filme, isto é, ter como diferencial que a remoção da animação tornaria o filme incoerente. A autora cita como exemplo o filme *Abuelas* (Afarin Eghbal, 2011), um documentário animado sobre as mães da Praça de Maio na Argentina que utiliza a técnica de *pixilation* combinada com fotografias estáticas. Realizado com uma câmera fotográfica digital, o filme é inteiramente construído com imagens fotográficas, sejam estas no modo estático ou com movimento fabricado por *stop motion*. Dessa forma, tanto a parte animada como a parte não animada não se diferem em termos de propriedade imagética. Neste caso, como Honess Roe propõe, mesmo que fosse possível precisar qual é a porcentagem de animação e de imagens estáticas no filme, essas imagens não podem ser analisadas separadamente e essa separação não contribui para a compreensão do filme.

Outro exemplo que poderia ilustrar o problema com a avaliação quantitativa de imagens animadas em um documentário é o filme brasileiro *O Divino, De Repente* (Fábio Yamaji, 2009). Este curta-metragem combina trechos de imagens filmadas, isto é, *live action*, com trechos de animação produzidas a partir de diversas técnicas analógicas: *flip book*, desenho animado, roscopia, *pixilation* e *stop motion*. Uma das forças narrativas do filme é a combinação de materiais visuais diferentes, o que é permitido pelo uso das diversas técnicas de produção de imagem em movimento, incluindo o *live action*. O filme é um retrato de Ubiraci Crispim de Freitas, apelidado de Divino, um nordestino que vive em São Paulo e que tem o hábito de cantar repentes. Classificado como um “documentário animado com ficção experimental”¹⁹⁸, *O Divino, De Repente* combina também uma narrativa documentária sobre o personagem Divino, com uma representação ficcional dos repentes que o personagem canta, traduzidos em imagens animadas através da técnica de desenho animado. Como trata-se de um curta-metragem de cerca de seis minutos, é possível afirmar que os trechos de *live action* são abundantes nessa obra, considerando-se sua curta duração. Porém, essa presença não se faz suficiente para determinar o filme como uma obra *live action*, especialmente porque os sentidos que ele apresenta e sua proposta narrativa são construídos em torno da experimentação de diferentes técnicas de animação. Em se tratando de obras curtas, como *O Divino, De Repente*, a definição proposta por Strøm torna-se de difícil aplicação, mesmo que a motivação dessa regra conceitual – a saber, garantir de que o filme seja classificado como “animação” – seja válida.

¹⁹⁸ Informação apresentada no encarte do DVD do filme. Ver O DIVINO, De Repente. Direção: Fábio Yamaji. Rocambole Produções; Skerzo Cinema, 2009. 1 DVD (06min20seg).

Além disso, definir o domínio do filme a partir dos materiais empregados pode não ser uma escolha tão acertada diante de um cenário de produção cinematográfica adepta à combinação de diferentes materiais fílmicos e propostas estilísticas como é o cinema contemporâneo, especialmente o documentário. Como fatores a serem considerados na definição de um trabalho audiovisual como documentário animado, Honess Roe sugere que ele deve apresentar as seguintes características: 1. ter sido filmado ou criado quadro a quadro, o que significa que o filme pode combinar *live action* e animação; 2. ser sobre o mundo histórico e não sobre um mundo imaginado pelo cineasta, ou, nas palavras da autora, uma obra que “é sobre o mundo em vez de *um* mundo totalmente imaginado pelo seu realizador” (Honess Roe, 2013, p.4, tradução nossa, ênfases da autora)¹⁹⁹; 3. ter sido apresentado como um documentário por seus produtores ou ter sido recebido como um documentário pelo público, por festivais ou críticos. Dessa forma, para Honess Roe: “documentários animados são produzidos quadro a quadro, eles são sobre o mundo em vez de *um* mundo, e eles são apresentados ou recebidos como documentários animados pelos produtores, públicos e crítica” (Honess Roe, 2013, p.27, tradução nossa, ênfases da autora).

Para Honess Roe, essa definição auxilia na diferenciação do documentário animado de publicidades, propagandas políticas, infocomerciais e filmes educativos animados, tais como aqueles que citamos no primeiro capítulo deste trabalho, uma vez que essas produções não são apresentadas e nem recebidas como documentários. A definição de Honess Roe indica duas condições. A primeira é que o filme deve incluir animação, definida pela autora como imagens em movimento produzidas quadro a quadro. A segunda, diz respeito à condição do filme enquanto um documentário, mas tendo como base uma interpretação de filme documentário que exclui as demais produções citadas acima (publicidades, propagandas, infocomerciais, filmes educativos). No entanto, a distinção entre documentário animado e propaganda política animada, assim como entre documentário animado e animação educativa, como propõe Honess Roe, não é um consenso em todos os casos e contextos, como podemos entender, por exemplo, a partir da proposição de Antoine Lopez acerca do filme de propaganda política *La Bataille d'Austerlitz* de que este seria um documentário animado. Um outro exemplo é o filme educativo *Rattus Rattus* (Zé Brandão, 2009), que foi apresentado como um documentário animado no festival de animação Anima Mundi.

¹⁹⁹ Do original: “is about the world rather than a world wholly imagined by its creator”.

Uma das observações de Honess Roe aponta para o fato de que questiona-se pouco se o documentário animado é um filme de animação, mas há um debate em potencial sobre a animação ser um modo aceitável de representação documentária (Honess Roe, 2013, p.3). Nesse sentido, a definição da autora concentra-se especialmente na distinção desse tipo de produção enquanto um filme documentário. Para tornar mais evidente a distinção do documentário animado de outras formas de interação entre animação e a não ficção, Honess Roe recupera a definição de documentário trabalhada por Bill Nichols²⁰⁰ que defende o comprometimento do filme documentário com a realidade do mundo em que vivemos. Nichols propõe que o documentário se distingue da ficção por apresentar uma representação sobre o mundo em que vivemos e não um mundo produzido pela imaginação do cineasta, uma proposta que ecoa na definição de Honess Roe. O terceiro pré-requisito apontado por Honess Roe também apresenta correspondência com o conceito de indexação, trabalhado por Carroll e Plantinga.

Cabe destacar que tanto na abordagem de Bill Nichols quanto na de Noël Carroll, citadas aqui a partir do trabalho de Honess Roe, a definição de documentário está centrada na dimensão enunciativa do filme. Essa distinção do filme documentário, portanto, se dá com base na especificidade da enunciação documentária. No entanto, a definição de Honess Roe do documentário animado também tem em conta os materiais utilizados, no que diz respeito à classificação do filme como um “filme de animação”, isto é, nas imagens em movimento produzidas quadro a quadro. Enquanto a dimensão documentária do documentário animado é conceitualizada com base na estrutura enunciativa, a dimensão animada deste é definida em termos de materiais empregados. Isso quer dizer que a atenção aos materiais responde ao questionamento sobre a natureza animada do filme, mas não sobre a natureza documental deste.

Um exemplo de definição que leva em conta tanto a relação do filme com a realidade como os tipos de materiais fílmicos usados é a proposta da pesquisadora brasileira India Mara Martins, centrada na ancoragem do filme em referentes que têm existência no mundo real:

A princípio, nos parece necessário chamar de documentário animado apenas os filmes de animação que têm algum referente no mundo real, independente da sua forma estética ou estilo. A animação deve ser uma opção de representação consciente em função do potencial visual e narrativo, que se adequa ao conteúdo apresentado pelo documentário. A animação deve estar

²⁰⁰ Em Bill Nichols, *Blurred Boundaries*. Bloomington: Indiana University Press, 1994.

amalgamada no conteúdo, e não ser apenas um complemento, uma solução estética. (Martins, 2009, cap.7, p.8),

Segundo Martins, a relação do filme com algum referente no mundo real ocorre a partir dos materiais utilizados, sejam estes dispostos na banda visual, como fotografias, desenhos, filmes, etc., ou na banda sonora, como o áudio de entrevistas ou das falas e diálogos originados pelos personagens do filme. Concordamos com Martins sobre a escolha consciente da animação como uma forma que comunica através da sua natureza idiossincrática, *animada*, e não apenas como uma recurso estilístico, porém não reconhecemos a necessidade de um referente no mundo real que se traduza em materiais empregados no filme, como entrevistas, documentos, fotografias, entre outros. Filmes como *John and Michael* (Shira Avni, 2004), por exemplo, apresentam principalmente materiais fabricados para o filme, mas, ainda assim, podem ser considerados documentários animados.



Fig. 15: Representação de Michael e John criada por Shira Avni

John and Michael (Shira Avni, 2004) é um curta-metragem sobre o relacionamento amoroso entre dois homens com síndrome de Down. Realizado após a morte de John, o filme pode ser entendido como uma homenagem de Shira Avni ao casal amigo, cuja personalidade vibrante e companheirismo eram marcantes (Wells, 2007). O roteiro foi construído pela diretora a partir de lembranças suas e a narração feita por Brian Davis, que acrescentou sua própria interpretação à história. Com o objetivo de obter um efeito de “depoimento baseado em lembranças” mais autêntico, Avni pediu que Davis narrasse a história a partir dos desenhos

do *storyboard*²⁰¹, o que resultou em uma fala despojada e mais íntima, mais próxima da performance de uma narração baseada na memória. O filme foi animado com argila trabalhada sobre uma placa de vidro filmada por baixo, o que resultou em imagens que expressam a noção de efêmero, reforçando os sentidos da narrativa como sendo a exposição de memórias sobre John e Michael. Esse efeito é reforçado pela dicção particular de Davis, que também possui síndrome de Down, o que o conecta aos dois personagens. Neste caso, a interpretação do narrador Brian Davis distancia o filme de uma representação mais factual, porém acrescenta em subjetividade e contribui para a produção de sentidos desejada pela diretora Shira Avni. Com uma narração que consiste na interpretação das memórias de Avni, ilustradas no *storyboard*, o filme se apresenta como uma narrativa documentária que busca um valor de autenticidade na representação dos sentimentos da autora e não em uma verdade factual.

Em consonância com a proposta de India Mara Martins, pensamos que opção pela animação no documentário animado tem como base a função de retórica da animação, isto é, sua utilização como ferramenta narrativa. Dessa maneira, a justificativa para a produção de um documentário com animação se dá pela potencialidade da animação em comunicar de uma maneira que falta ao *live action*. Martins também propõe uma classificação para os documentários animados em dois grupos: filmes que utilizam imagens *live action* junto com imagens animadas; filmes construídos somente com imagens animadas. Para o primeiro grupo a autora destaca que “esta fusão de gêneros não deve ser avaliada apenas pela qualidade técnica da animação e da sua inserção no filme. Mas sim por sua qualidade enquanto função retórica” (Martins, 2009, cap.7, p.13). Essa proposição está em sintonia com o que propõe Annabelle Honess Roe (2013, p.4): “para que um filme seja um documentário animado nesse caso, a animação deve ser integrada na medida em que o significado do filme se tornaria incoerente se ele fosse de alguma forma removido”²⁰². Em consonância com as autoras, consideramos que mesmo em casos que combinam *live action* com animação, a animação não pode ser extraída ou substituída sem causar prejuízo, como empobrecimento, ao conteúdo da narrativa fílmica.

Ao pensarmos uma definição de documentário animado, concordamos com Strøm e Honess Roe sobre os dois elementos fundamentais para a constituição desse tipo de produção:

²⁰¹ *Storyboard* é uma série de ilustrações ou imagens organizadas em sequência, semelhante a uma história em quadrinhos, com o propósito de criar uma pré-visualização das cenas de um filme.

²⁰² Do original: “for a film to be an animated documentary in such a case, the animation must be integrated to the extent that the meaning of the film would become incoherent were it to somehow be removed”.

em primeiro lugar, o documentário animado é um filme documentário e, ao mesmo tempo, é um filme feito parcialmente ou totalmente com imagens animadas. Assim como Strøm, consideramos que o documentário animado faz um uso substancial de imagens animadas, porém, não seria possível determinar uma porcentagem deste uso, mas, entendemos que a presença de imagens animadas no filme deva ser suficiente para defini-lo como uma obra de animação. Em sintonia com Honess Roe e Martins, por sua vez, consideramos também que a animação é um elemento de sustentação da narrativa que se propõe no filme, de maneira que a sua supressão ocasionaria uma mudança dos sentidos propostos na narrativa ou, ao menos, uma limitação a essa produção de sentidos. Entendemos que a animação nesses filmes é mais uma ferramenta narrativa do que um elemento visual ou estético.

Entendemos o documentário animado como um filme animado, que combina ou não animação com *live action*, no qual a animação é usada como uma ferramenta para a construção de uma narrativa fílmica que coloca em ação uma leitura documentarizante. Na experiência de produção de sentidos e afetos proporcionada pelo documentário animado, os espaços da comunicação documentária e da comunicação animada se cruzam necessariamente, mesmo que a experiência de leitura fílmica operada pela obra possa acionar outros espaços de comunicação. Ao mesmo tempo que o documentário animado deve apresentar um volume substancial de imagens animadas, ele também deve incorporar a animação na sua produção de sentidos e afetos, sendo, então, compreendido pelo espectador como filme documentário e, ao mesmo tempo, como filme de animação. Em outras palavras, o documentário animado se configura como a produção audiovisual construída majoritariamente com imagens animadas, na qual a natureza fabricada dessas imagens é algo evidente, e que conduz o espectador a reconhecer que a comunicação fílmica tem origem em um enunciador real.

Se por um lado essa definição tem em conta o caráter particular das imagens presentes no filme, *animadas* independentemente da técnica utilizada e de ser ou não combinada com imagens *live action*, por outro lado, destacamos a especificidade da experiência que esse tipo de filme aciona. Concordamos com Dai Vaughan (1999, p.84) quando o autor afirma que diante de um filme “o que faz um ‘documentário’ é a maneira como olhamos para ele”, ou seja, a definição de um filme como documentário está fundamentada na experiência particular que o filme estabelece com o espectador, sendo este um pensamento que identificamos com a proposta semiopragmática criada por Roger Odin. No caso do documentário animado, essa

experiência tem um outro tipo de particularidade que decorre do emprego da animação como instrumento para “documentarizar”. Para distinguir tal singularidade, examinamos inicialmente o que caracteriza um documentário do ponto de vista de seus materiais visuais, isto é, como se define a imagem do documentário.

2.4. A imagem documentária

O cinema documentário também foi examinado pela teoria do cinema a partir do tipo de imagem que ele apresenta, a exemplo de Fernão Pessoa Ramos ao analisar as particularidades da “tomada” no documentário, ou, nas palavras do autor, “o recorte do mundo (constantemente atualizado) que se lança, na forma de imagem, para o espectador, sendo determinada por sua experiência” (Ramos, 2005, p.167). A tomada, para Ramos, seria a circunstância de mundo na qual a imagem, mediada pela câmera, se constituiu. A análise de Ramos privilegia o documentário *live action* e concentra-se na força da imagem reflexa produzida pela câmera, que o autor denomina imagem-câmera, e na potência enunciativa dessa imagem para o documentário. Entretanto, como apontamos no primeiro capítulo, Ramos não descarta a utilização de imagens animadas de sua análise do documentário, destacando também a presença da câmera para a realização da animação, o que é comum à maior parte das técnicas de animação. Ao definir o documentário como uma narrativa fílmica que estabelece asserções sobre o mundo, Ramos afirma que em termos estruturais não importa se as asserções são feitas por imagens criadas e animadas no computador, por desenho animado ou feitas com imagens-câmera. A diferença, que privilegia o uso de imagens-câmera na tradição documentária, segundo Ramos, é que a imagem-câmera traz em si a dimensão da tomada: “é o *surplus* da âncora no mundo, no enunciar asserções, que as adensa, as intensifica, levando à caracterização mais plena da tradição documentarista” (idem, p.73, grifo do autor).

Neste caso, Ramos trabalha com a mediação da câmera como um elemento que se destaca na tradição do cinema documentário, mas que não é absoluto, pois as “asserções documentárias podem também ser feitas por imagens em movimento (ou mesmo fixas) que não possuam mediação da câmera” (Ramos, 2008, p.74). Nessa perspectiva, podemos apontar que essa mediação é algo extrapolado pela tecnologia digital, que possibilita a construção de

imagens sem a necessidade de uma câmera, mas também pela técnica de animação direta na película, em que há ausência da câmera e as imagens são criadas diretamente no suporte fílmico, como nos filmes *Colour Box* (Len Lye, 1935) e *Begone Dull Care* (Norman McLaren, Evelyn Lambart, 1951). Ramos aponta que a escassez de imagens animadas na tradição documentária demonstra que as asserções do documentário “buscam estabelecer um tipo de relação com o espectador, baseada na experiência do mundo do sujeito-da-câmera, enquanto presença na tomada”, pois a imagem *live action* remete o espectador para a circunstância do mundo onde essa imagem foi originada. Para o autor, é essa experiência particular que justifica a importância da imagem *live action* (ou imagem-câmera nas palavras do autor) para o documentário e faz com que a enunciação com essas imagens tenha um estatuto diferenciado daquela proporcionada pelas imagens animadas ou mesmo pela linguagem escrita ou oral:

O valor social, com acento judicial, que consensualmente estabelecemos às imagens-câmera, está no centro da fruição espetatorial da enunciação documentária, em seu modo de fazer asserções com esse tipo de imagem. (Ramos, 2008, p.78)

Em trabalhos como o de Ramos, focado na singularidade da dimensão visual do documentário, a análise da imagem documentária concentra-se no exame do potencial significativo da imagem-câmera. O domínio da tradição documentária por essa imagem da câmera, como indicou Ramos, recai especialmente na característica reflexa que a imagem-câmera possui. Tal como a fotografia, a imagem do cinema *live action* carrega em si o traço da realidade impressa em sua película. O que o autor chama de “valor social com acento judicial” da imagem da câmera tem como base seu valor probatório, tal como uma evidência factual. Essa habilidade da imagem *live action*, porém, acabou se tornando um condicionante para um filme ser entendido como documentário, uma vez que a imagem de natureza fotográfica marcou a definição de documentário como sendo um reflexo da realidade. Mesmo com o desenvolvimento da imagem eletrônica e do vídeo, o estatuto de verdade do documentário permaneceu até o surgimento imagem digital causar fissuras nessa concepção.

Uma das razões para ter havido uma resistência na incorporação da animação ao conceito de documentário é que as definições que fazem equivaler o filme documentário a uma forma de acesso direto à realidade têm como uma de suas marcas a noção de objetividade

associada ao processo mecânico da fotografia (e cinematografia) analógica²⁰³. Nesse sentido estreito de filme documentário, é a natureza pictórica da animação²⁰⁴ que a condena ao fracasso como forma de representação visual de um discurso documentário. A ideia de que a câmera não mente, mas que a imagem pictórica talvez engane, pode ser um ponto de partida para analisarmos essa questão. A tensão entre animação e narrativa documentária no documentário animado tem como ponto central a fundamentação do estatuto documental na relação indicial da fotografia ou da película com o seu referente no mundo histórico. Como indica Nichols (1991, p.149), um dos primeiros teóricos a descrever essa qualidade da imagem fotográfica foi o semiótico Charles Peirce²⁰⁵, o qual afirmou que a fotografia é fisicamente forçada a corresponder ao objeto que ela representa, pertencendo à classe do índice²⁰⁶, isto é, dos signos que possuem uma conexão física com seu referente.²⁰⁷

A relação direta que a fotografia estabelece com o objeto que ela representa aparece no trabalho de André Bazin, uma das principais referências no estudo de cinema²⁰⁸. Em suas análises, Bazin considera a fotografia dotada de uma objetividade que uma pintura ou um desenho não pode alcançar, pois a imagem fotográfica se forma sem a intervenção criadora do homem tal como na pintura. Essa objetividade confere um poder de credibilidade à fotografia que está ausente da obra pictórica: “A fotografia se beneficia de uma transferência de realidade da coisa para sua reprodução. O desenho, o mais fiel, pode nos fornecer mais indícios acerca do modelo; mas jamais ele possuirá, a despeito do nosso espírito crítico, o poder irracional da fotografia, que nos arrebatada a credulidade” (Bazin, 2014, p.32). Essa

²⁰³ Destacamos que usamos o termo “objetividade” não como sinônimo de clareza de discurso ou discurso direto. O sentido de objetividade aqui é ter mediação maquínica, e não, humana, como a mediação da animação.

²⁰⁴ Na verdade, nem todos os filmes de animação são produzidos com imagens pictóricas. As animações produzidas com técnicas de *stop motion*, especialmente, na variante chamada *pixilation*, são compostas por imagens fotográficas.

²⁰⁵ E como indica Annabelle Honess Roe (2013, p.29), Peter Wollen foi o primeiro acadêmico a interpretar as ideias de Bazin sobre a ontologia da imagem fotográfica através da semiótica de Charles Peirce em sua obra *Signs and Meaning in the cinema*. Bloomington: Indiana University Press/British Film Institute, 1969.

²⁰⁶ Provenientes do termo em latim, *index*, usamos como sinônimos, neste trabalho, as palavras “índice” e “index”, assim como, “indicialidade” e indexicalidade”.

²⁰⁷ O signo pode ser entendido como algo que está no lugar de outra coisa, isto é, ele representa uma outra coisa, tal como uma palavra está no lugar do conteúdo que ela designa. O referente é qualquer entidade, real ou não, para a qual o signo remete, isto é, aquilo que o signo significa. Os três tipos de signos que Peirce identifica (símbolo, índice e ícone) correspondem a três modos diferentes de produzir significado, de representar.

²⁰⁸ Para mais informações sobre a influência de André Bazin na teoria do cinema ver, por exemplo: Noël Carroll, *Philosophical Problems of Classical Film Theory*, Princeton: Princeton University Press, 1988, pp.93-172; Fernão Pessoa Ramos, *Mas, afinal... o que é mesmo documentário?* São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008, pp.171-201; Hervé Joubert-Laurencin, *La lettre volante: quatre essais sur le cinéma d'animation*. Paris: Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997; Ismail Xavier, Bazin no Brasil, in : BAZIN, André, O que é o cinema? São Paulo: Cosac Naify, 2014, pp.389-399.

transferência da existência da coisa para a fotografia é o que lhe garante o poder de fascinação ao significar um objeto. Para Bazin, segundo essa perspectiva, o filme cinematográfico, enquanto uma “consecução no tempo da objetividade fotográfica” não apenas conserva o objeto, mas também fornece a imagem de sua duração. Outra referência para o tema da ontologia da imagem fotográfica, Roland Barthes, por sua vez, afirma que a fotografia é a manifestação do próprio objeto fotografado:

Diz-se com frequência que são os pintores que inventaram a Fotografia (transmitindo-lhe o enquadramento, a perspectiva albertiniana e a óptica da *camera obscura*). Digo: não, são os químicos. Pois o noema ‘Isso foi’ só foi possível a partir do dia em que uma circunstância científica (a descoberta da sensibilidade dos sais de prata à luz) permitiu captar e imprimir diretamente os raios luminosos emitidos por um objeto diversamente iluminado. A foto é literalmente uma emanção do referente. (Barthes, 1984: pp.120-121)

Como apontou Gregory Currie (1995, pp. 19-78), as propostas de Bazin sobre a fotografia influenciaram uma visão de que os filmes *live action* – que usam imagens de natureza fotográfica como base – não representam, mas sim, reproduzem o mundo real porque fotografias capturam (em contraposição à ideia de assemelhar ou representar) os objetos que elas dão a ver²⁰⁹. Currie nomeia essa corrente de pensamento de “doutrina da transparência”, em referência às propostas de Kendall Walton, para quem a fotografia se distingue de outras imagens por sua “transparência”²¹⁰. Tendo o cinema *live action* em seu horizonte de análise²¹¹, Walton (2005), propõe que olhar uma fotografia é ver, mesmo que indiretamente, aquilo que foi fotografado em razão da “conexão mecânica” entre a fotografia e seu referente, uma proposta que ecoa as ideias de Bazin e Barthes. Ao analisar a tese da “transparência”, a principal crítica de Currie à proposta de Walton leva em conta especialmente o fato de que as fotografias e as imagens cinematográficas são, sobretudo, representações. Essas imagens não

²⁰⁹ A esse respeito, Bill Nichols (1991, p.149) chama atenção para a palavra inglesa “taking”, cujos sentidos podem ser remover alguma coisa ou mover algo ou alguém de um lugar para outro. Nichols aponta que o uso dessa palavra para designar a gravação feita com uma câmera sugere que a singularidade do signo indicial é a ligação física entre o referente e sua representação.

²¹⁰ Junto com o que chama de “doutrina da transparência”, Currie identifica outras duas correntes de pensamento sobre o cinema que também seriam chamadas de “realismo”. A primeira, a qual ele nomeia de “semelhança” e também associada à Bazin, é a ideia de que a experiência de ver um filme é próxima da experiência de perceber o mundo real, algo que, como aponta o autor, está relacionado com o estilo cinematográfico que privilegia planos longos e grande profundidade de campo. A outra corrente é chamada por Currie de “ilusionismo” e está centrada no poder do cinema gerar no espectador uma ilusão de realidade e presença diante de personagens e eventos fictícios. Para mais detalhes da análise de Currie acerca desses e de outros pensamentos sobre o cinema, ver Gregory Currie, *Image and mind: film, philosophy and cognitive science*. 2º ed. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

²¹¹ Kendall Walton propõe a hegemonia do cinema baseado em imagens fotográficas ao afirmar que os filmes “em sua absoluta maioria são afigurações fotográficas” (2005, p.105).

fornece um contato perceptivo com a coisa representada ou, em outras palavras, apesar de ter uma dependência natural (indicial) com a coisa fotografada, a fotografia não é a coisa fotografada, como a tese da transparência faz crer²¹².

Para Currie, existem, de fato, diferenças entre a imagem registrada pela câmera e a pintura, mas a principal delas reside no fato da fotografia ser uma representação natural (porque resulta do registro de elementos existentes no mundo)²¹³ e a pintura ser uma representação intencional, porque mediada pela intenção do realizador. Currie acrescenta que, por essa diferença, é possível que a pintura tenha característica e valores representacionais que a fotografia não tenha, e vice-versa, o que, nesse sentido, nos leva a considerar que essas duas formas de representação devem ser julgadas por diferentes princípios que não apenas a indicialidade como um ponto de partida ou como paradigma central. Como coloca Currie:

Pintura e fotografia podem ser ambos meios de representação, e artes de representação, mesmo quando existem diferenças consideráveis entre elas a partir dos pontos de vista da representação e da arte. Mas nenhuma dessas diferenças entre elas implica que as imagens fotográficas e cinematográficas são transparentes²¹⁴. (Currie, 1995, p.78)

Considerando que a câmera grava o que está diante dela e não aquilo que o fotógrafo pensa que está diante da câmera, Currie propõe então que a fotografia é um traço do objeto fotografado, enquanto uma pintura seria um tipo de testemunho do pintor sobre o objeto representado (Currie, 1999, pp.286-287)²¹⁵. Dessa forma, a pintura seria, em primeira instância, o registro do que o pintor pensou sobre os fatos representados²¹⁶. Seguindo esse

²¹² Currie afirma que Roger Scruton e Kendall Walton defendem que a fotografia e o filme reproduzem a realidade, não reconhecendo essas formas como representações, porém, em texto subsequente, Walton (2005) se defende dessa acusação afirmando que a fotografia é uma representação.

²¹³ Como coloca o autor, “As fotografias são representações naturais, ou sinais naturais das coisas, como pegadas são sinais naturais das pessoas que as fazem e o padrão de anéis no corte transversal de uma árvore é um sinal natural da idade da árvore. Pinturas são signos não naturais, intencionalmente mediados” (Currie, 1995, p.77, tradução nossa). Do original: “Photographs are natural representations, or natural signs of things, as footprints are natural signs of the people who make them, and the pattern of rings on the cross-section of a tree is a natural sign of the age of the tree. Paintings are nonnatural, intentionally mediated, signs”.

²¹⁴ Do original: “Painting and photography may both be representational media, and representational arts, even while there are considerable differences between them from the points of view of representation and of art. But none of these differences between them entail that photographic and cinematographic images are transparent”.

²¹⁵ Currie usa o exemplo do filme *Blow up* (Michelangelo Antonioni, 1966) para exemplificar como a fotografia pode acidentalmente captar dados da realidade que não foram percebidos pelo fotógrafo. Jonathan Rozenkrantz chama atenção, contudo, de que é fato que existe filmagem acidental, mas nenhuma filmagem acidental é incluída em um documentário acidentalmente, logo, esse argumento não seria válido para o documentário enquanto obra intencionalmente construída.

²¹⁶ Podemos considerar uma proximidade entre esse pensamento de Currie e o de Sebastien Denis (2007) acerca da diferença entre a imagem de arquivo de natureza fotográfica e a imagem de arquivo animada: a primeira, como sendo uma imagem que testemunha e a segunda, como sendo a imagem do testemunho.

princípio, Currie defende que os filmes documentários dependem especialmente do uso de imagens cinematográficas baseadas em mecanismos de indução de traço (registro fotográfico) para seu status como documentário.

Assumindo que sua consideração é limitada a um tipo ideal de documentário (o documentário *live action*), Currie enxerga uma correspondência entre imagem de natureza fotográfica e imagem documental, propondo que “um documentário ideal é uma narrativa sustentada cinematograficamente cujas imagens filmicas representam apenas fotograficamente: elas representam apenas aquilo que as gerou” (Currie, 1999, p.291, tradução nossa). Nesse sentido, ao citar como exemplo um documentário sobre a Disneylândia em que o personagem Mickey Mouse aparece como narrador e apresenta asserções confiáveis e o documentário britânico *Night Mail* (Basil Wright, 1936), que faz uso do recurso da encenação em estúdio, Currie propõe que essas obras são filmes documentários, mas que os trechos com a presença de Mickey ou de encenação não são partes documentárias desses filmes. Dessa forma, Currie faz equivaler a dimensão documentária de um filme com suas imagens *live action*, excluindo as imagens animadas. Segundo essa perspectiva, o documentário animado não seria um filme documentário.

Apesar da posição discordante de Currie quanto à proposta de transparência da imagem filmica, as críticas mais contundentes às teorias que pensaram o cinema a partir do vínculo indicial de imagens fotoquímicas, incluindo aquelas voltadas ao documentário, contudo, surgiram com a emergência do cinema digital. As novas tecnologias midiáticas, digitais, obrigaram o campo teórico da comunicação como um todo a rever conceitos e ideias, mas uma das áreas com maior impacto foi a da produção de imagens. Um dos principais autores a analisar as novas tecnologias da comunicação, Lev Manovich defende que as mídias digitais redefinem a identidade do cinema uma vez que essa identidade tem como fundamento a dependência do registro da realidade com uma câmera filmadora ou, como o autor coloca, “o cinema é a arte do índice”. (Manovich, 2001, pp.293-295, tradução nossa).

O cinema digital conduz a animação para o centro de sua definição. Manovich desenvolve seu argumento apontando primeiramente que o cinema tem sido definido por seus teóricos – ele cita Christian Metz como exemplo – pelo cinema ficcional, notando que quando se faz referência a filmes, e conseqüentemente, ao cinema, o que está no horizonte é o cinema ficcional *live action*, isto é, filmes que consistem em “registros fotográficos não modificados de eventos reais que ocorreram no espaço real, físico” (Manovich, 2001, p.294, tradução

nossa)²¹⁷. Com isso, para Manovich o papel do cinema no século XX enquanto tecnologia midiática foi capturar e estocar a realidade visível. Além disso, apesar da existência antiga de técnicas de manipulação da imagem e de criação de efeitos visuais, a modificação de imagens já gravadas não era algo fácil, o que deu ao cinema seu valor como documento da realidade por assegurar sua autenticidade.

O advento do digital, no entanto, tornou possível a criação de imagens inteiramente por computação gráfica, sem qualquer referente com a realidade, com o mesmo grau de realismo que as imagens capturadas por câmeras. Ao mesmo tempo, as ferramentas digitais permitem a completa modificação de qualquer imagem, seja ela criada digitalmente ou obtida por processos fotoquímicos ou eletrônicos, bastando que esta seja digitalizada e trabalhada em um programa de edição. Dessa forma, o cinema *live action* perdeu o lugar como modo dominante para se tornar apenas uma opção entre tantas outras. Como aponta Manovich:

Agora filmagem *live action* é somente matéria-prima a ser manipulada à mão – animada, combinada com cenas geradas por computação 3-D e pintada. As imagens finais são construídas manualmente a partir de diferentes elementos e todos os elementos são ou criados a partir do zero ou modificados à mão. (Manovich, 2001, p.302)²¹⁸

Para Manovich, o processo manual de construção (e alteração) de imagens na era do cinema digital representa um retorno a práticas cinematográficas do século XIX, quando imagens eram pintadas e animadas manualmente. Se antes cinema era definido pelo *live action*, agora ele não pode ser distinguido da animação. Para Manovich: “o que é cinema digital? Cinema digital é um caso particular de animação que usa filmagem *live action* como um de seus diversos elementos. (...) Nascido da animação, o cinema empurrou a animação para sua periferia, somente para no fim se tornar um caso particular de animação”. (Manovich, 2001, p.302, tradução nossa). Isso porque é imprescindível ao cinema digital o trabalho imagem por imagem através de programas de computador como parte elementar da produção cinematográfica. Como aponta o autor, os efeitos especiais, que envolvem intervenção humana no material filmado, também foram marginalizados na história do cinema. A filmagem, porém, converte-se agora em apenas uma das partes da produção da imagem cinematográfica. Ao mesmo tempo, os elementos de intervenção da imagem que

²¹⁷ Considerando também a ação de atores atuando em cenários fabricados como eventos reais.

²¹⁸ Do original: “live-action footage is now only raw material to be manipulated by hand - animated, combined with 3-D computer generated scenes, and painted over. The final images are constructed manually from different elements, and all the elements are either created entirely from scratch or modified by hand”.

eram antes ocultados no cinema *live action*, como tratamento da imagem e efeitos especiais, tornam-se a norma.

Dessa maneira, como resultado da emergência do digital, com sua natureza maleável e fabricada, a definição de cinema se desprende da concepção fundamentada na natureza indicial da imagem e a filmagem perde seu valor como um documento que assegura a autenticidade do conteúdo visível na imagem fílmica. Para Manovich, o cinema torna-se então um tipo particular de pintura. Em vez de uma série de fotografias projetadas o filme passa a ser uma série de pinturas projetadas. Essa mudança é fundamental para o documentário animado, uma vez que a natureza fabricada da animação deixa de se opor à natureza do cinema. Como aponta Manovich, a linguagem visual da animação é mais alinhada com o gráfico do que o fotográfico e disso decorre essa oposição²¹⁹. Se cinema e animação não eram tidos como sinônimos, como apontou Hervé Joubert-Laurencin, mas sobretudo como opostos, como afirmou Manovich, essa dicotomia recaía em grande parte na oposição entre captura da realidade e fabricação da realidade, trabalhada na teoria da transparência e na teoria fílmica de Bazin e Currie. Como Manovich também coloca, a animação coloca em primeiro plano sua natureza artificial e não abre espaço para dúvidas sobre sua condição enquanto representação – o que não acontece com a imagem fotográfica como já apontamos ao citar a proposta de transparência de Walton²²⁰.

As proposições de Manovich sobre o cinema digital podem ser consideradas como representativas de uma mudança de pensamento sobre o cinema que emerge com o surgimento das novas tecnologias digitais e cujo ponto central é o questionamento da relação naturalizada entre imagem fílmica e realidade, que, por sua vez, tem como base a indicialidade da imagem fotográfica. No entanto, cabe ressaltar que mesmo com a emergência do digital e a automatização de processos de animação, o valor documental da imagem *live action* como uma prova de que algo ocorreu diante da câmera não é destituído, como apontam autores como Fernão Pessoa Ramos ao analisar a imagem-câmera e Jonathan Rozenkrantz, ao tratar a questão da indexicalidade na análise do documentário animado.

²¹⁹ David Norman Rodowick faz a mesma consideração ao afirmar que o cinema digital é um retorno ao grafismo em *The Virtual Life of Film*, Cambridge/Londres: Harvard University Press, 2007.

²²⁰ Apesar de trazer a animação para o primeiro plano do cinema, Manovich, no entanto, deixa de fora de seu comentário a participação da câmera no processo de produção da animação tradicional, seja desenho animado ou principalmente técnicas de *stop motion* como *pixilation*. Nesses casos, cada desenho ou cada cena construída com objetos ou atores é capturado por uma câmera para a construção da animação e há também filmes que combinam animação e *live action*.

Segundo Rozenkrantz, não é o caso de afirmar que imagem capturada e imagem animada agora possuem o mesmo status, especialmente quando se trata de cinema documentário, que tem seu estatuto documental tradicionalmente fundamentado na imagem fílmica como um registro da realidade. Primeiramente, porque a imagem *live action* digital continua sendo percebida pelo espectador como proveniente de uma filmagem, da mesma forma que a imagem produzida pelo processo fotomecânico ou eletrônico (vídeo). Ou, como defende Fernão Pessoa Ramos (2008), a imagem-câmera digital tem o mesmo peso significativo da imagem-câmera analógica ou eletrônica, pois é feita por uma câmera e é uma imagem na qual transcorre a circunstância da tomada. No entanto, o abalo que a imagem digital causou no discurso sobre a ontologia da imagem fílmica tem sido o ponto de partida para a legitimação do documentário animado por diferentes autores, como Sybil DelGaudio (1997) a qual destaca que o advento do digital reacende os questionamentos sobre a natureza mimética da imagem fotográfica, como já mencionamos.

Para DelGaudio, a constante interrogação sobre as propriedades ontológicas da imagem fotográfica e a dependência fundada nessas propriedades para a definição de um filme como documentário abrem espaço para a consideração de certos filmes de animação como possíveis documentários, a exemplo das animações científicas produzidas por Max e Dave Fleischer, como *Evolution* (1925) e *The Einstein Theory of Relativity* (1923), e as animações de propaganda política realizadas durante a Segunda Guerra Mundial, mencionadas no primeiro capítulo. Jonathan Rozenkrantz, no entanto, estende o argumento de DelGaudio fazendo-o corresponder à ideia de que é por meio da não-credibilidade da fotografia que a animação se torna acreditável e em consequência o documentário animado pode ser aceito como uma forma possível de filme documentário. Mesmo considerando que a leitura de Rozenkrantz sobre o argumento de DelGaudio não é precisa, acreditamos que sua crítica a esse argumento joga luz na questão da indexicalidade da imagem fílmica para o documentário animado.

Rozenkrantz defende que argumentos que levam a crer que o meio – seja *live action*/indicial ou animado/icônico – não importa para se pensar o filme documentário revelam um discurso que parece ansioso em validar o documentário animado e que se recusa a admitir o que, nessa perspectiva, seria sua fraqueza: a não-possibilidade da imagem animada de significar da mesma forma que a imagem fotográfica²²¹. Citando Roland Barthes,

²²¹ Citamos aqui o argumento de Rozenkrantz sobre o que causaria a desconfiança em relação ao documentário animado. No entanto, este autor não afirma que, de fato, “significar de maneira diferente” corresponde a uma

Rozenkrantz aponta que a fotografia carrega em si a mensagem “isso foi”, isto é, a imagem de natureza fotográfica é prova da existência daquilo que ela exhibe, o que não ocorre com a imagem icônica. Para Barthes (1984), o efeito que a fotografia produz não é o de restituir aquilo que esteve diante da câmera, mas de atestar que o que consta na imagem de fato existiu, isto é, ela é um certificado de presença, porém de uma presença que chega até o observador em um tempo que já não é mais aquele da circunstância em que a imagem se originou e isso produz no espectador uma produção de sentidos e afetos particular. A fotografia, segundo Barthes, é uma emanção de um real passado:

Perguntar se a fotografia é analógica ou codificada não é um bom caminho para a análise. O importante é que a foto possui uma força constativa, e que o constativo da Fotografia incide, não sobre o objeto, mas sobre o tempo. Na Fotografia, de um ponto de vista fenomenológico, o poder de autenticação sobrepõe-se ao poder de representação (Barthes, 1984, p. 132)

Nesse sentido, tanto a fotografia analógica quanto a digital possuem essa força constativa que produz uma experiência de fruição singular.

O desenho, matéria-prima mais comum em filmes de animação, por sua vez, possui uma relação icônica com o objeto que ele representa. Mesmo considerando que o processo de animação envolve a fotografia do desenho para a construção do filme, a relação indexical que existe neste processo é entre a imagem fílmica e o objeto “desenho sobre uma folha de acetato” ou demais materiais. Em outras palavras, neste caso o desenho é o referente e não o conteúdo deste desenho. Concordamos com Rozenkrantz de que qualquer esforço para demonstrar que a fotografia pode mentir e que ela é tão fabricada como qualquer outra forma de representação não torna a animação mais acreditável ou acrescenta a esta os mesmos atributos significativos da imagem da câmera. E como o autor propõe ao final de seu artigo e Paul Ward (2013) retoma posteriormente, animação e *live action* documentam diferentemente. Junto a esses autores, consideramos esse o ponto principal na análise da imagem do documentário animado. Podemos dizer, de outro modo, que imagem fotográfica e imagem icônica produzem diferentes sentidos e afetos na leitura fílmica.

Retomando a teoria do signo de Peirce, Rozenkrantz explica que indexicalidade não se refere à semelhança entre signo e referente ou às qualidades miméticas da fotografia – tal como muitos argumentos sobre a fotografia e o filme levam a crer. A diferença entre signo

fraqueza da imagem animada, mas sim, que é necessário entender de que maneira diferente a imagem animada significa. Concordando com Rozenkrantz, consideramos que o “significar diferente” da imagem animada é o principal diferencial do documentário animado.

indicial e signo icônico diz respeito à maneira como cada um se relaciona com seu referente. Segundo Peirce (apud Wollen, 1972, pp.123-124), o índice é determinado por conexões reais de causalidade, ele é signo da existência de seu referente ou de que algo aconteceu. Uma pegada na areia é um signo indicial de que alguém pisou na areia. Sem pisada na areia não é possível existir a pegada na areia (a não ser que se trate de uma falsa pegada). Nesse sentido, tudo que a fotografia de uma pessoa prova é que essa pessoa foi fotografada. A fotografia não prova nada além disso. Ela pode dar indicações sobre quem é essa pessoa e o contexto em que a foto foi realizada, mas não oferece uma prova dessas informações. O ícone, por sua vez, significa por meio da semelhança. Uma pintura de uma pessoa é reconhecida como tal porque apresenta semelhança com essa pessoa. Uma pintura pode ser realizada sem que haja um referente no mundo físico, como é o caso de obras criadas a partir da imaginação do pintor. Os personagens heróis de revistas em quadrinhos, por exemplo, existem apenas em um universo fantástico, mas as revistas apresentam incontáveis desenhos desses personagens. Ou seja, existe uma relação de causalidade na imagem indicial que falta à imagem icônica. A fotografia também tem um grau de iconicidade que, neste caso, é na maioria das vezes maior do que no desenho ou na pintura, pois em geral a semelhança entre a fotografia e o referente é muito forte. Como Peirce afirma, não é que índice corresponda ao objeto, mas que a relação indexical força fisicamente a fotografia a corresponder com o objeto, isto é, a ser icônica, ou, em outras palavras, a ser semelhante.

Rozenkrantz retoma também outro importante argumento de André Bazin sobre a diferenciação de fotografia e pintura que pode ser transposto para a análise do documentário animado. Como Bazin (2014, pp.206-207) aponta²²², a pintura tem uma moldura que a delimita. A realidade representada na pintura não continua para além dos limites da moldura. Isso quer dizer que existe o mundo representado na pintura como um microcosmo e o mundo fora da tela como um macrocosmo. No caso do cinema, porém, para além do limite da tela que vemos existe o mundo em seu transcorrer. Nossa visão do mundo na tela é limitada, vemos um recorte, mas o mundo continua para além dos limites do olhar da câmera. Rozenkrantz toma emprestado o argumento de Bazin para afirmar que a animação pertence ao reino da pintura, nela não há um mundo além do que vemos na tela. Nesse sentido, como afirma o autor, a tela é um quadro. Essa dimensão do mundo em seu transcorrer, que é

²²² Jacques Aumont retoma esse argumento em *O olho interminável: cinema e pintura*. São Paulo, SP : Cosac Naify, 2004.

mencionado também por Ramos (2008) em sua análise da imagem-câmera, é algo que se perde, então, na imagem animada icônica.

Quanto à mudança operada pelo digital, Rozenkrantz afirma que do ponto de vista da recepção, a diferença na percepção do analógico e do digital é pequena. É possível identificar qual imagem é analógica e qual é digital, mas o espectador percebe esses dois formatos de imagens como sendo registros filmados de eventos que ocorreram. Destacamos que esse argumento não considera a produção de sentidos proporcionada por cada formato, tendo em conta que os sentidos de cada formato são diferentes. No entanto, concordamos com Rozenkrantz quando o autor afirma que tanto o *live action* analógico como o digital são percebidos pelo espectador como gravações de eventos que ocorreram diante da câmera, assim como foi proposto por Barthes ao mencionar que tanto a fotografia analógica como a codificada possuem o mesmo poder de autentificação.

Se do ponto de vista da percepção Rozenkrantz propõe que a diferença entre os meios digital e analógico não é significativa, o autor afirma que há uma grande diferença entre os dois em termos semiológicos. Retomando o argumento de Barthes, segundo o qual o movimento do objeto à fotografia não requer uma transformação tal como a linguagem, Rozenkrantz ressalta que a fotografia significa sem precisar de um código. No caso da fotografia digital, o referente é transformado em um código numérico e depois reconstituído em forma de imagem icônica, sendo esta uma imagem que se assemelha ao referente tal como a fotografia analógica. A diferença entre os dois processos é essa descontinuidade entre o referente e a imagem. Como afirma Rozenkrantz:

Se é a continuidade entre signo e referente que concede à fotografia a sua força probatória única, algo acontece quando o referente é dividido em unidades discretas: o link indexical é quebrado, a possibilidade de remontar as unidades surge e, com isso, uma possibilidade sem precedentes de mexer com o ‘isso foi’. (Rozenkrantz, 2011, p.10, tradução nossa)²²³

Dessa forma, no caso do digital, a indexicalidade entendida como a ligação causal entre imagem e objeto permanece apenas como uma possibilidade. A imagem digital pode ser facilmente manipulada e mesmo criada totalmente por computação, sem necessitar da existência de um referente²²⁴.

²²³ Do original: “If it is the continuity between sign and referent that grants photography its unique evidential force, something happens when the referent is divided into discrete units: the indexical link is broken, a possibility to reassemble the units arises and with that, an unprecedented possibility to fiddle with ‘What-has-been’”.

²²⁴ Essa ideia foi apresentada previamente nos trabalhos de Lev Manovich (2001) e David Rodowick (2007).

No entanto, Rozenkrantz defende que mesmo com a existência de imagens criadas por computação com alto grau de mimetismo, ainda não chegamos a um ponto em que podemos considerar que não há mais diferença entre fotografia digital e pintura digital. Podemos até nos enganar achando que uma imagem criada por computação gráfica foi obtida através do processo fotográfico, mas em nossa cultura ainda consideramos essas duas formas de imagens – pintura e fotografia – como dotadas de sentidos diferentes:

Na realidade atual, câmeras digitais continuam a ser usadas para registrar eventos e ainda temos de ser enganados por ‘atores’ gerados por computação. Por enquanto, atrevo-me a concluir que a veracidade do cinema digital pode ser posta em dúvida, mas com a animação não há dúvida de que o que se vê não é uma gravação de um referente real, mas uma representação icônica de um [referente] possível. (Rozenkrantz, 2011, p.11, tradução nossa)²²⁵

Nesse sentido, cabe reafirmar que a crença na autenticidade da imagem *live action* é, como abordamos previamente, um dos elementos fundamentais do documentário. Segundo Nichols (1991, pp. 149-152), o processo de formação das imagens fotoquímicas e eletrônicas, que promove uma relação indexical entre imagem e referente, fornece uma “garantia aparentemente irrefutável de autenticidade” (1991, p.149-150). Como Nichols afirma:

o vínculo indexical de imagens fotoquímicas e eletrônicas com o que elas representam, quando formado por lentes ópticas que se aproximam das propriedades do olho humano, fornece fascínio interminável e garantia aparentemente irrefutável de autenticidade. (Nichols, 1991, p.150, tradução nossa)²²⁶

Vale retomar também o argumento de Fernão Pessoa Ramos (2008) sobre “o valor social, com acento judicial” da imagem-câmera, que advém de seu poder de transportar o espectador à dimensão da tomada. Esse “surplus” da imagem-câmera, como cita o autor, está ausente da imagem animada icônica, por mais objetiva e realista que esta seja.

Entretanto, como Nichols (1991, p.150) também aponta, o mais importante da natureza indicial da imagem fotográfica (assim como o som gravado por processos magnéticos) não é a autenticidade do vínculo entre imagem e referente, mas a “impressão de

²²⁵ Do original: “In present reality, digital cameras continue being used to record events and we have yet to be fooled by computer generated ‘actors’. For the time being I dare to conclude that the veracity of digital film may be doubted, but in animation there is no doubt that what is seen isn’t a recording of an actual referent, but an iconic representation of a possible one”.

²²⁶ Do original: “the indexical bond of photochemical and electronica images to that which they represent, when formed by optical lenses that approximate the properties of the human eye, provides endless fascination and seemingly irrefutable guarantee of authenticity.”

autenticidade” que essa qualidade transmite ao espectador. Nesse sentido, não importa se a indexicalidade é fabricada, isto é, se a imagem foi construída inteiramente por computação gráfica, ou se a imagem foi produzida por processo fotoquímico, eletrônico ou digital, o efeito de autenticidade é inerente a qualquer imagem *live action*, seja de uma produção ficcional ou documental. Isso não significa, porém, que a autenticidade é incontestável. Citando Bazin, Nichols afirma que a imagem é uma prova, ela reproduz aquilo que ocorreu diante dela, mas ela não é o objeto que representa “e não é evidência cujo estatuto ontológico seja incontestável”²²⁷ (1991, p.151). No caso do filme documentário, o valor de autenticidade é fundamental para a sustentação do estatuto documental. Mas, como Nichols também coloca, a garantia de autenticidade não reside na imagem em si, mas na cumplicidade entre imagem e texto do filme e em informações que estão fora do filme²²⁸. Independente da autenticidade ser verdadeira ou não, a impressão de autenticidade provida pela indexicalidade dá suporte ao poder de persuasão do documentário *live action*, algo que se perde com o documentário realizado com imagens animadas.

2.5. Documentando diferentemente

O valor de credibilidade que a imagem *live action* provém ao documentário, em decorrência da impressão de autenticidade que a matéria-prima de natureza fotográfica fornece, é um fator que tensiona a relação entre animação e documentário e determina o ponto de fraqueza da imagem animada para a construção de uma enunciação documentária. Um dado que deve ser levado em conta no estudo do documentário animado é que por mais que as tecnologias digitais possam alcançar um alto nível de mimetismo da realidade e independente do uso ou não de uma câmera no processo de construção da animação, ao se ver diante de imagens animadas o espectador reconhece nessas imagens sua natureza fabricada, ou no mínimo alterada, pela atuação do realizador. Essa é uma qualidade intrínseca à animação. Outro dado é que desenhos, ou qualquer imagem pictórica, nunca alcançarão a impressão de autenticidade da imagem *live action* a menos que nossa cultura mude os padrões conceituais de autenticidade. E um filme documentário que carece da relação indexical com a realidade

²²⁷ Do original “and it is not evidence whose ontological status is unassailable.”

²²⁸ Podemos lembrar aqui das afirmações de Roger Odin (2005) sobre como uma imagem – ou o filme, como conjunto de imagens – não tem sentido em si, mas adquire sentido no contexto cultural em que está inserida.

pró-filmica terá mais dificuldade de mobilizar uma leitura documentarizante diante de um espectador que equipara documentário a evidência visual. Isso significa a derrota do documentário feito com animação? Não.

Por certo, quanto mais forte for a associação do documentário a conceitos como objetividade, verdade factual e realismo, limitando sua definição ao documentário *live action*, maior será a fraqueza da animação em fazer operar uma experiência segundo o modo documentarizante. Mas, como aponta Rozenkrantz, não é pelo caminho do descrédito da autenticidade do *live action* – que foi o movimento inicial dos estudos do documentário animado, estimulados pelos debates em torno do digital – que a animação terá seu valor reconhecido:

A verdadeira questão é a diferença existencial entre a fotografia e o desenho, onde o primeiro requer e dá evidências de seu referente enquanto o segundo não. Isso não significa que o potencial do documentário animado deve ser negado. Significa simplesmente que os desenhos documentam *de maneira diferente*. Meu objetivo não tem sido desacreditar o documentário animado, mas assinalar que esses filmes *de fato* fornecem um problema, que este problema difere daqueles do *live action* e que qualquer discussão sobre a veracidade do documentário animado que não leve isso em consideração está começando errado (Rozenkrantz, 2011, p.11, tradução nossa, grifos do autor).²²⁹

Com essa conclusão, Rozenkrantz aponta o caminho para uma análise da animação no documentário: não é o caso de tentarmos equiparar o valor da imagem animada ao da imagem-câmera em uma proposta de enunciação documentária, mas, o contrário, buscar entender *de que maneiras a animação documenta diferentemente*.

Buscando responder a essa questão, destacamos, primeiramente, o uso no documentário animado de um vocabulário cinematográfico próprio do cinema de animação e que é pouco usual ou mesmo estranho ao cinema documentário. A metamorfose, por exemplo, é analisada por autores como Paul Wells (1998), Marcel Jean (1995) e Georges Sifianos (2012) como um recurso que confere particularidade à animação. Trata-se da aproximação de duas imagens distintas estáticas pela modificação de suas formas, linhas, texturas ou cores de modo que uma imagem se transforma na outra. Essa transmutação entre imagens distintas

²²⁹Do original: The real issue is the existential difference between the photograph and the drawing, where the former requires and gives evidence of its referent while the latter doesn't. This doesn't mean that the potential of animated documentary should be denied. It merely means that drawings document *differently*. My aim has not been to discredit animated documentary but to point out that such films *do* provide a problem, that this problem differs from the ones of live-action and that any discussion about the veracity of animated documentary that doesn't take this into consideration is starting out wrong.

pode desempenhar diferentes funções expressivas nos filmes, extrapolando efeitos obtidos com as transições entre planos no cinema live action e tem como princípio a liberdade expressiva da animação. Um exemplo de uso da metamorfose ocorre no filme *Silence*, de Sylvie Bringas e Orly Yadin. O filme apresenta a história de Tana Ross, uma vítima do Holocausto que, pela primeira vez, narra a sua experiência como sobrevivente de um campo de concentração nazista. Para retratar o extermínio das crianças judias que viviam no campo de concentração de Theresienstadt, *Silence* mostra o desenho animado de baratas sendo varridas por uma vassoura. Em seguida, as baratas restantes se transformam, através de metamorfose, em formas humanas de crianças, mostrando a sobrevivência de poucas delas.

A exploração do potencial expressivo de objetos, no que diz respeito a sua forma quanto à natureza de seu material, chamado por Wells (1998, p.90) de “fabricação”, é outro exemplo de recurso narrativo da animação. Em *Daddy's Little Bit of Dresden China* (Karen Watson, 1988), a diretora Karen Watson explorou as propriedades expressivas de materiais para a construção dos bonecos na animação em *stop motion*. Ela utilizou um pequeno vaso de porcelana (que pode ser associada a fragilidade e delicadeza) para compor o boneco em que se autorretrata como criança e utilizou metal (associado a solidez e frieza) para construir um boneco representando seu pai. Essa propriedade da animação está relacionada sobretudo às produções de sentido que materiais, texturas, cores e formas acionam em uma dada cultura. Dessa maneira, podemos entender que os materiais empregados na construção da animação são elementos indissociáveis da produção de sentidos operada pelo filme animado. Entre os recursos narrativos da animação presentes em documentários animados podemos citar também a condensação de informações, uso de simbolismo e metáforas visuais e a penetração em espaços interiores. Formas de expressão que contribuem para a animação apresentar asserções de maneira poética²³⁰.

Como uma das principais potencialidades da imagem animada para a narrativa documental, destaca-se a qualidade nata da animação em ser autoevidente. O que inicialmente apontamos como sua potencial fraqueza, pode ser entendido como uma competência da animação para a construção de um documentário. Como indicamos com os trabalhos de Sybil DelGaudio e Paul Ward, por mais objetiva e realista que a animação seja, o espectador entende que está diante de uma imagem em movimento que é fabricada e não produzida por

²³⁰ As ferramentas narrativas da animação que podem ser usadas em documentários animados são bastante variadas e citamos aqui apenas as mais recorrentes. Para mais informações, Paul Wells apresenta diferentes estratégias narrativas do cinema de animação em seu livro *Understanding Animation*. Londres: Routledge, 1998.

uma filmagem. Isto confere à animação uma qualidade reflexiva, que pode ativar o questionamento do espectador sobre o discurso defendido pelo filme. A natureza artificial da animação evidencia que o documentário é uma construção, como todo filme, enquanto a representação mimética oferecida pelo *live action* tende a camuflar as marcas do trabalho de criação da obra, fazendo o documentário parecer um registro do mundo histórico sem intervenções. Dessa forma, o documentário animado permite ao espectador refletir não apenas sobre as asserções propostas pelo filme, mas também sobre a abordagem das questões envolvidas nessas asserções, pois ele suscita questionamento sobre a adequação da representação visual em relação ao que está sendo representado.

Um caso de documentário animado que explora essa habilidade da animação é o filme *Is the Man Who is tall Happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky*, longa-metragem que apresenta uma montagem de entrevistas realizadas pelo diretor francês Michel Gondry com o linguista, filósofo e ativista político estadunidense Noam Chomsky. Nesse filme, Gondry demonstra estar ciente da natureza reflexiva da animação. Entre as primeiras cenas da animação, o diretor se autorrepresenta em desenho animado construindo a própria animação, combinada com a animação da transcrição textual de sua narração em um recurso metalinguístico. Nessa sequência, Gondry declara que, algumas vezes, em documentários que trabalham com registro *live action* de pessoas, o espectador pensa que a voz do filme é da pessoa em frente à câmera. Mas, como ele afirma ainda em sua narração, a edição é invisível e de alguma maneira ela altera a realidade, então há manipulação. Ele complementa: “Essa é uma das razões porque pensei que animação era honesta, porque você está sendo lembrado todo o tempo que você está sendo manipulado.” Para Gondry, se o filme expõe que é produto de uma manipulação, então, ele deixa de ser em alguma medida manipulativo. Em *Is the Man Who is tall Happy?* Gondry explora o poder reflexivo da animação para tornar mais evidente que o filme é um texto audiovisual construído sobre seu ponto de vista.

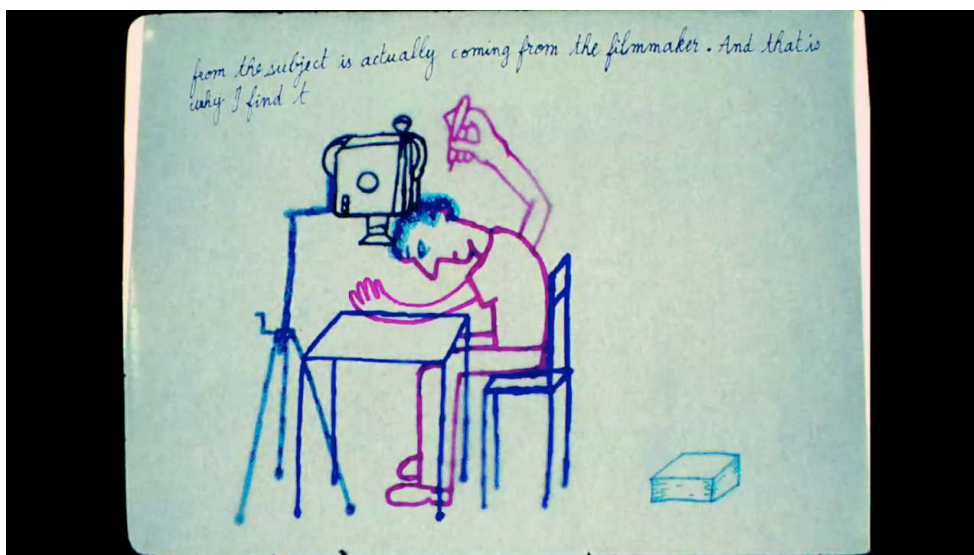


Fig. 16: Sequência de metacomentário produzido por Michel Gondry em *Is the Man Who is tall Happy?*

Esse poder reflexivo da animação corresponde ao que Paul Ward (2005) chama de “animatedness”, a auto-evidência da animação, e Sybil DelGaudio (1997) assinala como sendo a função de metacomentário da animação no documentário, como mencionamos no primeiro capítulo. Podemos associar esse poder reflexivo à estranheza que o documentário animado provoca ao combinar dois formatos cinematográficos tradicionalmente divergentes. Em trabalhos mais recentes, Ward (2016)²³¹ propõe a noção de “força ilocucionária do documentário animado”, em referência à “força ilocucionária” apontada por J. L. Austin ao trabalhar com o modelo de linguagem performativa²³². Segundo Ward, a reflexividade, poesia e poder do documentário animado pode ser entendido a partir desta sua força ilocucionária, pois além de mostrar coisas (fazer asserções) a animação também comenta algo, isto é, ela comunica algo mais por sua presença no filme documentário. Nesse caso, o uso de animação para representar fatos em um documentário tem uma força ilocucionária que o *live action* não tem e que corresponde a uma das maneiras como o documentário animado documenta de maneira singular.

Como também apontamos no primeiro capítulo ao abordarmos a função retórica da animação no documentário animado, a animação tem o poder de comunicar algo através da

²³¹ WARD, Paul. *The ‘illocutionary force’ of animated documentary*. Londres: Royal College of Art. Ecstatic Truth symposium: ‘Defining the Essence of Animated Documentary’, 2016. (Comunicação Oral).

²³² A teoria dos atos de fala, que inclui a análise da força ilocucionária, foi elaborada inicialmente por John L. Austin e desenvolvida posteriormente por John R. Searle. Consideramos interessante notar que os trabalhos de Austin e Searle sobre os atos de fala são referências para os autores do documentário com os quais trabalhamos, tendo sido citados por Noël Carroll ao propor a noção de “indexação”, Roger Odin, sem sua proposta de modos de produção de sentidos e afetos e Stella Bruzzi, ao abordar a performatividade do documentário.

sua própria natureza idiossincrática, animada. Nessa perspectiva, a proposta de Ward também diz respeito aos modos como a animação pode dizer mais sobre certos aspectos do mundo do que as imagens de natureza fotográfica. Por um lado, ela permite destacar visualmente elementos de uma situação. Por exemplo, se o realizador deseja que o público entenda que um determinado objeto é importante para o personagem, ele pode aumentar o tamanho desse objeto, pode colorir com uma cor mais viva, etc. Por outro lado, a animação é carregada de sentidos (relacionados ao mundo de ficção, ao universo infantil, à comicidade, etc) que podem contribuir para a mensagem do filme. No caso do curta-metragem *Daddy's Little Bit Of Dresden China*, por exemplo, o uso de uma animação que remete aos filmes infantis de contos de fadas acrescenta um tom de ironia e desconforto por apresentar a história de uma criança que é abusada sexualmente pelo pai. Nesse caso, o uso de animação contribui para a mensagem de denúncia da violência pelo contraste entre a imagem animada do conto de fadas, que tradicionalmente representa um mundo imaculado e feliz, e a narrativa sobre abuso sexual.

Outro diferencial do uso de animação no documentário é a possibilidade da animação levar o espectador a lugares inalcançáveis pela câmera, como o interior de seres e objetos e o universo mental dos personagens, possibilitando a representação visual de pensamentos, sentimentos, memórias, etc., ou seja, tornando visível o invisível. Uma produção que explora essa habilidade da animação é a série inglesa *Animated Minds* (Andy Glynne, 2003, 2008, 2016). A série trata de pessoas com problemas de saúde mental, combinando o áudio do testemunho de pessoas que passaram pela experiência de ter alguma desordem psíquica e uma construção audiovisual expressiva que traduz, em imagens animadas, o conteúdo dos depoimentos. Nos filmes de *Animated Minds*, assim como outras produções que exploram o potencial da animação para representar o que a câmera não é capaz de captar, são usados recursos narrativos próprios da animação como a penetração, o simbolismo, a condensação e a associação simbólica, ferramentas que permitem construir metáforas visuais que permitem a visualização dos processos mentais descritos pelos personagens, como no episódio *An Alien in the Playground* (Figura 17), no qual o personagem Joshua, portador da Síndrome de Asperger, narra seu sofrimento emocional. Dessa forma, a animação permite mostrar como os problemas psicológicos tematizados na série afetam a maneira dos personagens de se relacionar com o mundo em que vivem, permitindo ao espectador uma maior compreensão do que é exposto através da fala.

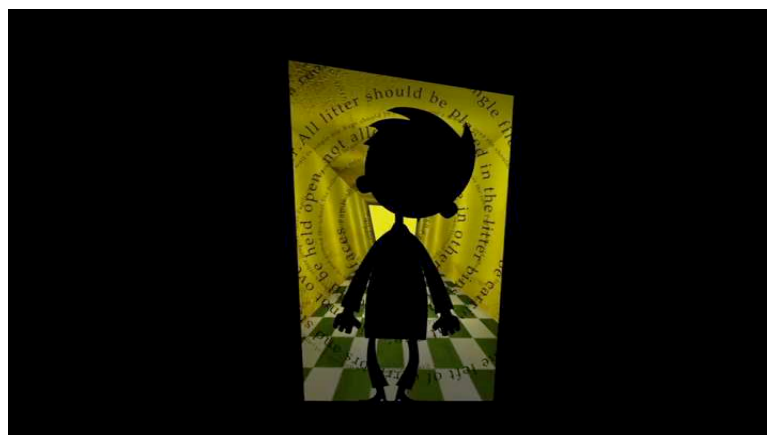


Fig. 17: Frame do episódio *An Alien in the Playground*, da série *Animated Minds*

Por meio da animação é possível também reconstruir momentos da história que não foram registrados por uma câmera. Neste caso, a imagem animada pode funcionar como um substituto à imagem de arquivo. O filme *O Naufrágio do Lusitânia* é um exemplo desse tipo de uso. Como mencionamos no primeiro capítulo, o fato das sequências de desenho animado serem apresentadas como um registro do naufrágio reforça a importância da animação no processo de documentação dessa catástrofe, pois oferece ao público a oportunidade de testemunhá-lo. Outro exemplo de uso da animação para a representação de fatos históricos sem registros filmicos é o curta-metragem *Silence*. A animação usada na primeira parte do filme, feita pela animadora inglesa Ruth Lingford, caracterizou o ambiente do campo de concentração de Theresienstadt. O cotidiano desse campo é retratado através dos desenhos de Lingford: as filas para comida, a presença constante dos trens e caminhões levando prisioneiros para os campos de extermínio, a onipresença dos guardas nazistas e especialmente as alternativas da avó de Tana usadas para esconder a garota dos guardas. Os enquadramentos e movimentos da animação assemelham-se em muitos momentos a enquadramentos e movimentos de câmera, sugerindo que a animação retrata o ambiente do campo de concentração como uma filmagem. *Silence* apresenta, além disso, outra grande potencialidade da animação para a construção de um documentário, a sua habilidade em (re)conectar o espectador com alguma memória, como uma ferramenta de recuperação de memórias perdidas. O longa-metragem *Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2008) também exemplifica essa habilidade, tendo sido construído a partir da recuperação das memórias perdidas do diretor Ari Folman sobre sua experiência na Guerra do Líbano. Ao tornar visível o

invisível, a animação adquire a habilidade de recuperar experiências passadas que não foram registradas, podendo funcionar como uma ferramenta de documentação através da memória.

Bill Nichols, por sua vez, aponta que uma das potencialidades da imagem animada no documentário é o poder simbólico das imagens da animação. Se a força da imagem fotográfica para o documentário reside no seu valor probatório como um tipo de evidência visual, na imagem animada esse valor reside especialmente nesse poder simbólico, através do qual é possível comunicar muita coisa com apenas uma imagem. Nesse sentido, Paul Wells defende que a imagem animada permite uma economia comunicativa, uma vez que é possível falar visualmente e não verbalmente. Da mesma forma que a animação oculta, ela também expõe, permitindo ressaltar certos aspectos de uma realidade através da atuação gestual dos personagens animados, do exagero, da sonoplastia, etc. No curta-metragem *Dossiê Rê Bordosa* (Cesar Cabral, 2008), o gestual das pessoas entrevistadas foi transposta para os bonecos animados através da performance corporal de cada boneco. Recursos dramáticos do cinema de animação como o exagero e o simbolismo podem levar ao entendimento mais rápido de uma ideia e resultar em uma economia da fala, pois em vez de explicar algo verbalmente o realizador pode utilizar uma imagem animada que traduza visualmente o seu argumento.

Além disso, a animação fornece uma espécie de véu ou máscara que preserva a identidade dos personagens, sendo uma opção mais criativa e interessante do que recursos de distorção da imagem comumente utilizados em documentários e no jornalismo televisivo. Ao trabalhar com a noção de animação como máscara em filmes documentários, a pesquisadora Nea Erlich (2011) aponta também para a possibilidade de acrescentar informações sobre os personagens ao fazer uso desse recurso: “Máscaras podem cobrir o rosto de quem a utiliza, mas também podem ‘dar um rosto’, expondo as crenças do usuário, desejos e associações culturais”²³³. A esse respeito, o exemplo analisado por Erlich é significativo: o filme *Z32* (2008) do diretor israelense Avi Mograbi é realizado em *live action*, porém os rostos dos protagonistas, um jovem casal israelense, recebem um tratamento digital, como máscaras digitais animadas. Além de proteger o anonimato do casal, as máscaras digitais mudam constantemente atribuindo-lhes diferentes feições e causando um efeito de estranhamento e não empatia com esses personagens. Como Erlich (2011) afirma: “a representação escolhida do mascaramento animado é, portanto, uma técnica que serve e expõe a intenção de Mograbi,

²³³ Do original: “Masks can cover the wearer’s face but can also ‘give face’, exposing the wearer’s beliefs, wishes and cultural associations”.

impedindo a identificação do espectador, o que pode aumentar o desejo de absolver os protagonistas através do filme. A forma visual do filme está, assim, diretamente ligada à postura política e à mensagem não disfarçada do cineasta”²³⁴.

Como uma máscara, a animação previne o voyeurismo, oferecendo menos exploração visual dos personagens, o que pode ser interessante para o caso de filmes que retratam pessoas em situações de vulnerabilidade, como é o caso de documentários sobre vítimas de violência física, sexual ou psicológica. Essa capacidade da animação em acrescentar uma camada que, como apontou Fernão Pessoa Ramos (2008, p.72), deforma a forma reflexa da imagem-câmera, torna imagens intensas²³⁵ menos espetaculares. Por isso, a animação pode servir também para deixar menos desagradável ao olhar certas imagens que poderiam ser impactantes sem a camada de animação, como imagens do sexo, da violência ou da morte, tal como a representação de atos sexuais na série autobiográfica de Signe Baumane, *Teat Beat of Sex* (2007), na qual ela aborda experiências sexuais do ponto de vista feminino (Figura 18).



Fig. 18: Representação de uma relação sexual da série *Teat Beat of Sex*

²³⁴ Do original: “The chosen representation of animated masking is thus a technique that serves and exposes Mograbi’s intention, preventing viewer identification which may enhance a wish to absolve the protagonists through the film. The film’s visual form is thus directly connected to the filmmaker’s undisguised political stance and message”.

²³⁵ Retomando as considerações de André Bazin sobre a intensidade da imagem em função da singularidade do instante, Fernão Pessoa Ramos (2008, p.91) indica que quanto mais singular é a imagem, como a imagem da morte ou do nascimento, mais intensa é a ação experimentada pelo sujeito-da-câmera e sentida como tal pelo espectador. Sobre a intensidade da imagem-câmera e o que Bazin chama de “obscenidade da imagem”, ver Fernão Pessoa Ramos (2008), pp. 192-197.

Outra particularidade do documentário animado está relacionada ao fato de que os personagens animados podem parecer mais reais do que atores, por mais que isso pareça contraditório. Essa propriedade pode ser explorada especialmente nos casos em que o documentarista precisa recorrer a uma encenação, como em filmes sobre fatos da história não documentados. Por melhor que seja a atuação dos atores sabemos que eles não são as pessoas que representam, enquanto a animação tende a ser aceita como uma versão da pessoa representada. Isto porque o desenho ou o boneco são ícones da pessoa que representam enquanto o ator ou a atriz nem sempre consegue estabelecer essa relação. Além disso, o personagem animado tende a ser associado a uma classe e não apenas um indivíduo, o que facilita a identificação entre espectador e personagem.



Fig. 19: Versão animada de Tana Ross no filme *Silence*

O uso da animação como meio para a documentação da realidade também tem como característica o destaque da banda sonora na construção de sentidos operada pela narrativa. Ao analisar o filme *His Mother's Voice* (Dennis Tupicoff, 1997), Michael Renov chama atenção para as maneiras pelas quais os elementos visuais de animação interpretam criativamente a banda sonora original (Ward, 2005, p.98). Renov utiliza o termo “indexalidade acústica” em relação à trilha sonora dos documentários animados, afirmando que é sobre a banda sonora que recai a dimensão documental do filme, isto é, aquele referente do mundo histórico que podemos identificar como sendo o traço do real. Isto se dá, por exemplo, na série *Animated Mind*, cujo áudio original é o único referente real do registro do depoimento dos personagens. Enquanto nos documentários com imagens *live action* a relação entre som e imagem é naturalizada e despercebida como um elemento que produz

significados, no documentário animado a banda sonora opera um papel fundamental na construção de sentidos do conteúdo proposicional do filme. Nessa perspectiva, podemos considerar que em *His Mother's Voice* a carga emocional contida na fala de Kathy Easdale sobre a morte de seu filho Matthew potencializa as diferentes abordagens construídas pela combinação entre o áudio e a animação.

A banda sonora no documentário animado emerge como um elemento de destaque para compreender como o documentário constrói seu discurso sobre um determinado assunto e como é posta em ação uma postura documentarizante por parte do espectador através do reconhecimento do filme como sendo um documentário. No filme *Daddy's Little Bit of Dresden China*, é a combinação da narração em primeira pessoa e de uma seqüência de fotos que dá indícios de que o filme é uma narração biográfica e os comentários masculinos neste filme são usados para trabalhar a questão do abuso sexual infantil como um fenômeno social, e não particular. A respeito da importância no áudio no documentário, Bill Nichols ressalta a importância do poder de persuasão da banda sonora, afirmando que “os argumentos exigem uma lógica que as palavras são mais capazes de transmitir do que as imagens (...) os documentários apóiam-se muito na palavra dita. O discurso dá realidade a nosso sentimento de mundo” (Nichols, 2005, p. 59). É através da banda sonora que muitos documentários animados fornecem indicações para a operação de uma leitura documentarizante. Seja pela exposição da conexão indicial que o áudio estabelece com a realidade representada no filme²³⁶ ou pela transmissão de um discurso que reverbera a lógica argumentativa dos discursos de sobriedade ou que é próprio do campo não ficcional como é o caso de narrações biográficas ou autobiográficas.

As competências da animação apontadas aqui são apenas algumas de suas potencialidades para a construção de narrativas documentárias. Além de fornecer indicações de como a animação *documenta de uma maneira diferente* daquela operada pela imagem *live action* essas competências também podem sugerir quais funções a animação pode desempenhar em um filme documentário e serem compreendidas como justificativas para a realização de um documentário animado. É na exploração das habilidades expressivas ou narrativas da animação que o documentário animado se fundamenta como uma opção mais

²³⁶No que diz respeito à evidência de que o áudio usado no filme é produto de um registro com os personagens representados pela animação, cabe destacar que muitos documentários animados incluem informações sobre esse registro nos créditos ou na própria narrativa, como é o caso dos documentários animados *Slaves* (Hanna Heilborn, David Aronowitsch, 2008) e *Give Up Yer Aul Sins* (Cathal Gaffney, 2001), que incluem nas imagens animadas a representação dos aparelhos de gravação sonora usados na “tomada sonora”, transmitindo a informação de que o áudio do filme corresponde ao registro real da fala do personagem.

adequada do que o documentário convencional, *live action*. Como apontamos, a imagem *live action* tem habilidades expressivas relacionadas à sua natureza indexical que estão ausentes na imagem animada e em torno das quais o documentário tem construída sua tradição cinematográfica. Dessa maneira, é através do uso das habilidades singulares da animação para a documentação do mundo em que vivemos que o documentário animado adquire sua força e se legitima enquanto gênero híbrido de documentário e animação.

2.6. Uma abordagem semiopragmática do documentário animado

Considerar o documentário animado enquanto gênero fílmico resultante de transformações nos campos do cinema de animação e do cinema documentário – portanto, tomando-o também como um gênero interseccional a esses dois campos – implica analisar os filmes que se configuram como “documentário animado” tendo no horizonte de análise esses dois campos enquanto instâncias produtoras de sentido. Uma das questões centrais na investigação é: se estes são filmes documentários e, ao mesmo tempo, filmes de animação, o que isso provoca na relação do espectador com a obra? Como um documentário animado é compreendido enquanto gênero híbrido de animação e de documentário? Partindo da perspectiva da relação do espectador com o filme, encontramos as ferramentas teóricas necessárias para nossa análise na proposta de abordagem semiopragmática do filme elaborada por Roger Odin. Como apresentamos, a semiopragmática busca examinar como os sentidos do filme são construídos dentro em um determinado espaço de comunicação, no qual tanto o emissor como o receptor, isto é, realizador e espectador, sofrem uma gama de imposições de sentidos e afetos²³⁷ que determinam como o filme deve ser compreendido, por exemplo, como uma ficção, um documentário, uma autobiografia, um filme experimental, entre outros.

Aliando a análise semiológica com a perspectiva pragmática, Odin propõe que a leitura de uma imagem não resulta de uma imposição de significado que se movimenta de dentro da imagem para fora, atingindo o espectador e conduzindo a compreensão fílmica, mas sim, de coerções contextuais (Odin, 2005b). Isso significa que a compreensão de um filme é regulada por determinações externas a ele, instauradas no espaço social em que esse filme é

²³⁷ Em psicologia, a palavra “afeto” está relacionada com a expressão de emoção ou sentimentos. De acordo com Odin, a abordagem semiopragmática leva em consideração o que o filme nos faz entender e como ele nos faz sentir, tentando analisar quais relações afetivas são estabelecidas com o espectador no processo de leitura de um filme..

produzido e visto. Em outras palavras, o contexto é determinante para a compreensão fílmica. Dentro dessa proposta, o espectador aparece como o ponto de cruzamento de um conjunto de determinações de sentidos articulados pelo(s) espaço(s) de comunicação no(s) qual(is) o filme está inserido, sendo este – espaço de comunicação – um conceito especialmente importante para a proposta teórica da semiopragmática. Em escritos mais recentes, (2011, pp.37-41), Odin substitui a noção de “contexto”, que é cambiante, instável, pela de “espaço de comunicação”, o qual é proposto como uma construção mental, teórica, uma ferramenta conceitual com vista a modalizar o contexto.

Segundo Odin, para um propósito analítico, o pesquisador entende que: “um espaço de comunicação é um espaço no interior do qual o conjunto de imposições empurra os actantes (E) [emissor] e (R) [receptor] a produzir sentido sobre o mesmo eixo de pertinência”. (Odin, 2011, p.39, tradução nossa). Ainda segundo Odin (2014), a noção de “espaço de comunicação” é uma construção teórica que visa selecionar, dentro de um dado contexto, um conjunto de imposições que regem a construção do emissor e do receptor, as relações entre eles e os modos de produção de sentido e de afetos subordinados ao eixo de pertinência selecionado pelo teórico. O eixo de pertinência, por sua vez, resulta de uma escolha do teórico para sua análise, por exemplo, pode-se optar por trabalhar sobre o espaço da comunicação ficcional, da comunicação pedagógica, da comunicação documentária, etc. Cada um desses espaços congrega um conjunto de imposições de sentido que regem o processo de compreensão fílmica pertinente a esse espaço. A escolha de um eixo de pertinência se faz importante para delimitar as imposições de sentidos que, em determinados contextos, pode ocorrer em número incontável.

No caso do documentário animado, trabalhamos com um tipo de produção que transita por diferentes espaços de comunicação. Espaços que não apenas são diferentes entre si, mas também são tradicionalmente distintos, como é o caso da comunicação animada e da comunicação documentária, ocorrendo, nesses casos, a interseção entre espaços de comunicação cujos conjuntos de imposição de sentidos se relacionam nem sempre de maneira harmônica. Isso pode afetar a maneira como um documentário animado é compreendido pelo espectador, como é o caso de filmes em que o uso de animação cria uma barreira para a compreensão da obra enquanto filme documentário. Considerando a proposta semiopragmática, como podemos determinar quais espaços de comunicação agem sobre a produção de sentidos e afetos do documentário animado?

A esse respeito, faz-se necessário esclarecer o que Odin propõe como “modos de produção de sentidos e afetos”. O autor chama de “modos” as construções teóricas que visão estruturar em conjuntos operacionais os processos de produção de sentido. Os modos são construídos a partir da colocação de algumas questões:

1. Qual(is) modelo(s) discursivo(s) esse modo coloca em ação?
2. Quais relações afetivas produz?
3. Qual relação enunciativa, que(s) enunciador (es) convida a construir?

Às vezes pode ser útil introduzir uma pergunta complementar à pergunta 1: 1a.: Que tipo de espaço esse modo constrói? um mundo, um conjunto de signos, um espaço simbólico ou ‘discursivo’, um espaço abstrato, um espaço plástico, etc.? Todas estas questões se desdobram da pergunta que resume tudo: que tipo de *experiência comunicacional* esse modo conduz? (Odin, 2011, p.46, ênfase no original, tradução nossa)²³⁸.

Com base nessas questões, Odin formulou diferentes modos de produção de sentido e afetos que correspondem a diferentes tipos de experiência comunicacional, ou tipos de leitura fílmica, as quais podem ser agenciadas pelos filmes dentro do espaço cultural que o autor vive, como modo espetacular, modo ficcionalizante, modo fabulizante, modo documentarizante, modo moralizante, modo artístico, modo estético, modo energético, modo privado, entre outros modos possíveis²³⁹.

Tomando os modos propostos por Roger Odin, documentários animados em geral são produções que suscitam ao espectador mais de um modo de leitura, pela sua natureza híbrida de documentário e animação e porque o cinema de animação tem fortes relações com as artes plásticas, com as artes cênicas (através da atuação e coreografia), com as produções musicais e especialmente com o cinema de ficção. Dessa forma, para analisar o documentário animado, escolhemos como eixos de pertinência os espaços de comunicação que formataram o documentário animado enquanto um gênero cinematográfico: o espaço da comunicação documentária e da comunicação animada²⁴⁰. Entretanto, não deixamos de considerar que o documentário animado é um tipo de filme que transita por outros espaços de comunicação

²³⁸ Do original: “Il peut être utile parfois d'introduire une sous-question à la question 1: 1.a.: Quel type d'espace ce mode construit-il? un monde, un ensemble de signes, un espace symbolique ou 'discursif', un espace abstrait, un espace plastique, etc.? L'ensemble de ces questions délie la question qui les résume toutes: à quel type d'expérience communicationnelle ce mode conduit-il?”.

²³⁹ Roger Odin chama atenção para o fato de que os processos de produção de sentido combinados nesses modos funcionam no espaço ocidental, a qual ele pertence. Isso significa que operações de leitura fílmica que ocorrem em espaços histórico-culturais distintos daquele do autor podem apresentar operações de produção de sentido diferentes daquelas que o autor compartilha.

²⁴⁰ Tomamos como referência também a ideia de gêneros discursivos de Bakhtin para pensarmos o documentário animado como um gênero híbrido de documentário e animação enquanto gêneros discursivos do campo do cinema.

como o da comunicação ficcional, artística, educacional, entre outras, e nossa análise leva em consideração a influência desses outros espaços na produção de sentidos e afetos que as obras acionam.

Partindo do exame dos modelos comunicacionais desenvolvidos por Roger Odin, em cada modo de leitura, tais como ficcionalizante, documentarizante, educativa, entre outros modos de produção de sentidos e afetos, a animação exerce uma influência na maneira como o filme é recebido e na caracterização da estrutura enunciativa. Nesse sentido, a animação se configura como um formato cinematográfico com agentes próprios, instituições próprias e uma linguagem particular a esse formato. Um filme que é produzido enquanto animação e assistido enquanto animação está relacionado ao contexto do cinema de animação e sofre imposições de sentido associadas a esse campo do cinema. Apesar de não configurar um modelo comunicacional à parte, a animação pode ser entendida como um espaço de comunicação que contribui na produção de sentidos e afetos de cada modo de leitura filmica.

O modo de produção de sentidos e afetos “documentarizante”, por sua vez, é um modelo comunicacional que demanda do espectador uma “leitura documentarizante”. A operação desse modo de leitura filmica é o que confere ao filme documentário sua particularidade ou, como propõe Odin, um filme pertence ao conjunto de filmes documentários quando ele fornece instruções ao espectador para pôr em ação uma leitura documentarizante. Nessa perspectiva, para definir o filme documentário, Odin propõe uma distinção entre os termos “*modo documentarizante*”, “*documentário*” e “*leitura documentarizante*”: O modo documentarizante é constituído pela reunião de processos de produção de sentido e de afetos necessários à produção documentarizante (no espaço da realização ou da leitura). A leitura documentarizante pode ser aplicada sobre todo filme (incluindo os filmes de ficção). Enfim, o documentário corresponde à união das produções que demandam ser lidas sob o modo documentarizante. (Odin, 2000, p.128).

Essa experiência comunicacional, que se realiza com um desejo de saber sobre o mundo²⁴¹, pode ser suscitada por elementos internos ou externos ao texto fílmico, mas pode também ser subvertida pela vontade do espectador quando ele assiste ao filme com um propósito distinto daquele originário da obra. Isso ocorre, por exemplo, em leituras psicanalíticas de filmes de ficção, documentários ou experimentais, ou em leituras documentarizantes de filmes ficcionais. Uma possibilidade dessa subversão da indexação

²⁴¹ O interesse pelo documentário, para Roger Odin, está associado à epistefilia, algo apontado também por Bill Nichols (2016, p.60).

ocorre quando um espectador faz operar uma leitura documentarizante de um filme ficcional para apreender informações sobre os traços estilísticos do diretor, sobre a performance do ator ou como tal filme apresenta uma determinada temática. Dessa forma, a motivação do espectador pode prevalecer sobre a indexação e intenção do autor na produção de sentidos da leitura filmica.

Para a compreensão do processo de documentarização, Odin sugere considerar a comparação com o processo de ficcionalização, constituído por cinco operações (Odin 1995b: 228-229): a) Construção de uma diegese: a criação de um mundo, isto é, uma realidade espaço-temporal que existe dentro da narrativa; b) Narrativização: a produção de uma narrativa; c) *Mise en phase*: uma operação em que o espectador é sintonizado com o ritmo dos acontecimentos que acontecem no filme; d) Construção de um enunciador ausente: “a presença do Enunciador é indicada e apagada” (Odin 1995b: 228). Neste caso, o espectador acredita no mundo e nos fatos mostrados no filme sem pensar que eles são elementos de uma narrativa construída pelo cineasta; e) Fictivização: o espectador identifica o enunciador como alguém que tem uma origem fictícia.

De acordo com Odin, a documentarização é compatível com todas as operações existentes no processo de ficção, exceto pela fictivização, porque ocorre no nível de compreensão da estrutura enunciativa do filme, isto é, o processo de identificação do enunciador. Dentro da abordagem semiopragmática, Enunciador pode ser entendido como a entidade de onde a comunicação se origina, através da qual um filme pode ser relacionado, podendo incluir o diretor, o elenco, os entrevistados, a câmera ou a instituição que produz o filme, entre outros. Além disso, o filme muitas vezes apresenta uma "estrutura enunciativa" que é o produto de articulações enunciadorees diferentes. No caso da comunicação documentária, é possível considerar a formação de uma estrutura composta por mais de um Enunciador real ou mesmo a combinação de Enunciador Real e enunciadorees de outra natureza. Como tal, um documentário sobre pessoas que vivem em uma pequena aldeia poderia apresentar o diretor, os personagens e a própria vila como enunciadorees formando a estrutura enunciativa do filme. Como propõe Odin, em uma estrutura enunciativa é possível que diferentes enunciadorees se articulem em relações diversas: de competição; de confronto; de assistência, quando trabalham na mesma direção; em paralelo, quando seguem objetivos diferentes, mas não contraditórios; em relações de poder, etc.

Quando um filme é compreendido como "documentário", a estrutura enunciativa é percebida como o que Odin chama de "Enunciador Real". Este enunciador pode ser considerado uma entidade (ou um grupo de entidades) que o espectador considera como pertencente ao mundo real e pode ser questionada em termos de verdade, autenticidade, ideologia. Mais especificamente, o enunciador é uma entidade construída mentalmente pelo espectador a quem este pode endereçar questionamentos. Frequentemente, no caso de filmes documentários, as pessoas na frente da câmera são consideradas enunciadores reais, especialmente se elas são previamente conhecidas pelo espectador. O enunciador fictício, produzido por uma leitura ficcionalizante, por outro lado, é construído pelo espectador como uma entidade que não pertence ao mundo real, mas sim ao mundo diegético. A proposição de um Enunciador Real como base para uma leitura documentarizante reforça que um filme permanece um documentário mesmo se o espectador discordar com o que o enunciador afirma ser a "verdade" sobre um tópico ou se o espectador desconfie da sinceridade do diretor. Além disso, mesmo que o filme apresente elementos fabricados, como caricaturas e bonecos em documentários animados, ele pode continuar produzindo sentidos e afetos como um documentário.

Destacamos, porém, a afirmação de Odin sobre o poder dominante da comunicação ficcional na sociedade ocidental, que conduz o espectador a predispor um desejo de ficção diante de qualquer filme. Como o documentário animado, em muitos casos, está situado na fronteira entre ficção e não ficção, podemos considerar que existe uma inclinação mais forte para a realização de uma leitura ficcionalizante do que para que o espectador coloque em ação a leitura documentarizante. Além disso, esse tipo de produção audiovisual pode estimular a leitura estética, especialmente nos casos em que a imagem animada é produzida a partir do trabalho de artistas plásticos, como no filme *Silence*. Pelo alto grau de subjetividade empregado nessas produções e pelo uso recorrente de construções simbólicas e metafóricas é possível considerar também que muitos documentários animados conduzem o espectador, especialmente se este for um especialista, a uma leitura psicanalítica, como pode ser considerado acerca dos filmes da série *Animated Minds*. Dessa forma, podemos entender que documentários animados, em geral, são produções que suscitam ao espectador mais de um modo de leitura.

A construção de um Enunciador Real ocorre por meio das imposições internas e externas do filme de significados e efeitos que constroem o espectador a pôr em ação uma

leitura documentarizante. Algumas imposições de significados podem derivar dos elementos internos do filme, como a informação de créditos, elementos estilísticos e materiais audiovisuais, que reforçam a indexação de uma obra como pertencente a um determinado gênero cinematográfico. No caso de documentários animados, a informação nos créditos iniciais de que o filme apresenta uma história real, a narração autobiográfica e o uso de imagens de arquivo de natureza fotográfica podem ser considerados elementos internos ao filme que sugerem uma leitura documentarizante. Quanto aos elementos externos, as imposições de sentido derivam do espaço social ao qual esses filmes se associam. Por exemplo, um filme produzido por uma empresa especializada em cinema experimental aciona expectativas de que ele apresente qualidades de um filme experimental. Quando um filme é exibido em um festival de documentários, este filme tende a ser visto como um documentário, pois entende-se que este tipo de festival exhibe apenas filmes documentários.

Os elementos que acompanham o filme e que instruem o espectador a realizar uma leitura documentarizante são formas de definir o filme como um documentário. Nesse sentido, quando visto como um "documentário", o filme de animação tem o poder de transformar a postura imaginativa realçada pela animação (uma vez que a animação ainda é frequentemente associada à ficção), fazendo com que o espectador compreenda a informação contida no filme como relacionada com o mundo histórico e não um mundo imaginado pelo diretor. A abordagem semiopragmática se faz valiosa para a análise do documentário animado, pois liberta o documentário de sua definição restrita aos materiais que apresenta, como o uso de imagens de natureza fotográfica e, em consequência, liberta também o documentário animado. Segundo sua perspectiva, a definição de uma obra como um filme documentário, um filme de ficção, um filme experimental ou um filme híbrido resulta, então, da maneira como o realizador e/ou espectador é orientado a se relacionar com o filme e não por causa da técnica de produção de imagens aplicada ou dos materiais filmicos utilizados na narrativa.

CAPÍTULO III

O MUNDO ANIMADO: reconstruindo o mundo através da animação

O que acontece quando um filme documentário tem sua enunciação construída com imagens animadas? Como indicamos nos capítulos anteriores, o uso de animação faz parte da tradição do cinema documentário, porém essa tradição tem como protagonista a enunciação que privilegia a imagem *live action*, especialmente por causa da relação particular que a imagem de natureza fotográfica estabelece com o mundo. Como apontou Fernão Pessoa Ramos, as imagens-câmera trazem o mundo histórico em sua carne, fazendo com que as asserções apresentadas através delas sofram a flexão do “peso do mundo”: “Essa é a graça e o âmagos da fruição espectral do documentário, e compõe o núcleo motriz de sua tradição longa: *asserções* que trazem ao fundo a *intensidade* do mundo, de modo dramático, trágico, cômico, poético, íntimo, etc” (Ramos, 2008, p.81, grifos do autor). As imagens da câmara têm também a capacidade de transmitir uma impressão de autenticidade que, como abordamos no segundo capítulo, está na base do valor documental do filme documentário.

O uso da animação no documentário, por sua vez, desestabiliza o contrato de credibilidade que se cria com o uso de imagens gravadas e atinge o fundamento que sustenta o valor de autenticidade do discurso documental. A interação do espectador com esse filme documentário em conflito não é a mesma daquela que se dá com o documentário tradicional. Dessa forma, ao analisarmos aquilo que a imagem animada tem de diferente e o que justifica a popularização do documentário animado nas últimas décadas, temos em nosso horizonte a tradição do documentário e a importância da imagem *live action* nesse contexto. Não se trata, no entanto, de realizarmos a simples oposição entre imagem animada e imagem *live action*, mas de examinarmos como essas duas formas imagéticas dialogam, se complementam e também se distinguem na construção de uma enunciação documental.

Neste capítulo trabalharemos com a análise de filmes que trazem para o primeiro plano a representação documental do mundo pela animação, examinando como a enunciação documental desses filmes é construída pelo uso de animação e como a combinação de documentário e animação pode influenciar a maneira como esses filmes são

compreendidos. Em análise fílmica, apresentamos focos distintos. Por um lado, fazemos uso da abordagem semiopragmática lançando nosso olhar para os elementos internos da narrativa, mas também para a dimensão pragmática do filme, indicando em que bases o texto fílmico é construído. Não se trata, neste caso, de uma análise da recepção desses filmes, mas de buscar analisar quais modos de produção de sentidos e afetos esses filmes acionam tendo o analista como público modelo. Por outro lado, também examinamos como a animação pode ser utilizada como ferramenta para a construção de abordagens subjetivas ou engajadas em questões socioculturais, buscando analisar o valor da animação como meio de representação documental.

Com base nessas duas perspectivas, ao refletirmos sobre os documentários animados usamos como referência o modo de produção de sentidos e afetos documentarizante, isto é, aquele que visa “a comunicação de informações sobre o real” (Odin, 2011, p.54) e também buscamos identificar outros modos de produção de sentidos e afetos articulados por cada filme. Retomamos a aplicação da abordagem semiopragmática trabalhando com a compreensão de que a produção de sentidos de documentários animados deriva do fato desses filmes serem documentários e, ao mesmo tempo, animações. Usamos como base o conceito de estrutura enunciativa proposto por Roger Odin tomando como elemento central a figura do Enunciador Real para responder a seguinte questão: se o que distingue o documentário é a construção de um Enunciador Real na leitura fílmica, o que ocorre quando esse Enunciador é representado através da animação? Considerando principalmente a natureza híbrida do documentário animado, acreditamos que esse tipo de produção transita por diferentes espaços de comunicação.

Além disso, como esses filmes apresentam uma proposta narrativa e um uso de materiais pouco convencionais em filmes documentários, propomos examinar em que medida os documentários animados tencionam os limites do que convencionalmente entendemos como “filme documentário”. Como Sybil DelGaudio destacou, certos filmes acabaram por expandir os limites de definição do campo e potencializá-lo (1997, p.189). Tendo isto em vista, analisamos filmes que propõem representar o mundo histórico por meio da animação e que contribuem para a expansão do conceito de cinema documentário ao extrapolarem seus modelos mais convencionais ou mais rígidos.

3.1. Leitura autobiográfica: o Eu-Enunciador Real

Em agosto de 1999, os pesquisadores André Gardies e Jacques Gerstenkorn organizaram o colóquio “Le Je à l'écran”²⁴², na cidade francesa de Cerisy. A discussão em torno da subjetividade no cinema documentário ocupou um lugar destacado e uma questão central foi sugerida por Esquenazi e Gardies (2006, p.5): “em que medida o filme documentário carrega o traço do ‘Eu’ que o sustenta?”²⁴³. Tal colóquio pode ser apontado como um exemplo dos variados eventos acadêmicos, publicações e mostras de cinema que se debruçaram sobre uma das marcas das narrativas contemporâneas: a posição protagonista do sujeito enunciativo. Como apontou Gabriel Tonelo (2014), “narrativas autobiográficas, processos de autoinscrição fílmica e ensaísmo” têm sido temas frequentemente abordados em produções acadêmicas, filmes e exposições, como a mostra brasileira de documentários “Silêncios Históricos e Pessoais”²⁴⁴, que reuniu filmes que “apresentavam consistentes traços de escrita autobiográfica em suas narrativas e, de maneiras bastante diversas, lidavam com questões históricas, sociais e políticas de um ponto de vista individualizado” (Tonelo, 2014, p.3).

O interesse acadêmico acompanhou o crescimento desse tipo de produção de caráter subjetivo e pessoal em que fala-se do mundo através de si mesmo ou de um outro indivíduo²⁴⁵. Referência sobre esse tema, Michael Renov (2004; 2014)²⁴⁶ examinou a fecunda produção de documentários político-pessoais de “etnografia doméstica” dos anos 1980-90²⁴⁷ e destacou que o ímpeto autobiográfico dessas produções infundiu uma vitalidade na tradição

²⁴² Para obter informações sobre o colóquio, ver: <http://www.ccic-cerisy.asso.fr/cineje99.html>

²⁴³ Do original: “dans quelle mesure le film documentaire porte-t-il trace du ‘Je’ qui le prend en charge?”

²⁴⁴ Realizada em São Paulo, a mostra “Silêncios Históricos e Pessoais” foi organizada por Natalia Christofolletti Barrenha e Pablo Piedras e aconteceu no espaço Caixa Cultural São Paulo, em 2014. A mostra exibiu dezessete documentários latino-americanos produzidos entre os anos 2003 e 2013. Para mais informações ver: <http://doctela.com.br/mostrasilencios/>

²⁴⁵ Bill Nichols (1994), Stella Bruzzi (2000), Marcius Freire (2011), José Francisco Serafim (2016), Jim Lane (2002) são alguns exemplos dos diversos autores que se debruçaram sobre o tema da autobiografia no cinema documentário nos últimos anos.

²⁴⁶ Apesar da atualidade dos estudos sobre autobiografia no cinema, Michael Renov chama atenção para o fato de que “a autobiografia fílmica não é nenhuma novidade” (2014, p.36) ao se referir ao cinema *avant garde* estadunidense do final dos anos 1960 e início dos anos 1970. Renov também aponta que a genealogia dos relatos autobiográficos se estende desde as confissões de Santo Agostinho, no final do século V e mesmo a análise teórica do tema no campo da literatura tem sua gênese muito antes, com a obra *Livro do Eu*, de Michel de Montaigne, do século XVI, como uma referência.

²⁴⁷ Como apresentamos no primeiro capítulo ao tratar das animações feitas por mulheres e citando Michael Renov (2004), a maior parte da autobiografia produzida nesse período foi realizada por agentes marginalizados da cultura comercial, hegemônica, como feministas, gays, negras e negros, que usaram da autobiografia como um meio de resistência e contradiscurso.

documentária e expandiu sua linguagem. A argumentação de Renov se desenvolve em torno da tradição documentária que teve como objeto de preocupação a busca pela objetividade que, tanto pelo recurso da imagem factual como da disposição lógica de argumentos, apresenta o discurso do documentário como um tipo de conhecimento verificável:

O cinema de não ficção, entendido dessa forma (como uma organização de fatos e argumentos na forma filmica), pode tornar-se um suporte institucional aos padrões da reportagem jornalística, disputa legal ou historiografia. O documentário é, portanto, julgado capaz de ‘cumprir seu papel’, fornecendo ‘evidência visível’ e produzindo conhecimento – sendo que essa aptidão é levada a sério (Renov, 2014, p.32)

Porém, como aponta Renov – e como abordamos no segundo capítulo –, o digital minou nossa crença na indexicalidade dos signos, ao passo que “a sensibilidade de nosso tempo tornou-se tão penetrante que a objetividade tornou-se uma concha vazia de uma construção, mantida viva por uma minoria vocal” (2004, p. xvii, tradução nossa²⁴⁸). Dessa forma, para Renov, o declínio da objetividade como uma narrativa social convincente repercute de alguma forma na eleição da subjetividade como forma privilegiada de expressão sobre o mundo no cinema não ficcional. Esse protagonismo do sujeito enunciador se revela não apenas no cinema, mas também na literatura e nas narrativas contemporâneas de forma geral.

No campo das artes sequenciais, a afluência da subjetividade pode ser uma chave para entender a popularidade que o romance gráfico autobiográfico vem alcançando nos últimos anos²⁴⁹. *Persépolis* (2007)²⁵⁰ é o romance deste gênero realizado por Marjane Satrapi, quadrinista e cineasta iraniana radicada na França. Publicado originalmente em quatro volumes, *Persépolis* apresenta um relato em primeira pessoa sobre a infância de Satrapi durante a Revolução Iraniana no final dos anos 1970 e seu crescimento até a fase adulta no período pós-Revolução. As mudanças sociopolítico e culturais em curso no país são mostradas a partir da perspectiva da personagem-autora-narradora e acompanhadas das mudanças da própria personagem em sua passagem da infância à vida adulta. Com a

²⁴⁸ Do original: “(...) sensibility of our time has become so pervasive that objectivity has become an empty shell of a construct, kept alive by a vocal minority”

²⁴⁹ Como citamos no primeiro capítulo, obras como *Um Contrato com Deus* (*A Contract with God*, Will Eisner, 1978), *Maus* (Art Spiegelman, 1991) *Palestine* (Joe Sacco, 1996/2001) *Jerusalem* (2011) e a série de cadernos de viagem de Guy Delisle, *Fun Home* (Alison Bechdel, 2007), entre outros, contribuíram para a popularização desse formato. Um exemplo de reconhecimento recente dessa forma literária é o prêmio *Pulitzer*, até então inédito a esse tipo de produção, recebido por Art Spiegelman pela obra *Maus*, em 1992.

²⁵⁰ Originalmente, *Persepolis* foi lançado na França, em quatro volumes, entre os anos 2000 e 2003. Em inglês, a obra foi lançada em dois volumes, em 2003 e 2004. No Brasil, a Companhia das Letras lançou um só volume reunindo as quatro partes da história, em 2007, intitulado *Persépolis – completo*. O livro alcançou sucesso de crítica e de público e foi publicado em mais de vinte países.

Revolução, as principais transformações culturais se deram em torno da perda de liberdades individuais e da imposição de valores associados ao islamismo. Em seu relato pessoal, Satrapi fornece a representação de uma nova realidade compartilhada: a adaptação forçada das mulheres ao uso obrigatório do véu, a educação religiosa nas escolas, a vida social clandestina imposta pela interdição ao consumo de produtos estrangeiros, a proibição de bebidas alcoólicas e de festas, a prisão e execução de pessoas contrárias ao novo governo.



Fig. 20: Marjane Satrapi apresentando a si mesma no romance gráfico *Persépolis*

Em 2007, *Persépolis* foi adaptado para o cinema em forma de filme de animação de longa-metragem. Tanto o romance gráfico quanto o filme são narrados em primeira pessoa, mas há diferenças importantes entre livro e filme, não apenas pela redução da história por conta da adaptação, o que pode resultar em omissão de certas informações, como também em alteração de fatos em favor da estruturação de uma narrativa fílmica, especificamente, de uma trama ficcional.

Marjane Satrapi nasceu em Rasht, no Irã, no ano de 1969, em uma família de boas condições econômicas e de envolvimento com os movimentos comunista e socialista no Irã antes da Revolução Islâmica. Bisneta de um imperador do país e sobrinha de um militante comunista (um dos presos políticos executados pelo governo islâmico), ela cresceu em Teerã, onde estudou no liceu francês da cidade e teve uma educação que combinou a tradição da cultura persa a valores ocidentais e de esquerda. Satrapi vivenciou um período turbulento e traumático da história iraniana com a derrubada do xá Mohammad Reza Pahlevi pela Revolução Islâmica, a transformação do novo governo em ditadura islâmica, a guerra entre Irã e Iraque e o endurecimento do regime islâmico. Para fugir da repressão islâmica, foi enviada

para a Áustria com 14 anos. Após retornar ao Irã, ela estudou belas-artes e depois mudou-se para a França, onde vive como escritora de livros infantis, ilustradora e cineasta.

O filme *Persépolis*, de 2007, uma produção franco-americana, foi escrito e dirigido pela própria Marjane Satrapi e pelo francês Vincent Paronnaud²⁵¹. Exibido em diversos países, *Persépolis* conquistou o Prêmio do Júri do Festival de Cannes em 2007 e recebeu uma indicação ao Oscar de Melhor Longa-Metragem de Animação. Assim como o romance gráfico em que foi baseado, o filme *Persépolis* narra a história da personagem-autora, Marjane, chamada no filme por seu apelido Marji, desde sua infância até sua vida adulta, quando ela deixa o Irã para viver na França. A história é contada em *flash backs* quando a personagem Marji, já adulta, está no Aeroporto de Paris Orly²⁵² e relembra passagens de sua vida, começando quando ela tinha dez anos de idade e as questões políticas do país lhe tocaram diretamente, no primeiro contato com a militância contra o regime do xá Reza Pahlevi. A vida da personagem passa então a acompanhar as transformações que tiveram curso no Irã a partir de 1979 e o filme, ao mesmo tempo que retrata a vida de Marjane Satrapi, oferece também um retrato da história do Irã no período. Ao mostrar o engajamento da família de Marji e de pessoas ao seu redor nas manifestações contra o regime de Reza Pahlevi, o filme, assim como o romance gráfico, apresenta dados sobre esse momento histórico: são mostradas cenas de grandes manifestações nas ruas de Teerã, os pais de Marji comentam a morte de pessoas pelas forças militares, seu pai tem a câmera apreendida ao registrar atos de violência da polícia, a TV estatal é utilizada pelo xá como veículo de propaganda política, os tios de Marji relatam as práticas de tortura contra presos políticos, etc.

²⁵¹ Um dos trabalhos mais conhecidos de Paronnaud é *Pinocchio*, de 2008, premiada releitura em quadrinhos, em tom de humor negro, da história clássica de Carlo Collodi. A parceria entre Satrapi e Paronnaud se repetiu em 2011, com o filme *Frango com Ameixas* (*Poulet aux Prunes*), adaptação do romance gráfico homônimo lançado por Satrapi em 2004 com relatos de seu avô.

²⁵² Principal aeroporto parisiense que faz conexão entre a França e os países do Oriente Médio.



Fig. 21: quadrinho do romance *Persépolis* no qual Marji compra fita cassete no mercado ilegal



Fig. 22: cena do filme *Persépolis* na qual Marji compra fita cassete no mercado ilegal

A imposição do uso do véu, a destituição de direitos das mulheres, a proibição de festas, de consumo de produtos culturais ocidentais como músicas, livros e filmes foram medidas tomadas pela República Islâmica para estabelecer o controle do poder político através do fundamentalismo islâmico infligindo um policiamento moral sobre a população, o que é mostrado nos quadrinhos, como mencionamos, e também no filme. Em uma das cenas que retratam sua pré-adolescência, Marji compra uma fita cassete no “mercado ilegal” de Teerã. Vendedores diversos anunciam discretamente produtos proibidos pelas autoridades iranianas: produtos de maquiagem feminina e fitas cassetes de artistas populares na Europa e nas Américas. Os riscos de manter contato com a cultura ocidental são mostradas em seguida, quando a personagem é interpelada por duas representantes das Guardiãs da Revolução,

religiosas ligadas ao regime que prendiam mulheres que não trajavam segundo as normas estabelecidas pelo governo. A guerra entre Irã e Iraque também é retratada nas duas obras, na forma como foi percebida e vivenciada pela personagem.

Sendo uma mulher, a personagem-autora condensa em suas experiências muitas das transformações vividas pelo país e aborda questões ainda caras à sociedade iraniana, uma vez que as mulheres foram a parcela da população que mais sofreu com as imposições de um regime político teocrático centrado no fundamentalismo xiita. Questões como liberdade sexual, sexualidade feminina, casamento, divórcio, consumo de drogas, engajamento político e demais temas relacionados à juventude, educação, ao rígido controle estatal, aos direitos individuais e à liberdade de expressão são abordados em diferentes fases de vida da personagem, tanto em seus anos no Irã quanto nos anos em que morou na Áustria. Na fase de sua adolescência em Viena, são exploradas questões ligadas à identidade cultural, trauma histórico e desterritorialização através do choque cultural sofrido pela personagem e dos conflitos emocionais decorrentes do seu retorno ao Irã.

Dessa forma, *Persépolis* traz uma dimensão documental que reside tanto na narrativa autobiográfica construída pela autora/diretora/personagem quanto no quadro histórico apresentado pelo filme, que se propõe como uma representação da história de uma iraniana, mas também de seu país. Além disso, o filme apresenta uma autorreflexividade que recai no estilo gráfico adotado pelos realizadores para construir os desenhos bidimensionais da animação. Similar ao estilo do romance gráfico que o originou, o estilo gráfico da animação é composto por desenhos de figuras chapadas, em branco e preto, na maior parte do filme (as sequências que representam as recordações da personagem são em branco e preto e as que representam o presente são coloridas). As limitações de formas e cores podem remeter às próprias limitações impostas pelo regime islâmico, modo de representar uma condição humana oprimida. De fato, segundo Marjane Satrapi, o seu traço no desenho é resultado da educação artística que recebeu sob o controle do regime fundamentalista, que a impediu de aprender a desenhar a anatomia e o movimento do corpo humano. Como afirma Satrapi:

Eu era ingênua porque uma das coisas que faz as imagens, os desenhos, em uma revista em quadrinho diferentes de ilustração é a noção de movimento. A ilustração pode ser muito estática, mas nos quadrinhos você não pode ter isso. Você tem que ser capaz de conhecer o movimento, você tem que conhecer a anatomia do ser humano. Em meus primeiros cursos de arte na universidade, nosso modelo era coberto, então você sabe, nós sabíamos

muito bem como desenhar o tecido ou o nariz ou o rosto, mas o resto eu não sabia (Root; Satrapi, 2007, pp.153-154, tradução nossa).²⁵³

Consideramos que *Persépolis* se coloca com uma obra que desafia classificações muito rígidas de “documentário” ou “ficção” e que é aberta a mais de uma possibilidade de leitura filmica. Se por um lado o relato autobiográfico apresentado o coloca no campo da não ficção e pode conduzir o espectador a operar tanto uma leitura documentarizante como uma leitura segundo o modo de comunicação proposto por Roger Odin como modo privado, sua lógica de produção e exibição o aproxima do cinema ficcional e pode fazer operar uma leitura ficcionalizante. Ao mesmo tempo, se o relato pessoal, a fundamentação histórica e o caráter reflexivo e simbólico dos desenhos conferem ao filme *Persépolis* uma dimensão documental, a ficcionalização da história real realizada por Satrapi, assim como sua constante defesa em entrevistas afirmando que sua obra não é um documentário adensa a relação da obra com o campo da ficção e pode influenciar a forma como o espectador relaciona a representação autobiográfica com os fatos representados. A respeito do que chamamos aqui de “ficcionalização da história real”, Satrapi afirma que seu livro não foi construído com a preocupação de manter-se fiel aos fatos e que foi preciso adaptar certas informações em função da construção da narrativa:

Sim, eles *são* autobiográficos, mas, ao mesmo tempo, a busca por verdade... se você está procurando por verdade você deve pedir isso à Fox News e ao New York Times. Tão cedo você escreve sua história, isso é uma história; isso não é um documentário. Claro que você tem que fazer ficção, você tem que enganar, você tem que adotar algum ângulo em torno disso, porque a história tem que girar, de modo que é a reconstrução do que fazemos. Por exemplo, eu não sei, quanto eu escrevo alguma coisa sobre pessoas e eu tenho significado para elas, é claro que eu não usaria os nomes reais e as figuras reais, nem mesmo a história real. I vou criar esse novo personagem em torno de mim mesma. Claro, eles serão sempre relacionados com minhas experiências – o que eu vi e o que eu ouvi, ou qualquer outra coisa – mas qualquer escritor fará isso, mesmo em ficção científica você faz isso. (ibid., p.150, tradução nossa, ênfase no original).²⁵⁴

²⁵³ Do original: “I was naive because one of the things that makes the images, the drawings in a comic different from illustration is the notion of movement. Illustration can be very static, but in comics you cannot have that. You have to be able to know the movement, you have to know the anatomy of the human being. In my first art courses in university, our model was covered, so you know we knew very well how to draw the tissue or the nose or the face, but the rest I didn’t know it”.

²⁵⁴ Do original: Yes, they *are* autobiographical, but at the same time the search for truth ... If you’re looking for truth you have to ask it from the Fox News and the *New York Times*. As soon as you write your story, it is a story; this is not a documentary. Of course you have to make fiction, you have to cheat, you have to make some angle around there, because the story has to turn, so that is the reconstruction of what we do. For instance, I don’t know, when I write something about people and I’m mean to them, of course I would not use the real names and the real figures, even not the real story. I will create this new personage around myself. Of course, they will always be related to my experiences—what I have seen and what I have heard, or whatever—but any

A fala de Satrapi aponta para uma diferença entre uma fala sobre si, que é “uma história” e uma fala sobre o mundo que é “documentário”, como se o documentário não fosse também uma representação que exigisse um trabalho de construção textual, assim como é uma representação a imagem que construímos sobre nós mesmos²⁵⁵. Se a construção do romance gráfico exigiu da autora adaptar a sua história ao formato literário e à dimensão pública dessa obra, também entre o livro e o filme podemos visualizar algumas alterações de informações sobre os fatos narrados, decorrente da tradução da narrativa do livro para a narrativa fílmica. O filme omite, por exemplo, a relação profissional que Marji desenvolve com seu marido enquanto colegas do mesmo curso universitário. Porém, não consideramos que seja o grau de ficcionalização do romance gráfico ou as mudanças na adaptação do livro para o filme os elementos que possam levar o espectador a realizar uma leitura ficcionalizante de *Persépolis*, mas a maneira como o texto fílmico é estruturado, bastante análogo às narrativas ficcionais, junto a outros elementos que o aproximam do campo do cinema ficcional como a indexação da obra como “ficção” e o uso de atores famosos na dublagem da animação.

Nesse sentido, uma questão que colocamos acerca de *Persépolis* é de que maneira a estrutura de seu relato autobiográfico pode influenciar na construção do enunciador real na leitura fílmica dessa animação. A importância que a trama tem na estruturação da narrativa de *Persépolis*, em detrimento da estruturação de uma lógica informativa, pode ser um fator que estimule no espectador uma postura mais próxima daquela adotada em uma leitura ficcionalizante. Segundo Bill Nichols (2005), o filme documentário estrutura-se em torno de um tipo de montagem que o autor denomina “montagem de evidência”, em que as cenas e as tomadas estão organizadas em torno de uma lógica informativa ou um argumento. O documentário animado *Silence* (1998, Orly Yadin e Silvie Bringas), por exemplo, que narra a biografia de Tana Ross através de uma abordagem poética e metafórica, apresenta uma montagem das cenas que segue a lógica da montagem de evidência proposta por Nichols, mesmo que de forma poética e através de imagens animadas. Em posição semelhante, Roger Odin (2000) propõe que muitos documentários colocam o espectador em uma *sintonia discursiva* com relação ao desencadeamento dos fatos mostrados no filme. Odin destaca, porém, que no modo de comunicação documentarizante todas as formas discursivas são

writer will do that, even in science fiction you do that.

²⁵⁵ Lembramos aqui de Erving Goffman (1975) ao tratar de uma autorrepresentação na interação com outros atores sociais e do conceito de autobiograficção de Max Saunders, que expõe a relação entre autobiografia e ficção.

aceitas, isto é, a sintonia discursiva não é uma regra que pode ser aplicada a todos os filmes documentários.

Consideramos este, porém, um elemento que pode fazer operar uma leitura documentarizante no caso de documentários animados ao permitir uma associação destes ao modelo mais corrente de filme documentário. Como apontou Renov, o filme autobiográfico rompe com essa tradição e “a própria ideia de autobiografia desafia a própria ideia de documentário” (Renov, 2014, p.31). Se a ideia de documentário tem como base o uso das imagens para a construção e sustentação de um argumento segundo a lógica informativa, a autobiografia, mesmo quando construída por imagens *live action*, permanece uma construção menos factual ou menos verificável pelo processo narrativo ficcional inerente a toda autobiografia. Essa condição aparece como propriedade comum aos relatos autobiográficos. Como acrescenta Renov (Ibid., p.34): “que esperança temos em produzir relatos factuais ou verificáveis se os filmes construídos sobre assuntos dos quais o cineasta possui um conhecimento especial ou mesmo exclusivo – isto é, o *eu* – são codificados pela evasão e pela dubiedade?”.

A ideia da exclusividade do saber que o cineasta tem sobre sua própria história levou Odin a identificar um outro modo de leitura fílmica que estabelece a construção de um Enunciador Real e que aproxima-se do modo de leitura documentarizante: a leitura autobiográfica, com a qual podemos relacionar o filme *Persépolis* e as autorrepresentações animadas de nosso corpus fílmico. Segundo Odin, o filme autobiográfico nos convida a uma leitura que coloca em operação a construção de um “Eu enunciador real documentarizante” que se configura como uma estrutura enunciativa articulada em dois níveis enunciativos: através do Eu Lírico e do Eu Histórico. O Eu Histórico corresponde ao enunciador²⁵⁶ a quem o espectador identifica como pertencente ao mesmo mundo seu e que pode ser interrogado em termos de verdade. Dessa forma, o Eu Histórico faz operar uma leitura documentarizante. Porém, o Eu Lírico não abre a possibilidade de ser interrogado em termos de verdade. Roger Odin chama atenção para o fato de que a autobiografia dificilmente tolera a contestação, uma vez que tudo que “Eu” afirmo sobre minha própria vida não é suscetível de dúvida, isto é, tem-se como pouco provável que alguém minta sobre sua própria vida em uma autobiografia.

²⁵⁶ Aqui enfatizamos que “enunciador” não é um indivíduo concreto ou um elemento da narrativa, mas uma construção teórica. Este deve ser entendido como uma entidade que o espectador constrói em sua experiência de leitura fílmica e ao qual este espectador atribui a origem da comunicação fílmica. Como apontamos no capítulo anterior, a enunciação pode se dar através de uma estrutura enunciativa formada por diferentes enunciadores.

E nada no texto permite ao espectador determinar se aquela é uma autobiografia verdadeira ou um relato autobiográfico inventado. Segundo Odin, o Eu Lírico faz operar uma leitura que se dá sob o modo de leitura privado, um tipo de experiência comunicacional na qual o enunciador relembra o seu passado ao evocá-lo coletivamente, como nos filmes de família. Ao citar Edward Branigan²⁵⁷, Odin (2000, p.142) define a subjetividade, característica do espaço de comunicação autobiográfico, como uma construção que convida o espectador a atribuir a narração a um personagem da história que é narrada e que cria uma relação filmica tal que o espectador é levado a se colocar no lugar desse personagem. Enunciador real autobiográfico e Enunciador real documentarizante podem conviver na mesma estrutura enunciativa, mas nem sempre se articulam de maneira harmônica para a produzir os mesmos sentidos e afetos.

No caso de autorrepresentações animadas, consideramos que as informações paratextuais são muito importantes para a construção de sentidos. Primeiro pela própria natureza da autobiografia, cujo processo de construção textual envolve algum grau de ficcionalização e que trata de verdades pessoais, de difícil averiguação ou questionamento, como os argumentos de Michael Renov e Roger Odin nos fazem entender. Segundo porque a animação é fortemente associada com o campo da ficção, como já apontamos. O fato de Marjane Satrapi afirmar em entrevistas que não produziu um documentário, mesmo que ela tenha em mente um conceito muito estreito e já desconstruído de filme documentário, nos parece um elemento que indexa esse filme como um não-documentário. Além disso, o fato do documentário animado ser um conceito em processo de consolidação e de reconhecimento torna a indexação como “documentário” um meio poderoso de fazer operar uma leitura documentarizante.

Os elementos internos ao filme também contribuem para tornar mais complexa a estrutura enunciativa de *Persépolis*. A construção da banda sonora de *Persépolis* se difere de como o áudio é comumente trabalhado em documentários animados, quando o áudio desempenha um papel fundamental na construção da dimensão documentária da narrativa. Documentários animados frequentemente utilizam o áudio real de entrevistas, narrações ou depoimentos que são interpretados criativamente pela parte visual e que, como apontamos, é dotado de valor indícial. Diferente de filmes como *Valsa com Bashir*, em que mesmo com uso de atores profissionais a língua falada é a das pessoas representadas no filme, o filme *Persépolis* foi originalmente lançado em francês, mesmo que a história do filme se passe no

²⁵⁷ BRANIGAN, Edward. *Point of View in the Cinema: a Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlim: Mouton, 1984.

Irã, onde o idioma falado é o farsí. As personagens de *Persépolis* ganharam vida através das vozes de atores conhecidos como Gabrielle Lopes Benites, como Marji criança; Chiara Mastroianni, como Marji adolescente e adulta (também na versão em inglês); Catherine Deneuve como a mãe de Marji (também na versão em inglês); Danielle Darrieux como a avó; Simon Abkarian como o pai e François Jerosme como tio Anouche. Na versão inglesa do filme atuaram também: Gena Rowlands, como a avó, Sean Penn como o pai e Iggy Pop como tio Anouche.

O uso de atores profissionais renomados, assim como a estrutura narrativa típica de uma narrativa ficcional e as informações divulgadas sobre o filme (sua indexação como não-documentário) podem favorecer a construção de um enunciador ficcionalizante. Dessa forma, a estrutura enunciativa de *Persépolis* pode comportar não apenas o Eu Histórico e o Eu Lírico, mas também o Enunciador fictício, promovendo uma leitura ficcionalizante ao mesmo tempo que uma leitura autobiográfica. É possível considerar que a força enunciativa de *Persépolis* está relacionada a essa complexa e contraditória junção, quando o espectador tem seu desejo de ficção atendido e, ao mesmo tempo, reconhece um enunciador real (autobiográfico) como fonte da comunicação fílmica. Vale notar a proposição de Roger Odin quanto à diferença entre uma experiência diante de um enunciador ficcionalizante: “finalmente, e este é, sem dúvida, o fenômeno mais importante do ponto de vista comunicacional, a fictivização do enunciador leva à *fictivização do Receptor*: ao aceitar não me colocar perguntas sobre o enunciador, eu me coloco de certa maneira fora no mundo real. (Odin, 2011, p.49)²⁵⁸. Nesse caso, portanto, a fictivização leva ao bloqueio de uma leitura documentarizante. A complexidade da estrutura enunciativa de *Persépolis* aponta também a importância do espaço de comunicação de exibição para a produção de sentidos de uma autorrepresentação animada. Em casos como *Persépolis*, em que a produção da comunicação fílmica se dá com um entrelaçamento dos campos das comunicações ficcionalizante e documentarizante, o contexto no qual o filme é exibido e as informações paratextuais, que fornecem uma indexação para o filme como sendo ficção ou documentário, podem ser determinante para o modo como ele será entendido pelo espectador.

Outro exemplo de autorrepresentação animada e que pode ser relacionado com *Persépolis* é o filme de animação de longa-metragem *Jasmine* (2013), realizado pelo

²⁵⁸ Do original: “Enfin, et c'est là sans doute le phénomène le plus important du point de vue communicationnel, la fictivisation de l'énonciateur conduit à la fictivisation du Récepteur: en acceptant de ne pas me poser de questions sur l'énonciateur, je me mets en quelque sorte hors du monde réel”.

animador e documentarista francês Alain Ughetto. *Jasmine* apresenta a história de amor entre Ughetto e a iraniana Jasmine, vivida durante a Revolução Islâmica iraniana no final dos anos de 1970, o mesmo período retratado por Marjane Satrapi em *Persépolis*. O filme é construído por uma combinação de diferentes materiais: imagens em super-8 feitas de quando o diretor viveu em Teerã com Jasmine, trechos de animação de bonecos de plasticina (claymation ou animação de massinha), filmagens do diretor modelando os bonecos, imagens mescladas do diretor em *live action* e dos bonecos animados. Assim como *Persépolis* e *Valsa com Bashir*, *Jasmine* é um filme sobre uma memória pessoal que inscreve o personagem-autor em uma memória coletiva de eventos históricos.

Alain Ughetto e Jasmine se conheceram em Aix-en-Provence nos anos de 1970, quando ele produzia animações com massa de modelar e ela estudava o teatro do absurdo. Os dois foram morar juntos em um apartamento em Teerã, quando foram deflagradas as manifestações públicas pela queda do xá Reza Pahlevi, o retorno do aiatolá Ruhollah Khomeini e a revolução islâmica. Em meio aos eventos tumultuados desse tempo, a relação do casal esmoreceu-se e Ughetto retornou à França. O envolvimento amoroso permaneceu através de cartas durante 1978 e 1979 até a relação acabar totalmente com o fim dessa comunicação. *Jasmine* acontece trinta anos depois de um longo silêncio, quando um sonho fez Ughetto acreditar que Jasmine havia morrido. Ele a encontrou através da internet, casada e com filhos, vivendo na Escandinávia. Esse episódio, no entanto, o levou a reencontrar as cartas, os filmes em super-8 e seus filmes de animação com massinha, que haviam também desaparecido de sua vida, uma vez que ele abandonou a produção na área. Além disso, Ughetto (2014) narra que foi buscar nos arquivos do Institut National de l’Audiovisuel – INA a reconstituição da revolução iraniana e as suas próprias memórias desse evento. O reencontro com esses materiais marca o reencontro de Ughetto com esse momento particular e intenso de sua vida e é através deles que o cineasta reconstitui a sua história com seus amores da juventude: Jasmine e a animação de plasticina.

O filme começa com um prólogo com imagens em super-8 de uma Teerã em ebulição e com filmagens em *live action* das cartas enviadas por Jasmine. O texto das cartas de Ughetto e Jasmine conduzem a narrativa, verbalizadas pelo ator Jean-Pierre Darroussin e pela atriz Fanzaneh Ramzi. As cartas são também inseridas na animação, como na cena em que uma das cartas “transforma-se” em tapete voador e leva o personagem animado de Ughetto até o Irã. Aos materiais de caráter autoral, Ughetto inclui material televisivo de arquivo do Institut

National de l'Audiovisuel com uma cena do xá Reza Pahlevi em entrevista para a televisão francesa. A animação, por sua vez, tem início no filme com a filmagem de sua própria fabricação. Como um dispositivo autorreflexivo, Alain Ughetto filma a si mesmo modelando os dois bonecos-protagonistas que ganham vida com a animação. Como os olhos de Jasmine eram azuis, ele usa plasticina de cor azul para moldar sua representação em massinha. Assim como acaba utilizando também o azul para representar todos os iranianos. Ele representa a si mesmo, porém, com uma cor amarela, o que o torna distinto dos demais personagens de plasticina, acentuando sua natureza estrangeira. Os bonecos são minimalistas, sem detalhes nem indumentárias, apenas reproduzindo a forma do corpo humano.



Fig. 23: Os personagens animados de Alain Ughetto e Jasmine

Os diferentes materiais se relacionam em *Jasmine* para a construção de uma narrativa documentária. Vemos Teerã nas imagens desgastadas em super-8 e no cenário construído por Ughetto com embalagens de poliestireno dispostas como se fossem prédios de uma maquete, como se representassem duas dimensões diferentes da experiência do personagem-realizador com a cidade. A animação nesse filme dá vida aos amantes que já não existem, a uma Teerã experienciada na mistura da tensão política com as angústias de viver esse momento como estrangeiro e do amante que vê sua relação amorosa se perder em meio ao caos político e social. A importância simbólica dos personagens de plasticina e da cidade-cenário na animação é ressaltada por Ughetto, que reconhece o valor da animação como meio de expressão de uma realidade interior e do sentimento que os textos das cartas trazem de volta ao realizador:

Para que essa narrativa documentária tire sua força a partir da violência de uma história vivida, eu tenho que encarnar a proposta. Não brincar, mas trabalhar. Com as mãos na matéria maleável, é desse jeito que convém

narrar. Ao convocar todas essas imagens, (arquivos super-8, INA, filmes de animação, desenhos, fotos...) eu preciso encontrar a medida certa. A tarefa é enorme, pois trata-se de criar um ritmo, de tecer com elas e em torno delas um sentimento de sonho revelado, uma canção que possa conter todo o amor do mundo. Os arquivos da revolução iraniana (INA) fazem transcorrer o ritmo da História. Em meus arquivos pessoais, escritos, desenhados, filmados e animados, convém fazer transcorrer os ritmos do coração. (Ughetto, 2014)²⁵⁹

Vale destacar a importância para o realizador de mostrar suas mãos trabalhando a plasticina. O animador toca a matéria macia do boneco de massinha que representa Jasmine como se a suavidade do material o colocasse em contato novamente com a sua amante. Em *Jasmine*, as cenas do animador em seu processo de manipular a massa e modelar os corpos de seus personagens podem ser entendidas como uma representação do processo íntimo de reencontro, revivência e reconstrução de sua experiência amorosa, como se esse processo fosse também o objeto a ser documentado pelo filme.

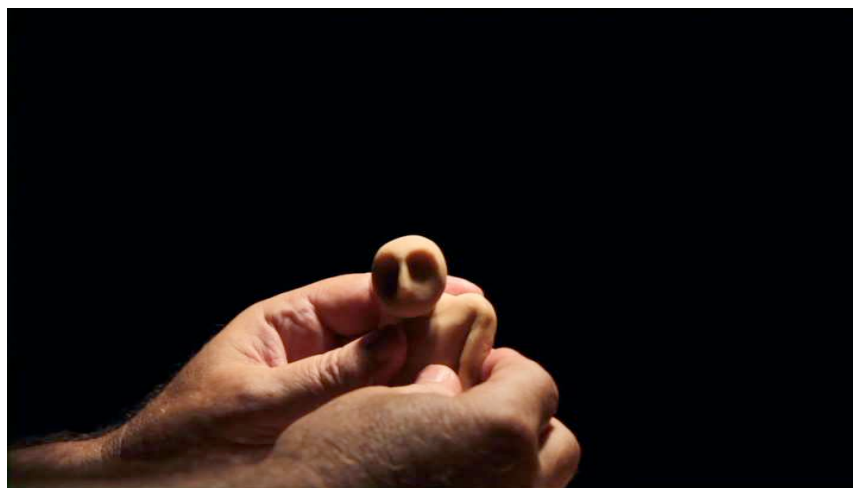


Fig. 24: Alain Ughetto modelando seu personagem de plasticina

O filme israelense *Valsa com Bashir* (*Waltz With Bashir*, 2008), por sua vez, apresenta o uso de animação como veículo para um processo de recuperação das memórias perdidas do diretor Ari Folman na Guerra do Líbano de 1982²⁶⁰. A memória aparece aqui não

²⁵⁹ Do original: “Pour que ce récit documentaire puise sa force dans la violence d’une histoire vécue, il me faut en incarner le propos. Ne pas jouer, mais être au travail. Les mains dans la matière malléable, c’est comme ça qu’il convient de raconter. En convoquant toutes ces images, (archives S8, INA, films d’animation, dessins, photos...) il me faut en trouver la juste dose. La tâche est énorme, car il s’agit de créer un tempo, de tisser avec elles et autour d’elles un sentiment de rêve éveillé, une chanson qui pourrait contenir tout l’amour du monde. Les archives de la révolution iranienne (INA) déroulent les temps de l’Histoire. Dans mes archives personnelles, écrites, dessinées, filmées et animées, il conviendra d’enrouler les temps du cœur”.

²⁶⁰ Nesta guerra, milhares de refugiados palestinos foram vítimas da violência de membros da organização cristã de extrema-direita, Falanges Libanesas, que agiram em resposta à morte do então presidente-eleito do Líbano e líder falangista, Bashir Gemayel. Os soldados israelenses tinham sob seu controle a região dos campos de refugiados de Sabra e Chatila e atuaram de maneira a ajudar os milicianos libaneses, sendo que o então

só como fonte para a construção da narrativa fílmica, mas como tema central. Em uma conversa com seu amigo, Boaz, este narra um pesadelo recorrente que o aterroriza, no qual cães raivosos correm freneticamente até seu prédio, como uma consequência do trauma pós-Guerra. A partir dessa conversa, Ari Folman dá-se conta de que ele não possui lembranças de sua própria experiência na Guerra, mas, pouco tempo depois, ele tem uma breve lembrança da noite do massacre de Sabra e Chatila. Folman não tem certeza se é uma alucinação ou algo que viveu.



Fig. 25: Representação da alucinação de Ari Folman em *Valsa com Bashir*

A cena em que Folman está em uma praia em Beirute e vê a noite ganhar tons de laranja e sépia com a luz de iluminadores do exército é recorrente no filme. A fim de reaver suas memórias e encontrar o significado dessa lembrança, Ari Folman empreende uma busca por outras pessoas que estiveram com ele em Beirute na noite do massacre. O diretor, então, entrevistou amigos e ex-combatentes que lutaram com ele, animando a banda visual e mantendo o áudio da entrevista feita em estúdio²⁶¹. O filme constitui-se, dessa forma, de uma série de entrevistas, intercaladas com visualizações das experiências e memórias descritas pelos entrevistados, todo em animação, com exceção da sequência final, construída com imagens de arquivo em *live action*. *Valsa com Bashir* não apresenta uma preocupação em informar, através de uma contextualização expositiva e objetiva, o quê, quando e como foram

Ministro da Defesa do país, Ariel Sharon, foi julgado pela Corte Suprema de Israel como responsável pelo massacre, por ter falhado na proteção aos refugiados.

²⁶¹ Dois dos entrevistados, Boaz Rein-Buskila e Carmi Cna'an, não quiseram ter suas vozes no filme e essas entrevistas foram encenadas por atores.

a Primeira Guerra no Líbano e o Massacre de Sabra e Chatila. As informações sobre esses eventos advêm exclusivamente de depoimentos dos personagens.

Apesar de seu gráfico estilizado, a animação em *Valsa com Bashir* possui um estilo realista, com proporções de formas humanas e de objetos que correspondem às do mundo histórico. Se estabelece uma relação de mimetismo com o tipo de imagem produzido pela câmera, a tal ponto que algumas pessoas acreditam, erroneamente, que a técnica empregada na construção da animação foi rotoscopia, isto é, a técnica em que desenha-se quadro a quadro em cima da imagem filmada ou fotografada. Em *Valsa com Bashir*, o diretor de arte David Polonsky, responsável pela concepção do design e da animação, utilizou uma combinação da técnica de desenho animado em 2D, feito quadro a quadro, como a utilização do software Flash e CGI para a animação de alguns trechos em 3D. Os desenhos de cenários de fundo, os backgrounds por sobre os quais as ações de desenrolam, foram produzidos após uma extensa pesquisa de imagens de arquivo da Primeira Guerra do Líbano, como pode ser percebido pelas figuras 26 e 27. Essas imagens realistas são o resultado de uma opção dos realizadores de tentar aproximar a imagem animada da imagem real e que faz com que o filme resgate imagens que foram veiculadas na imprensa, as quais fazem parte do imaginário coletivo sobre a guerra. Além disso, as imagens dos personagens foram construídas com base naquelas captadas nas entrevistas, o que fortalece o realismo dos gráficos animados no filme. Esta preocupação em reproduzir uma imagem de Beirute próxima daquela divulgada pelos meios de comunicação acrescenta a estas imagens animadas uma dimensão histórica que promove uma leitura documentarizante.



Fig. 26: Registro fotográfico de avião da Middle East Airlines destruído



Fig. 27: Representação de avião da Middle East Airlines destruído em *Valsa com Bashir*

Outro elemento que se destaca em *Valsa com Bashir* é que tanto os sonhos, as lembranças e as falsas recordações têm a mesma importância no processo realizado por Ari Folman de resgate de suas memórias perdidas. Nesse sentido, o filme aproxima visualmente diferentes modos de recordações sobre o passado, uma vez que as imagens animadas de sonhos e lembranças possuem um tratamento estético parecido com o das imagens das entrevistas gravadas. Também há cenas em que o presente e o passado, o factual e o imaginativo estão misturados, nos dando uma representação visual de como essas dimensões estão embaralhadas em nossa mente, como na cena em que Folman está em um táxi em Amsterdam e suas lembranças “invadem” o tempo presente do filme quando um tanque de guerra passa ao lado do táxi. Dessa forma, em *Valsa com Bashir* a memória é apresentada como um elemento dinâmico, a partir da qual organizamos e compreendemos nossas experiências vividas. A repetição da cena em que Folman está em uma praia em Beirute e que ao final revela-se uma falsa recordação do diretor, por outro lado, pode nos fazer entender que mesmo eventos construídos pela mente, como lembranças falsas ou alucinações, ou mesmo a perda de memória, nos dizem algo sobre nossa experiência do mundo histórico. Segundo o amigo psiquiatra de Folman, Ori Sivan, em seu depoimento no filme, as lembranças do cineasta estão sendo bloqueadas pelo seu medo de ter participado do massacre de Sabra e Chatila. Convivendo com o trauma desde criança, pois seus pais foram prisioneiros de Auschwitz, Folman sente culpa porque durante o massacre no Líbano ele assumiu um papel semelhante ao de oficiais nazistas nos campos de concentração. Através do filme, ficamos sabendo que Folman fez parte de uma unidade do exército israelense que disparou os foguetes

que iluminaram os campos de refugiados, ajudando diretamente os milicianos falangistas em seus ataques.

No momento em que o diretor chega ao fim de sua busca, com o resgate das memórias que sua mente havia bloqueado, ocorre em *Valsa com Bashir* a mudança da imagem animada para a imagem *live action*. Ao desenho animado do jovem soldado Ari Folman, olhando atônito e ofegante, seguem-se as imagens feitas por uma equipe de televisão de mulheres que choram e gritam a morte das vítimas e as imagens dos muitos corpos pelas ruas e becos, incluindo de crianças. Neste ponto, podemos compreender que enquanto a animação foi utilizada para representar experiências individuais em torno da Guerra no Líbano e do massacre em Sabra e Chatila, as imagens filmicas, de natureza fotográfica, apresentam a realidade desse evento vivenciado coletivamente através de imagens da mídia. Para Jonathan Rozenkrantz, as imagens *live action* de *Valsa com Bashir* funcionam como “verificadores fotográficos”, pois os traços indiciais dessas imagens emprestam à animação seu valor probatório, evidenciando que o massacre de fato ocorreu. Para nós, no entanto, a mudança de regime da imagem tem sim essa função, mas vai além. Nesse momento, se rompe não apenas a produção de sentidos e afetos que a animação fornece para uma nova produção de sentidos e afetos pela imagem *live action*, mas também é inserida uma interrupção na leitura autobiográfica. Enquanto espectador, nesse momento já não acompanho o “Eu enunciador real documentarizante”, mas sim o “enunciador real documentarizante”, aquele que demanda de mim uma posição direta enquanto sujeito social sobre fatos coletivamente conhecidos. A potência da imagem *live action*, e, nesse caso, de uma imagem de grande intensidade, fazendo aqui referência a Bazin e a Ramos, projeta o espectador e também o personagem Ari Folman para a dimensão do mundo onde o massacre ocorreu. Retomando a observação de Sébastien Denis (2007) sobre a diferença do tipo de testemunho da imagem animada e da imagem *live action*, podemos entender que esse trecho de *live action* de *Valsa com Bashir* traz o testemunho das vítimas do massacre e não de Folman. A própria imagem desse trecho fala sobre o massacre e com a eloquência máxima que a “imagem-câmera” permite.

Nesse sentido, consideramos importante ressaltar a diferença entre os protagonistas da imagem animada e da imagem *live action* em *Valsa com Bashir*. No primeiro caso, o foco da representação é Ari Folman e seus amigos ex-combatentes, todos israelenses. E no trecho em *live action* os protagonistas são os refugiados palestinos, vítimas do massacre. Porém, a voz desse trecho em *live action*, aqui usando o conceito de “voz do documentário” de Bill

Nichols, ainda é de Folman. O filme não dá voz aos palestinos, não investiga as causas do massacre nem mergulha em sua dor. A sequência chocante do massacre palestino é o ponto final da busca de Folman por suas memórias perdidas, o encontro com seu próprio trauma, a peça que faltava na narrativa autobiográfica que ele constrói, é a redenção do protagonista-narrador-autor. Com sua qualidade indicial tal como a fotografia, essa imagem carrega o sentido do “isso ocorreu”, como apontou Barthes. *Valsa com Bashir* parece inscrever a materialidade da História social na narrativa subjetiva que Folman construiu.



Fig. 28: Frame do trecho em *live action* de *Valsa com Bashir*

A respeito da abordagem de *Valsa com Bashir*, Raya Morag (2012; 2013) traz um estudo importante sobre a questão do trauma no cinema a partir da análise deste filme e da nova onda de documentários israelenses. Segundo Morag, assim como os documentários israelenses contemporâneos, mas também filmes recentes ingleses e estadunidenses, a autobiografia de Ari Folman traz uma mudança de paradigma sobre a representação do trauma de um povo no cinema ao deslocar a abordagem do trauma sofrido pela vítima para o trauma sofrido pelo agressor²⁶². Concordamos com Morag quando esta constrói uma crítica assinalando que embora *Valsa com Bashir* apresente o genocídio ocorrido no campo de refugiados, Ari Folman não assume a responsabilidade por sua cumplicidade com esse genocídio e o filme evita uma posição ética clara em relação ao envolvimento israelense nesse

²⁶² Em resenha do livro de Raya Morag (2013), Bill Nichols (2014) relaciona a onda de documentários israelenses que tematizam os algozes a filmes mais antigos como *Eichmann Trial* (Leo Hurwitz 1961), *Un Spécialiste, portrait d'un criminel moderne* (Eyal Sivan; Rony Brauman, 1999), *Shoah* (Claude Lanzmann, 1985) e *Hôtel Terminus: Klaus Barbie, sa vie et son temps* (Marcel Ophüls 1988), e filmes mais recentes, como *Standard Operating Procedure* (Errol Morris, 2008), os filmes de Rithy Pahn, *S-21, la machine de mort Khmère rouge* (2003), *Duch, le maître des forges de l'enfer* (2012) e *L'Image manquante* (2013), *Enemies of the People* (Rob Lemkin; Thet Sambath, 2009) e *The Act of Killing* (Joshua Oppenheimer 2012).

evento (Morag, 2012, p.99). Cabe explicar que Raya Morag entende *Valsa com Bashir* como parte de uma filmografia recente israelense que se debruça sobre o período da Segunda Intifada (2000-2005)²⁶³ e sobre o trauma dos soldados israelenses em serem os autores de atos de extrema violência sendo que eles também carregam consigo o trauma fundador de Israel que é o holocausto. A crítica principal de Morag é de que a culpa de Folman no filme é relacionada ao trauma do holocausto, do qual ele é sobrevivente enquanto indivíduo israelense portador de uma pós-memória²⁶⁴, mas não é relacionada, de maneira contundente, ao trauma do genocídio palestino, do qual ele é algoz. Como ela coloca:

Valsa estrutura uma narrativa causal na qual a memória perdida de Folman e seu sentimento indizível de culpa não são originários de seu ato cúmplice e traumático de atirar sinalizadores, mas de horíveis memórias de infância relacionadas ao Holocausto. Este efeito é exacerbado pela estruturação de Folman da narrativa sobre a cronologia pessoal do (de uma vítima) atrasado (Nachträglichkeit)²⁶⁵. Ou seja, o filme segue o curso do reconhecimento do sujeito de um trauma anterior, que é também o trauma fundador de Israel. Na imaginação de Folman, como revela a busca, o trauma anterior se apropriou daquele último [o de ser o algoz]. (Ibid., tradução nossa)²⁶⁶

Dessa forma, mesmo reconhecendo o papel de agressor que desempenhou, Folman deixa de fazer a crítica a Israel e deixa de conectar o filme com o envolvimento israelense nos Territórios Ocupados no período mais contemporâneo da Segunda Intifada. Em nosso entendimento, Folman deixa também de dar um passo além em sua autobiografia no sentido de estabelecer relações entre sua biografia e o contexto na qual ela se insere e de construir uma autocrítica. O uso de animação e de uma estrutura narrativa autobiográfica parece funcionar como uma proteção ao realizador na medida que a leitura autobiográfica bloqueia o questionamento ao nível de verdade. Isso se quebra com o trecho final em *live action*. Ao final, Folman se declara culpado, porém a culpa não o conduz a uma reflexão, algo que

²⁶³ Segunda Intifada é o nome dado aos atos de revolta civil dos palestinos contra a política administrativa e a ocupação Israelense na região da Palestina a partir de setembro de 2000. A Primeira Intifada ocorreu em 1987.

²⁶⁴ O conceito de pós-memória (Postmemory) foi proposto por Marianne Hirsch para designar a relação de uma segunda geração com experiências traumáticas que são anteriores ao seu nascimento e que lhes foram transmitidas de maneira tão profunda que são sentidas como memórias pertencentes a essa própria geração. Para mais informações, ver Marianne Hirsch, "Surviving Images: Holocaust Photographs and the Work of Postmemory," In *Yale Journal of Criticism* 14, nº1, 2001.

²⁶⁵ Nachträglichkeit é um conceito freudiano que neste caso corresponde ao reconhecimento a posteriori de ser uma vítima.

²⁶⁶ Do original: Waltz structures a causal narrative in which Folman's missing memory and his uncanny unutterable feeling of guilt do not originate from his complicitous and traumatic act of shooting flares but from horrific childhood memories related to the Holocaust. This effect is exacerbated by Folman's structuring the narrative on the personal chronology of (a victim's) belatedness (Nachträglichkeit). That is, the film follows the course of the subject's recognition of an earlier trauma, which is also Israel's founding trauma. In Folman's imagination, as the quest reveals, the earlier trauma has appropriated the later one.

poderia tornar o filme ainda mais denso, especialmente se considerarmos o contexto atual da relação entre israelenses e palestinos.

Ao analisarmos *Persépolis*, *Jasmine* e *Valsa com Bashir*, entendemos que não é tanto o registro e o convencimento de um ponto de vista que movem esses documentários, mas preza-se pela expressão da subjetividade e por uma compreensão das experiências vividas. Nesse contexto, a animação aparece como uma ferramenta de valor, pois ao mesmo tempo em que funciona para a expressão visual de um ponto de vista pessoal do realizador, ela permite também que o espectador projete sua própria subjetividade – e suas memórias e experiências – justamente pela ausência de relação indicial com o referente e porque as imagens pictóricas são mais abertas ao modo de representação simbólico. A relação entre animação, autobiografia e historiografia tem grande potência, especialmente em filmes que empregam a animação para representar uma imagem interior ou a dimensão subjetiva de um evento histórico. O documentário chileno *O Prédio dos Chilenos* (Macarena Aguiló, 2010) é outro exemplo de filme que estabelece essa relação e que também trabalha com um trauma nacional. Neste caso, não se trata de um documentário animado, mas de um documentário *live action* com diversas inserções de trechos de animação. A narrativa de busca marca boa parte dos documentários da América Latina que se debruçam sobre a história política do continente, mas em *O Prédio dos Chilenos* a busca pelos pais ou pelo passado dá lugar à reflexão sobre a própria memória do que ocorreu a partir da ditadura militar chilena, sobre as fantasias que permeavam o momento da experiência vivida e como elas são entendidas hoje.

O filme aborda o momento quando militantes chilenos do MIR – Movimiento de Izquierda Revolucionaria, exilados na Europa, foram convocados a regressar ao país para lutar clandestinamente contra a ditadura no final dos anos 1970. Muitos desses militantes tinham filhos que teriam de permanecer no exílio. Assim surgiu o Proyecto Hogares (Projeto Lares, em português), uma experiência de lar comunitário destinado aos filhos dos militantes que retornaram ao país. As crianças, sessenta ao todo, passaram a viver sob a responsabilidade dos integrantes do partido que permaneceram na Europa. Elas viveram na Bélgica e mais tarde em Cuba sob os cuidados dos militantes educadores, chamados de “pais sociais”, formando pequenos núcleos familiares, a maioria sem grau de parentesco, que eram as “famílias sociais”. A diretora Macarena Aguiló ingressou nesse projeto quando sua mãe, a militante do MIR, Margarita Marchi, decidiu voltar ao Chile para continuar a resistência à ditadura no país.

Filha de pais militantes do MIR, Macarena protagonizou os dramas familiares impostos pela luta contra a ditadura chilena desde muito cedo. Aos três anos de idade ela foi sequestrada pela DINA (Dirección de Inteligencia Nacional) *Direção de Inteligência Nacional*, órgão repressor do governo de Pinochet, em troca de informações sobre seu pai, Hernán Aguiló. Quando libertada (depois de 3 semanas) seguiu para a França, onde sua mãe estava exilada. Depois de viver com sua mãe até os nove anos de idade, Macarena participou do Projeto Lares na Bélgica e em Cuba e só retornou ao Chile quando tinha 20 anos, depois de viver no Uruguai. O Projeto Lares e o próprio filme *O Prédio dos Chilenos* são abordados também em outro documentário chileno contemporâneo, *Rua Santa Fé (Calle Santa Fe, 2007)*, de Carmen Castillo, que entrevista Macarena, sua mãe Margarita e outros participantes do Projeto Lares para tratar do abandono dos filhos pelos militantes do MIR, em prol de um projeto coletivo de mudança social e política.

Em *O Prédio dos Chilenos*, Macarena entrevista seus familiares (principalmente sua mãe que foi um dos idealizadores do Projeto Lares e é uma das referências do debate no Chile sobre participação das mulheres no movimento político revolucionário) e entrevista os participantes do Projeto, aqueles que foram crianças, pais e mães sociais e também os pais que voltaram para o Chile e deixaram seus filhos e filhas no exílio. As entrevistas seguem a proposta de entender como foi a experiência a partir dessas diferentes perspectivas, mas os conflitos e traumas emergem nas falas, mostrando a relação conflituosa entre pais e filhos. De um lado, há o sentimento de abandono dos filhos e de outro a culpa dos pais e a impossibilidade de se redimir dessa culpa e de resgatar o que foi quebrado com a abandono. Da parte dos pais sociais, os desafios de cuidar das crianças, fazê-las entender as razões do projeto e da luta política, de superar a morte do pai ou da mãe, de dar uma formação humana e intelectual que fosse revolucionária e compatível com a nova sociedade que eles queriam e pela qual estavam todos lutando.

Macarena utiliza, além de entrevistas em *live action*, uma série de materiais de arquivo que ela reuniu. De naturezas distintas, são cartas recebidas enquanto ela viveu no Projeto, especialmente as de sua mãe, fotografias, filmagens caseiras, objetos guardados em um baú, além de desenhos que fez quando criança e que, assim como os trechos de animação, representam um relato visual da experiência vivida no Projeto Lares. A multiplicidade de materiais, que também é característica dos documentários latino-americanos e brasileiros citados aqui e que marca a produção documentária contemporânea, expressa como a ideia de

material de arquivo e de “documento” acompanha a tendência subjetiva da relação com os eventos históricos e crises políticas e sociais nos dias de hoje. Como aponta María José Bello, ao analisar os documentários chilenos contemporâneos:

Imagens e objetos se constituem em rastros visuais com o efeito de testemunhar, de dar conta de um momento situado no passado, além de enfatizar a unicidade da experiência. O clássico conceito de material de arquivo se deteriora neste relato: os documentos não servem para ilustrar, mas contribuem para ampliar o sentido, criar novas relações e a materializar o que é singular. (Bello, 2011).

Essa singularidade torna-se mais acessível através dos desenhos de infância de Macarena Aguiló e das imagens animadas, que carregam em seus materiais expressivos os traços da subjetividade de seus realizadores.

No caso de *O Prédio dos Chilenos*, a animação não foi concebida pela diretora, mas sim, por Néstor Gerardo Pérez, irmão social de Macarena. (A realizadora teve três irmãos sociais, Néstor Gerardo, Andrea e Manuela. Pai social: Ivan Badilla). Nesse documentário, a animação é mostrada em trechos, mas em 2012 ela foi lançada como um curta-metragem chamado *Alamar*, em referência à região de Havana onde ficava o prédio ocupado pelo Projeto Lares. Na animação de *O Prédio dos Chilenos*, Néstor Gerardo apresenta não apenas uma expressão de sua experiência pessoal no Projeto Lares, através de uma construção poética, mas também revela o trauma dessa experiência e a dificuldade da comunicação verbal desse trauma. Segundo Macarena, inicialmente Néstor teve resistência em participar do filme e em falar de sua experiência no Projeto. Para ele esse era um assunto difícil, do qual tinha dificuldade em falar a respeito porque suas lembranças da experiência não eram boas. Como muitos dos entrevistados expõem no filme, a questão da separação entre pais e filhos, e sobretudo o abandono em prol da luta política, marcou de maneira traumática as famílias de militantes políticos, especialmente os filhos, que mesmo recebendo o cuidado e o carinho dos pais sociais tinham consciência de que foram deixados por seus pais biológicos. Além disso, para muitas crianças do Projeto Lares havia a dificuldade de viver em conjunto e de se encaixar no sistema das famílias sociais, a impossibilidade de retornar ao país de origem onde estavam seus amigos e familiares e durante os anos do Projeto efetivamente algumas crianças se tornaram órfãs, porque os pais faleceram durante o confronto com as forças militares chilenas.

A animação do filme tematiza a entrada no Projeto Lares, o encontro com as outras crianças chilenas, a mudança para Cuba, a impossibilidade de retorno ao Chile e o fim do

Projeto. Feita em desenho animado, nela predomina o tom poético, reforçado por representações visuais metafóricas e pela escolha da trilha sonora. Representar visualmente sentimentos e pensamentos não é algo tão simples através do registro fílmico, mas como a liberdade de criação e a variedade de formas de expressão na animação são grandes, através dela é possível visualizarmos o que de maneira mais convencional teríamos acesso apenas através das falas dos entrevistados. No caso de situações traumáticas como a das crianças que participaram do Projeto Lares, a comunicação verbal é muitas vezes interdita. A animação, dessa forma, não apenas permite comunicar o que não facilmente pode ser dito, como também permite a visualização de uma dimensão invisível da realidade.

A atual valorização da memória na compreensão do passado é um ponto central para entender a importância da animação nos documentários latino-americanos recentes. A animação construída por Néstor Gerardo não representa fielmente os eventos tais como aconteceram, assim como suas lembranças não são factuais, mas a animação representa como esses eventos marcaram o animador e conformam a maneira como ele se relaciona hoje com o passado. Nesse sentido, o uso de animação, como um tipo de depoimento visual, pode reforçar o fato de que a reflexão sobre a história da América Latina nesses filmes não é isenta, mas tem a mediação dos realizadores. Isso é interessante se pensarmos que a construção da história é um espaço de disputa. Dessa forma, os realizadores de documentários em primeira pessoa marcam sua posição na construção da memória coletiva sobre a América Latina, ao mesmo tempo que são influenciados por ela.

Ao analisarmos as autorrepresentações animadas em que os enunciadores reais também são testemunhas de eventos históricos, notamos que há uma conjunção entre memórias pessoais e memória coletiva nesses filmes que a animação permite reforçar. Como aponta o teórico Paul Wells²⁶⁷, a combinação entre documentário e animação provoca no espectador um questionamento da noção de “evidência” por apresentar a imagem animada como uma forma de documentação de eventos históricos que é baseada na interpretação do animador. A animação funciona, assim, como uma síntese visual de memória e estética, levando para um outro plano a complexidade do cinema documentário acerca da tensão entre ética e estética. Uma vez que a memória resulta de um processo subjetivo, ela também é influenciada pelo conjunto de experiências e informações a que estamos expostos, existindo

²⁶⁷ WELLS, Paul. “‘Never Mind the Bollackers’: Repositories, Sites and Archives in Animated Non-fiction”. Comunicação apresentada no colóquio *Animated Realities*. Edimburgo: Edinburgh College of Art, 2011 (comunicação oral).

inclusive as memórias fabricadas como mostradas em *Valsa com Bashir*. A memória não funciona como uma ferramenta de preservação do passado no sentido de mantê-lo inalterado, uma vez que ela é dinâmica e influenciável, mas o faz no sentido de manter o passado acessível e de ajudar a entendê-lo. “É inevitável a marca do presente no ato de narrar o passado”, como coloca Beatriz Sarlo ao retomar a posição do Paul Ricoeur sobre as diferenças entre história e discurso (Sarlo, 2007, p.49). Nesse processo de resgate do passado através da memória no cinema, a animação apresenta-se como uma importante ferramenta de acesso à história social através de uma abordagem subjetiva e configura-se como um outro tipo de testemunho, para além daquele disponibilizado pelos depoimentos. Se pensarmos na característica reflexiva que a animação assume quando associada a uma narrativa documentária, expondo a natureza fabricada da representação fílmica, podemos considerar que a animação nesses filmes testemunha também a própria necessidade de se posicionar como protagonista dos acontecimentos que marcam a história e de construir o entendimento sobre essa história.

3.2. O enunciador renomado

Ao analisar o envolvimento dos próprios personagens na produção de documentários animados que os tem como tema, Paul Ward (2005, p.94-95) aponta para a possibilidade de inclusão desses filmes da categoria de “documentários interativos” proposta por Bill Nichols (1991). Uma das razões é a visão de Nichols de que o objeto da narrativa documentária desses filmes é a própria interação entre documentarista e documentado, que se dá especialmente através da entrevista. Em outras palavras, aquilo que o filme documenta é, em grande medida, o encontro entre o realizador e seu personagem-tema. Os documentários animados que se apresentam como entrevistas animadas também documentam essa interação e têm nas imagens animadas uma outra forma de comunicação entre documentarista e documentado. Ward também destaca a participação do indivíduo documentado ou de pessoas relacionadas a esse indivíduo no processo de construção do filme, como acontece com os documentários animados *A is for Autism* (Tim Webb, 1992), em que os desenhos de pessoas autistas entrevistadas serviram de base para a animação e *Snack and Drink* (Bob Sabiston, 1999), no qual a tia e a mãe do protagonista Ryan Power participaram realizando algumas sequências de

animação. Ao analisarmos o documentário animado sob a perspectiva da abordagem semiopragmática, observamos que a interação do protagonista com o realizador na construção do filme pode se dar também através de sua participação na produção de sentidos e afetos da comunicação fílmica. Analisamos aqui um caso em que o protagonista participa da estrutura enunciativa do filme como uma instância produtora de sentidos e afetos, sobretudo com sua trajetória de vida, cuja notoriedade antecede o filme.

O documentário animado de longa-metragem *Is the Man Who is tall Happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky* (2013) apresenta uma montagem de entrevistas animadas realizadas pelo diretor francês Michel Gondry com o linguista, filósofo e ativista político americano Noam Chomsky. As entrevistas foram primeiro gravadas em 2010 no MIT - Massachusetts Institute of Technology, do qual Chomsky é professor emérito, e depois combinadas com imagens animadas produzidas pelo próprio Gondry, com a participação dos animadores franceses Valérie Pirson e Timothée Lemoine. Segundo Gondry²⁶⁸, o uso de animação nesse filme teve como justificativa evitar o efeito de tédio no público por assistir duas pessoas conversando por mais de uma hora. Em especial, a animação abstrata lhe permitiria evitar uma transcrição simplificada da fala do linguista e ao mesmo tempo manter uma precisão e aproximação com seu conteúdo mesmo que ele não tenha entendido exatamente todas as nuances da fala, seja por sua falta de domínio de inglês ou por sua falta de conhecimento teórico.

As conversas entre Gondry e Chomsky giram em torno especialmente do trabalho de Chomsky em linguística, sobre sua teoria da gramática generativa e da competência linguística. Entretanto, o filme aborda também a visão de Chomsky sobre ciência, astrologia, religião, vida pós-morte e aspectos da vida pessoal do linguista, como sua formação educacional e a perda de sua esposa. Em *Is the Man Who is tall Happy?* é a figura humana por trás do pensamento científico que desponta como objeto da representação construída por Gondry. O diretor busca informações sobre a vida, as memórias e as opiniões pessoais do linguista e usa uma animação mais narrativa para desenvolver seu outro objetivo com o filme, mostrar o lado humano de Chomsky. Em uma das sequências do filme, por exemplo, Gondry tenta saber de Chomsky como ele se sente em relação ao falecimento de sua esposa. A recusa de Chomsky em tratar do assunto abre espaço para Gondry representar os sentimentos de

²⁶⁸ GONDY, Michel. Entrevista com Michel Gondry. In: *IS THE MAN Who is Tall Happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky*. Sundance Selects, 2013, 1 DVD (88 min.)

Chomsky de maneira poética, explorando um universo onírico mais próximo daquele de seus filmes ficcionais.

Segundo o diretor, a importância de mostrar o caráter humano de Chomsky no filme deve-se ao fato de que assim os espectadores poderiam ficar mais inclinados a ouvir suas opiniões nos aspectos políticos. Para o diretor, isso serviria para assegurar ao espectador que a voz política de Chomsky deve ser ouvida. E é na busca desse objetivo, entre outras coisas, que o filme de Gondry extrapola o uso da animação como ferramenta didática, o que faria dele apenas um filme de animação científica, por exemplo. Além disso, mais do que servir a uma tradução dos conceitos teóricos, é possível considerar que Gondry dialoga com Chomsky através de seus desenhos animados, respondendo às colocações teóricas com sua interpretação pessoal expressada na linguagem visual da animação. A animação adquire então a função de uma fala, que amplia a expressão – e a voz – de Gondry no filme.

Cabe destacar que o uso de animação em documentários como suporte visual para um conteúdo de caráter científico é antiga, como atestam filmes produzidos pelo INCE no Brasil nos anos 1950 e 1960, e ainda bastante comum, como demonstram as animações de palestras disponíveis na internet ou as animações produzidas por instituições jornalísticas como *The Guardian*. Nos últimos anos, entretanto, a imagem animada passou a ser reconhecida também em seu potencial de dar visibilidade a fatos e coisas que não podem ser registrados pela câmera. Em *Is the Man Who is tall Happy?* Gondry demonstra estar ciente da natureza reflexiva da animação. Como apresentamos no segundo capítulo, no início do filme ele apresenta a animação do texto de sua narração em voz *off*, um recurso que é recorrente, apresentando uma fala que dialoga com o que teóricos têm apresentado sobre a relação da animação com o documentário. Gondry diz que algumas vezes, em documentários que trabalham com registro *live action* de pessoas, o espectador pensa que a voz do filme é da pessoa em frente à câmera²⁶⁹. Mas, como ele afirma, ainda em sua narração, a edição é invisível e de alguma maneira ela altera a realidade, então há manipulação. Esse poder reflexivo da animação corresponde ao que o teórico inglês Paul Ward chama de “*animatedness*” e Sybil DelGaudio se refere como “metacomentário” da animação no documentário.

²⁶⁹ É interessante ressaltar como o termo “voz” empregado por Gondry reproduz o conceito trabalhado por Bill Nichols (2005, pp. 72-92) de voz do documentário correspondendo ao ponto de vista apresentado pelo documentário.

A reflexividade oferecida pela animação é reforçada pelos recursos metanarrativos adotados por Gondry, como por exemplo, na primeira sequência do filme, quando ele apresenta o processo de construção da própria animação e em diversos momentos em que ele interrompe a sequência da entrevista para fazer alguma observação ao espectador. Nesses trechos, o filme adquire aspecto de diário, com Gondry confidenciando ao espectador suas ideias, as dificuldades com a produção da animação, se desculpendo pelo inglês pobre ou mesmo para expressar uma discordância com Chomsky. Além disso, o diretor expõe tanto o processo de produção do filme como também a sua figura como realizador e adiciona elementos autobiográficos à narrativa, o que torna visível como ele é tanto realizador como um dos protagonistas.

A animação construída por Gondry também expõe o que foi para ele a experiência das entrevistas, recurso para tornar visíveis elementos da conversa com Chomsky que não puderam ser registrados pela câmera. Em uma cena, Gondry recomeça a entrevista mencionando o encontro anterior, quando eles falaram sobre evolução e Chomsky se mostrou muito cético. O linguista então interrompe Gondry para contradizê-lo afirmando: “eu não sou cético sobre evolução”. Gondry ilustra essa situação com o desenho dele levando um murro, como uma maneira de destacar seu constrangimento. Nesse sentido, é interessante notar como a animação pode enriquecer filmes que usam a entrevista como estratégia de enunciação documentária expondo elementos subjetivos do encontro entre realizador e personagem, reforçando ou revelando o ponto de vista do realizador através da representação visual. Se pensarmos quanto a entrevista é um recurso caro ao cinema documentário e como a exposição do processo de construção do filme é valorizada como uma atitude ética, podemos considerar que a entrevista animada, enquanto ferramenta de representação, consegue conjugar essas duas estratégias e potencializar uma representação documentária que seja ao mesmo tempo ética e interessante esteticamente.

Em nossa análise de *Is the Man who is tall happy?*, consideramos que a estrutura enunciativa do filme é marcada pelo protagonismo tanto de Chomsky como de Gondry e que o fato dele serem figuras públicas influencia o processo de compreensão do filme. Tendo em conta ambos como enunciadores da comunicação fílmica, propomos a ideia de enunciador renomado, isto é, aquele enunciador que é conhecido de antemão pelo espectador. Enquanto enunciadores renomados, tanto Chomsky como Gondry trazem para a comunicação fílmica um conjunto de imposição de sentidos que são externos ao filme uma vez que não é possível

desvinculá-los de suas figuras públicas. Dessa maneira, os espaços de comunicação conectados a Gondry e a Chomsky também estão articulados na estrutura enunciativa do filme. O documentário animado, por si só, é um tipo de filme que transita por espaços de comunicação tradicionalmente distintos, da animação e do documentário e sua estrutura narrativa sofre a influência desses espaços. Em *Is the Man Who is Tall Happy?* é possível pensar que há uma intersecção também com o campo da Linguística ou das Ciências Humanas, enquanto espaços de comunicação do qual Chomsky faz parte e que esse é um elemento que está articulado na estrutura enunciativa documentarizante desse filme. Além disso, os elementos autobiográficos da enunciação construída por Gondry, através da narração, da entrevista e da animação têm como uma consequência o fato de que o filme convida a pôr em ação outros modos de leitura fílmica, como o modo autobiográfico, o que interfere na construção do enunciador real. Como mencionamos, a autobiografia dificilmente tolera a contestação (Odin, 2000, p. 164), uma vez que tudo que EU afirmo sobre minha própria vida não é suscetível de dúvida e o enunciador autobiográfico se difere do Enunciador real documentarizante, pois este se caracteriza como um enunciador que pode ser questionado.

No caso de *Is the Man who is tall happy*, por um lado, os elementos da experiência pessoal de Michel Gondry ao fazer um filme sobre Noam Chomsky podem bloquear o questionamento à enunciação que se desenvolve ao nível dessa experiência pessoal, de caráter autobiográfico. Por outro lado, o filme mantém a imposição de sentidos segundo o modo documentarizante, especialmente através da fala de Chomsky, configurando-se em um tipo de combinação entre retrato e auto-retrato. Apesar de Gondry chamar atenção no próprio filme de que a voz nem sempre é a da pessoa em frente à câmera (ou podemos pensar nesse caso, ilustrada no desenho) e de que a animação explicita que o filme é uma construção, no entanto, indo de encontro com essa intenção, Gondry usa a imagem de Chomsky como grande pensador com grande caráter humano para cativar o espectador a se abrir para as opiniões políticas do linguista em vez de explicitar que este é seu objetivo com o filme²⁷⁰. Esse não pode ser considerado um filme sobre as teorias de Chomsky em linguística ou filosofia. Se o fosse, seria um filme bastante limitado, já que não apresenta os fundamentos dessa teoria, seu impacto, suas críticas, etc.

²⁷⁰ Vale destacar, inclusive que Gondry declara no filme que conheceu Chomsky através dos documentários *Manufacturing Consent: Noam Chomsky and the Media* (Mark Achbar e Peter Wintonick), de 1992 e *Noam Chomsky: Rebel Without a Pause*, (Will Pascoe) de 2003, ambos sobre as ideias e ativismo político de Chomsky.

A conversa animada do filme parece satisfazer os anseios do cineasta: Gondry diz que buscava um projeto no qual pudesse concentrar sua criatividade e contribuir para compartilhar seus valores. Além de fortalecer seu lado narcisista de poder passar um tempo com o “mais importante pensador vivo”. Sobre as suas ilustrações, ele afirma: “Eu ilustro coisas e algumas vezes elas estão na superfície e algumas vezes mais profundas. Então há uma combinação entre algo realmente ingênuo e algo tipo matemático ou geométrico que de certa forma define quem eu sou”. *Is the Man Who is tall Happy?* pode ser pensado como um filme sobretudo sobre o encontro entre essas duas figuras públicas que são Noam Chomsky e Michel Gondry: o primeiro, um grande pensador, o outro um grande curioso diante de seu ídolo. Além disso, a combinação entre a fala de Chomsky, o que ele agrega à compreensão fílmica e a fala de Gondry, expressa tanto pela camada sonora como através da animação faz emergir a conversa, *animada*, como elemento principal do filme, se conformando em um tipo de documentário participativo em que o encontro é o próprio objeto do filme. Uma conversa sobre ciência, mas cujo objetivo didático é apenas um meio para Gondry homenagear seu ídolo e instigar um posicionamento político.

3.3. Os Enunciadores fictícios documentarizantes

Em 2008, quando o curta-metragem *Dossiê Rê Bordosa* (Cesar Cabral, 2008) foi exibido no tradicional festival brasileiro de cinema documentário É Tudo Verdade, os espectadores desse evento se depararam com uma experiência destoante daquela proporcionada pelos demais filmes que compunham a respectiva sessão – filmes cujas imagens, de natureza fotográfica, lançavam cada espectador para a dimensão espaço temporal que Fernão Pessoa Ramos denomina de “dimensão da tomada”, isto é, a circunstância em que se deu o registro do mundo pelo sujeito-da-câmera e que a imagem filmada permite transparecer (Ramos, 2008, p.82-90). Em vez disso, *Dossiê Rê Bordosa* expôs na tela reproduções de tiras em quadrinhos (da revista Chiclete com Banana) e, especialmente, bonecos animados que, em cenários que simulavam o mundo real, davam materialidade a personagens reais – alguns publicamente conhecidos, como os cartunistas Angeli e Laerte – e personagens reconhecidamente fictícios, como Bibelô e Bob Cuspe, criações de Angeli, o que

pode ter causado em alguns espectadores um questionamento que podemos traduzir pelo próprio nome do festival: “é tudo verdade?”.

O filme, que se propõe como uma investigação sobre o “assassinato” da personagem fictícia Rê Bordosa, mistura documentarização e ficcionalização para desvendar as causas que levaram Angeli a “matar” a personagem no auge de sua popularidade. Embaralhando as fronteiras entre ficção e realidade, *Dossiê Rê Bordosa* apresenta uma possibilidade de narrativa documentária que se constrói a partir da exploração de elementos ficcionais como parte de uma estrutura enunciativa documentarizante. Para examinar como uma leitura documentarizante pode ser realizada a partir de materiais ficcionais como a personagem Rê Bordosa e de como esse filme permanece um documentário mesmo fazendo uso de recursos ficcionalizantes, propomos uma análise de *Dossiê Rê Bordosa* a partir do exame de outras duas produções que fazem dialogar os campos da animação e do documentário: o documentário animado brasileiro *A Guerra dos Gibis* (Thiago Mendonça; Rafael Terpins, 2012) e o falso documentário britânico *Creature Comforts* (Nick Park, 1989)²⁷¹.

Produzido pelo estúdio Aardman, *Creature Comforts* é um filme de cinco minutos que apresenta entrevistas com animais em um zoológico como se fossem eventos reais. Tendo como precedente a série de animação não ficcional *Conversation Pieces*, citada no primeiro capítulo, *Creature Comforts* foi produzido a partir da combinação do áudio original de entrevistas com animação *stop motion* de bonecos de animais. O filme ganhou o Oscar de Melhor Curta-metragem de Animação em 1991 e deu origem a uma série para televisão com o mesmo nome. O filme tem início com a imagem de um gravador de áudio com voz *over* anunciando um depoimento. A essa imagem de um aparelho de gravação sucedem-se imagens animadas de bonecos, feitos de plasticina, de animais em cenários correspondentes a suas respectivas acomodações em um zoológico. A animação é construída com os personagens em primeiro plano aparecendo como “entrevistados”, cercados de animais da mesma espécie, fornecendo depoimentos sobre suas condições de moradia. A câmera fixa e o enquadramento reproduzem a estética de entrevistas em filmes documentários, o que é reforçado pela presença constante do microfone em quadro. Construído em uma escala proporcional ao resto do cenário e dos personagens e com o mesmo material dos bonecos, o falso microfone é

²⁷¹ O filme *Dossiê Rê Bordosa* foi também analisado a partir da relação entre animação, autobiografia, biografia e transmediatização pela pesquisadora brasileira Carla Scheider no texto “‘Dossiê Rê Bordosa’: biografia, autobiografia e elementos transmidiáticos”, o que mostra como esta obra rende diversas abordagens. A análise encontra-se disponível em: <http://www.rua.ufscar.br/dossie-re-bordosa-biografia-autobiografia-e-elementos-transmidiaticos/>

exibido na mão de um “sujeito fora de quadro”, alternado por um microfone suspenso por vara, o que subentende a presença de uma “equipe de filmagem”, tornando o filme esteticamente similar a filmes documentários reais, porém construído com animação de bonecos.



Fig. 29: Animais sendo entrevistados em *Creature Comforts*

Seguindo um modelo de entrevista de rua, em que diferentes pessoas respondem às mesmas questões, *Creature Comforts* foi construído a partir de depoimentos reais de pessoas na Inglaterra (moradores de um conjunto habitacional, de um lar para idosos e de uma loja) questionadas sobre suas condições de moradia. Posteriormente, animais foram escolhidos para combinar com cada tipo de voz das entrevistas selecionadas e os áudios foram sincronizados com a animação dos bonecos de plasticina. Ao som das entrevistas foram acrescentados elementos sonoros que reforçam a construção da ambientação de um zoológico. O resultado apresenta as entrevistas como tendo sido fornecidas por animais sobre suas condições de moradia e não por seres humanos, alterando-se o estatuto e o contexto dos depoimentos para produzir uma animação ficcional com elementos e estrutura narrativa documentais. Um dos entrevistados, por exemplo, é um homem, representado por uma onça, que reclama das condições climáticas de onde vive. Defendendo os benefícios de viver no Brasil em comparação à vida na Inglaterra, o personagem tem um discurso condizente ao que poderia ser a opinião de um animal selvagem, como a onça, nessas condições. Por utilizar recursos narrativos e estéticos próprios de filmes documentários para compor uma animação ficcional,

podemos considerar *Creature Comforts* como exemplo de um falso documentário animado, também chamado *animated mockumentary*, em inglês.

Mais conhecido como *mockumentary*, termo derivado do verbo inglês “to mock”, isto é, zombar, o falso documentário é um gênero de filme em que eventos fictícios são apresentados em formato de filme documentário, como se fossem eventos reais. Geralmente associado à comédia, o *mockumentary* faz uso dos recursos estilísticos do documentário, oferecendo-se como uma paródia ou sátira. Segundo Jane Roscoe e Craig Hight (2001), a paródia comunica a um leitor entendido, uma vez que seus elementos cômicos só são reconhecidos pelo espectador se este reconhece também o formato de texto que é parodiado. Dessa forma, o “mock-documentário” só pode ser reconhecido enquanto paródia quando o espectador estiver familiarizado com os códigos e convenções do filme documentário e seu propósito de texto sério (isto é, sua relação com os discursos de sobriedade). Para Paul Ward, a análise de Roscoe e Hight traz à tona questões que envolvem a relação pouco habitual entre documentário e comédia, como o risco de documentários que apresentam texto humorístico serem mal interpretados:

O verso dessa observação é que haverá ocasiões inevitáveis em que os espectadores irão efetivamente “ir-reconhecer” um documentário “propriamente dito” como um falso documentário, simplesmente por causa do tom usado ou pela presença de personagens bizarros. Alguns espectadores irão ler estes elementos e estratégias como parte do repertório cômico e tirar a conclusão de que o filme é um falso documentário. O problema disso é que falsos documentários são por definição *ficcionais*, embora uma ficção que astutamente comunique em cima do cinema *documentário* e de seus pressupostos. (Ward, 2005, p. 72, tradução nossa, grifos do autor)²⁷²

Dessa forma, podemos considerar que filmes documentários que adotam estratégias narrativas próprias da comédia cinematográfica podem ser tomados pelo espectador como falsos documentários, mesmo que a intenção do realizador seja a de utilizar a comédia para adicionar um efeito ou chamar a atenção de algo dentro do próprio discurso documentário. No caso de filmes de animação com proposta documental, como os documentários animados, isso pode ser potencializado por causa do forte vínculo da animação com o gênero ficcional e com a comédia. Nesse sentido, consideramos que a mistura de humor e documentário no filme

²⁷² Do original: “The flip side of this observation is that there will be inevitable occasions where viewers will effectively ‘misrecognise’ a ‘proper’ documentary as a mock-documentary, simply because of the tone used, or the presence of bizarre characters. Some viewers will read these elements and strategies as part of the comedic repertoire and draw the conclusion that the film is a mock-documentary. The problem with this is that mock-documentaries are by definition *fictional*, albeit a fiction that comments astutely on *documentary* filmmaking and its assumptions”.

Dossiê Rê Bordosa pode levar o filme a ser considerado um falso documentário animado, o que é potencializado pela exploração de elementos da obra ficcional de Angeli, como sua protagonista, Rê Bordosa.

As tirinhas de Rê Bordosa foram publicadas de 1984 a 1987 na Folha de S.Paulo e reeditada em outros jornais do país, assim como fizeram parte do conteúdo da revista Chiclete com Banana, editada por Toninho Mendes pela Circo Editora, publicação que reuniu uma importante geração de quadrinistas brasileiros como Angeli, Laerte, Luiz Gê e Glauco. O Brasil vivia os últimos anos de sua ditadura civil-militar, fortemente caracterizada por uma mentalidade conservadora, associada à religião católica. Os quadrinhos de Angeli estenderam a crítica política realizada pelas variadas produções artísticas desta época à sociedade brasileira e seus hábitos, definida nos quadrinhos como uma população conservadora. Com um senso de humor político, transgressor e urbano, os personagens criados por Angeli foram associados a eventos culturais como o movimento punk, o rock n' roll, o consumo de drogas, o ativismo político e a liberação sexual.

Do conjunto da obra de Angeli, Rê Bordosa emergiu como um dos personagens mais populares, trazendo para seus quadrinhos questões que faziam parte dos debates feministas daquela época no Brasil, como o casamento, o aborto e a sexualidade feminina. Ela foi representada como uma mulher *junk* em seus trinta anos. Com seu estilo de vida, Rê Bordosa quebrou os códigos de conduta femininos de seu tempo: costumava passar a maior parte do tempo bebendo e fumando em um bar ou na banheira, sozinha ou em companhia de um ou mais homens, e às vezes de mulheres. Assim, embora suas histórias não fossem sobre a política do país, mas sim sobre a liberdade individual, Rê Bordosa se tornou um símbolo de resistência a uma conduta moral associada à ditadura civil-militar brasileira.

Em 1987, depois de conquistar sucesso e popularidade, Angeli decidiu pôr fim aos quadrinhos de Rê Bordosa. Para sua última aparição, ele criou uma edição especial da revista Chiclete com Banana em que o cartunista tematizou a vida e a morte da personagem. Ele desenhou a si mesmo nas histórias em quadrinhos encontrando Rê Bordosa, torturando a personagem e atirando-a no rio. Depois de sobreviver a esta primeira tentativa de assassinato, Rê Bordosa é retratada morrendo de tédio depois de se casar com o garçom Juvenal, um marido repressivo e sexista. Depois de casada, Rê Bordosa é forçada por seu novo marido a abandonar sua vida boêmia e promíscua e, seguindo a proposta de Juvenal de ter um filho, a

personagem literalmente explodiu. Com isso, Angeli finalizou a saga e a produção de quadrinhos da personagem com uma morte simbólica²⁷³.



Fig. 30: Rê Bordosa e Angeli aparecem juntos na banheira em uma das tirinhas de Rê Bordosa

No entanto, o filme *Dossiê Rê Bordosa* não apresenta a informação sobre como o casamento matou Rê Bordosa. A obra se centra no ato de Angeli “matar” sua personagem, porém, o “crime” do qual o filme se refere não é a morte do personagem que ocorreu nos quadrinhos, mas o fim dos quadrinhos de Rê Bordosa. A “morte” de Rê Bordosa é, portanto, o fim de sua existência como objeto cultural pertencente ao universo dos quadrinhos brasileiros independentes. De acordo com o diretor, Cesar Cabral²⁷⁴, seu objetivo foi produzir um filme de investigação dedicado à produção dos quadrinhos brasileiros nos anos 80 e focado na morte de Rê Bordosa, porém brincando com o fato desse acontecimento ser ao mesmo tempo uma piada e uma morte. Com esse propósito, Cabral embaralha os limites entre a ficção dos quadrinhos de Rê Bordosa e a realidade em que eles existiram, explorando o fato de que apesar de sua morte ter ocorrido no universo dos quadrinhos, o fim da personagem Rê Bordosa por uma decisão de seu autor é algo que pertence ao universo do mundo real e que teve uma repercussão social, como demonstra a matéria do jornal *Folha de São Paulo* da época²⁷⁵.

O filme apresenta elementos ficcionais como as manchetes de revista inventadas, a “participação” de personagens fictícios, a criação de *flashbacks* a partir da obra de Angeli, entre outros. Ao mesmo tempo, o diretor Cesar Cabral fez uso dos quadrinhos para

²⁷³ A personagem continuou aparecendo em publicações posteriores, no entanto, em coletâneas e participações em outras tirinhas.

²⁷⁴ CABRAL, Cesar. Entrevista concedida a Jennifer Jane Serra. São Paulo, 17 março 2011. [N.P.]

²⁷⁵ Matéria do caderno “Ilustrada”, do jornal *Folha de São Paulo*, de 21 de dezembro de 1987.

reconstituir o passado e o perfil de Rê Bordosa, utilizando a obra ficcional de Angeli como material documental para falar a respeito da personagem. Como os próprios realizadores afirmam, trata-se de um filme “baseado em fatos reais da obra fictícia de Angeli”. Essa fusão entre o mundo fictício construído por Angeli nos quadrinhos e o mundo da realidade acentua o caráter híbrido do filme, estabelecido pela junção de animação e documentário, o que reforça a posição da obra na fronteira entre ficção e não ficção.

Para explorar os limites entre o que é ficção e o que é realidade sobre o fim dessas tirinhas, *Dossiê Rê Bordosa* traça os perfis do diretor como o “assassino” e Rê Bordosa como a “vítima”. O filme também apresenta dois narradores que atuam como condutores da narrativa, introduzindo questões e hipóteses em torno do “crime”, usando voz *over* e entonação exagerada como locutores de programas de rádio de proposta investigativa, criando, assim, uma paródia desses programas. A entonação e o texto dos narradores, combinados com a trilha sonora, aproximam a operação de “Mise en phase”²⁷⁶ de *Dossiê Rê Bordosa* ao de um *thriller*, especialmente com a acentuação de momentos de suspense e tensão. Além disso, o filme combina entrevistas animadas com pessoas reais e personagens fictícios com uma edição que fornece um tom cômico, uma vez que as declarações dos entrevistados são editadas para seguir a narrativa, produzindo um efeito de piada, algo que também é reforçado pela trilha sonora e pelo texto da narração.

O filme inclui versões animadas de entrevistas gravadas por Cabral com pessoas reais (o que chamamos aqui de “entrevistados reais”) e entrevistas fabricadas com personagens ficcionais criados por Angeli (“entrevistados fictícios”). Um dado importante é que alguns dos personagens reais, o próprio Angeli e a cartunista Laerte, são pessoas públicas e, por isso, eles podem ser reconhecidos pelo espectador como pessoas reais. Da mesma forma, os personagens fictícios, como Bibelô e Rê Bordosa, são também reconhecidos pelo público, mas como personagens das tirinhas. Apenas ao assistir aos créditos finais, os espectadores são informados de que Cabral gravou entrevistas com pessoas reais e as animou. Além disso, o estilo visual dos bonecos usados no filme reproduzem características visuais dos desenhos de Angeli (Figura 31), o que os conecta à obra ficcional do cartunista.

²⁷⁶ Como propôs Roger Odin (2000, p.37-46), a operação de Mise en phase corresponde à sintonia emocional que o filme produz entre o espectador e a sequência de eventos que ocorrem na narrativa.



Fig. 31: Angeli encontra sua personagem Rê Bordosa

A construção de uma diegese em *Dossê Rê Bordosa* é algo que também o aproxima de narrativas ficcionais. De acordo com Odin (2000, p.23), as operações necessárias para a construção de uma diegese são: “figurativização”, que ocorre quando o espectador considera o que se vê na tela como representando algum elemento do mundo; O apagamento do suporte fílmico, quando o espectador esquece a natureza fabricada do filme; A consideração do espaço do filme como um espaço habitável. Destacamos que é possível realizar a construção de uma diegese diante de documentários *live action*, assim como ao assistir documentários animados. *Becoming Invisible* (Andy Glynne, 2008), da série inglesa *Animated Minds*, por exemplo, apresenta a história de uma mulher com anorexia, com imagens animadas que ilustram o que a personagem narra e que constitui seu mundo psicológico. Neste caso, o filme convida o espectador a operar a “diegetização” e construir um espaço psicológico correspondente ao psicológico do personagem.

No entanto, ao contrário das narrativas ficcionais, o documentário nem sempre induz o espectador a operar a diegetização. É o caso de filmes com materiais heterogêneos, que impedem a construção de um espaço diegético. O documentário animado *A is for Autism* (Tim Webb, 1992) é um exemplo. Ele combina depoimentos e efeitos de áudio como a sobreposição de diferentes elementos de áudio, mistura de conversa com som ambiente, alternância de volume de sons, etc., com diferentes recursos visuais, como desenhos animados feitos por pessoas autistas, combinação de animação e *live action* em uma sequência caótica de elementos audiovisuais. A multiplicidade de materiais utilizados e a maneira como eles são

organizados neste filme impedem que o espectador comum reconheça o mundo como um espaço habitável a menos que este espectador tenha autismo, uma vez que a obra expressa como o mundo é percebido pelo autista. Desta forma, os diferentes materiais incluídos neste filme exemplificam o transtorno psicológico que molda o mundo da experiência autista, discursando sobre o que é ser autista, sem, no entanto, sugerir a operação de diegetização.

Em *Dossiê Rê Bordosa*, a construção de uma diegese permite a fusão entre o universo fictício dos quadrinhos de Angeli e o mundo real em que se desenvolve a produção do cartunista. Neste sentido, exceto pelas cenas animadas que mostram histórias em quadrinhos, jornais e revistas que constituem outros espaços, toda a animação de bonecos tem um estilo visual uniforme que une contextos diferentes: uma entrevista com Rê Bordosa em sua banheira para um canal de TV; Uma gravação com estética de filme Super 8 mostrando uma Rê Bordosa criança; Entrevistas com pessoas reais; Entrevistas com personagens fictícios; imagens de recordações de Angeli, Bibelô e Bob Cuspe; Angeli em uma banheira. A padronização promovida pela animação faz com que o espaço diegético seja compartilhado por personagens reais e fictícios ao mesmo tempo que a animação reproduz elementos narrativos próprios do documentário *live action*: o uso de filmes caseiros, imagens de arquivo e a realização de entrevistas.

No entanto, embora esses elementos associem o filme a um universo ficcional, Cesar Cabral utiliza ao mesmo tempo os quadrinhos como material documental para discursar sobre a vida de Rê Bordosa e a obra de Angeli. Por exemplo, as falas de Rê Bordosa não foram fabricadas para o filme, mas sim, selecionadas de tirinhas da personagem publicadas por Angeli, e as cenas ficcionais, como os *flashbacks*, foram criadas a partir de cenas da própria obra do cartunista. Na cena da entrevista de Bibelô, por exemplo, ele narra seu último encontro com Rê Bordosa que aconteceu no mesmo bar onde ele está "sendo entrevistado" para o filme. Depois, a imagem do bar sofre uma metamorfose fundindo o presente (o momento da entrevista) com o passado (a noite em que Rê Bordosa e Bibelô se encontraram). Com isso, Cabral apresenta um retrato de Rê Bordosa usando as memórias dos entrevistados reais e uma memória fabricada para os personagens fictícios, com a obra de Angeli funcionando como um tipo de "consciência" para esses personagens.

Com base nesses elementos, podemos considerar que *Dossiê Rê Bordosa* apresenta elementos sugerem uma leitura ficcionalizante ao mesmo tempo que incorpora também elementos que o relacionam com o documentário animado. A combinação da narrativa

documental, da comédia e dos materiais ficcionais dos quadrinhos com materiais documentais, como as entrevistas reais, pode reforçar a ambiguidade do filme sobre ser uma produção de ficção ou de não ficção. Para entendermos como *Dossiê Rê Bordosa* pode levar os espectadores a vê-lo como um documentário recorreremos a uma análise do filme baseada no modelo de leitura documentarizante buscando elementos no filme que indiquem ao espectador que o filme é um documentário animado. Segundo Odin, o processo de produção de sentidos e afetos segundo o modo documentarizante é complexo e reúne operações mais heterogêneas do que o processo de leitura ficcionalizante, pois os filmes documentários são muito distintos uns dos outros, podendo reivindicar diferentes construções espaciais, formas discursivas e relações afetivas. Como observamos, é na especificidade da estrutura enunciativa que podemos encontrar alguma homogeneidade entre os filmes que pedem uma leitura documentarizante: toda leitura de filmes baseada na comunicação documentarizante requer a construção de um enunciador real. Neste caso, as soluções internas e externas ao filme podem impor a construção de um enunciador real.

As soluções internas referem-se à forma como o filme é estruturado, o que nos leva a investigar os elementos internos do texto filmico. Como explicamos no capítulo anterior, uma solução interna para garantir uma leitura documentarizante é o uso de escolhas estilísticas típicas de narrativas documentais e que são incomuns em filmes de ficção, como por exemplo, o uso de narração em voz *over* e entrevistas. No entanto, cabe destacar que as convenções dos campos cinematográficos se tornaram mais compartilhadas e mesmo que um filme apresente elementos estilísticos típicos do cinema documentários esses elementos não garantem que o filme seja de fato um documentário, como é o caso de falsos documentários animados como *Creature Comforts*. Nesse sentido, assim como *Creature Comforts*, *Dossiê Rê Bordosa* incorpora um vocabulário filmico típico de produções documentais, como depoimentos, a visão de um microfone boom que aparece “acidentalmente” na entrevista de um personagem, o uso de material de arquivo, entre outros. No caso de *Creature Comforts*, podemos considerar o filme como uma paródia de programas jornalísticos televisivos que fazem uso de entrevistas de público. Entretanto, nesse filme, os elementos considerados típicos da narrativa documentária, como por exemplo a presença de um sujeito sustentando uma câmera ou a montagem estruturada em torno de um argumento, são utilizados para a subversão da narrativa assertiva que marca os discursos documentais e o reconhecimento dessa obra como uma paródia pode fazer operar a leitura ficcionalizante. *Dossiê Rê Bordosa*, por sua vez,

também se apropria de convenções do cinema documentário, parodiando documentários fundamentados em entrevistas e programas jornalísticos do rádio, porém sua proposta é utilizar elementos próprios do humor empregado por Angeli em seus quadrinhos para a construção de uma narrativa documentária.

Outro elemento interno ao filme que se diferencia nas duas obras diz respeito à construção da atuação dos bonecos. Em *Dossiê Rê Bordosa*, a performance dos bonecos foi produzida de maneira diferente para representar personagens reais e personagens fictícios. Segundo Cesar Cabral, para representar a ação dos personagens fictícios, como Bob Cuspe e Bibelô, foi produzida uma performance para cada personagem tomando-se como base seu comportamento nos quadrinhos. Como originalmente esses personagens são figuras bidimensionais fixas, o movimento e o gestual dos bonecos foi produzido a partir da criatividade do animador, que elaborou para cada um uma “personalidade corporal”. Com os personagens reais, no entanto, o diretor preferiu não produzir uma atuação para os bonecos, mas sim copiar os gestos das pessoas captados na filmagem das entrevistas e reproduzi-los em sincronia com a voz de cada entrevistado, criando, assim, “uma sensação de realismo”. Podemos considerar, que Cabral buscou reproduzir com a linguagem da animação o comportamento técnico humano captado nas imagens *live action*. Além disso, os cenários construídos para a animação reproduziram elementos das locações das entrevistas reais com o intuito de reforçar a dimensão documental do filme.

Creature comforts, por sua vez, teve seus cenários e bonecos animados construídos sem uma correspondência com as tomadas que originaram os áudios utilizados no filme. Segundo os realizadores da série gerada pelo filme, em depoimentos presentes no DVD²⁷⁷, o processo de construção das animações deu-se através da análise somente dos áudios registrados, descartando-se a imagem das pessoas entrevistadas. A partir do timbre, do modo de falar, isto é, da sonoridade de cada voz, foi traçada uma personalidade e performance corporal para cada personagem da animação. Como afirmam os autores da série *Creature comforts*, “as vozes não roteirizadas do público da Grã-Bretanha foram trazidas à vida com personagens animados...”²⁷⁸. Nesse sentido, podemos considerar que as vozes gravadas foram desprendidas das pessoas que as possuíam, assim como do contexto em que foram fornecidas. Além disso, o material de áudio foi editado para a criação de uma coerência entre a opinião

²⁷⁷ CREATURE Comforts. Series 1 part 1. Criado por Nick Park. Dirigido por Richard “Golly” Goleszowski. Aardman Animations, 2003. 1 DVD.

²⁷⁸ Ibidem. Informações presentes no encarte que acompanha o DVD.

dos entrevistados e o que poderia ser a opinião de animais, com o objetivo de causar um efeito cômico, e não para a construção de uma argumentação discursiva, como é próprio de filmes documentários.

Podemos destacar também que, tanto em *Dossiê Rê Bordosa*, quanto em *Creature comforts*, a relação entre animação e documentário, no que concerne à leitura do filme como um documentário, pode ser considerada como complexa por tratar-se de animação de bonecos. Paul Wells chama atenção para a especificidade do modo de expressão da animação de bonecos:

O boneco desenrola uma complexa tensão entre ser parecido com um ser humano embora seja não humano na forma; ao mesmo tempo, o boneco é a personificação de um certo grau de espírito vivo e de energia, mas também inumano e remoto. Essa tensão permite ao boneco operar no nível simbólico e, simultaneamente, representar uma variedade de posições metafóricas. (Wells, 1998, p.61, tradução nossa)

Dessa maneira, ao mesmo tempo que a animação de bonecos preserva a ficcionalidade dos personagens, também confere a eles uma aparência realista, que os aproxima da forma humana. Suzanne Buchan também destaca a materialidade da animação de boneco, que aproxima do mundo histórico o mundo criado pela animação *stop motion*, em contraposição à animação bidimensional:

Não há um “objeto” em animação desenhada – a imagem é uma renderização artística, uma interpretação de algo que existe no mundo em que vivemos ou na imaginação do artista. Mas em animação de bonecos, a representação tem uma relação direta com objetos. Ainda que esses objetos sejam artificialmente construídos, neste caso, a representação de um boneco, embora idêntico ao objeto representado, tem uma qualidade diferente daqueles objetos que não são manipulados ou construídos. (Buchan, 2006, p.30)

Diferente da animação de figuras bidimensionais, na animação de bonecos o animador tem que lidar com a limitação do material e com a corporalidade do boneco, que ocupa um espaço no mundo físico tal como um corpo humano, ainda que reduzido, e por isso envolve a utilização de equipamentos e a necessidade de uma locação, semelhante ao que ocorre com a filmagem de atores em um estúdio. Da mesma forma que uma encenação com atores humanos, com a animação de bonecos o diretor dirige a ação, mas neste caso as ações e expressões dos bonecos dependem inteiramente da vontade do diretor e, portanto, não são mediadas pela interpretação do ator. Desse modo, a semelhança dos bonecos com as formas dos seres vivos e a materialidade que possuem tornam a imagem da animação de bonecos

mais próxima da imagem *live action*, o que pode influenciar na leitura documentarizante de uma animação.



Fig. 32: Imagem animada de Angeli e fotograma da filmagem de sua entrevista real

No caso de *Dossiê Rê Bordosa*, podemos apontar a sequência de créditos finais como elemento interno que mais potencializa a produção de uma leitura documentarizante. Se o espectador deste filme tiver dúvidas quanto aos depoimentos dados pelos entrevistados serem reais ou criados por roteiristas, os créditos finais respondem a essa pergunta ao conter os nomes dos entrevistados reais e dos atores que emprestaram suas vozes aos personagens fictícios, informando, assim, que o filme apresenta entrevistas reais. Para além disso, os créditos finais são combinados com a imagem *live action* da entrevista de Angeli e de sua imagem animada, mostrando que a animação reproduz registrados nas filmagens (Figura Error: Reference source not found). Neste caso, o filme também faz uso da imagem *live action* com a função de um “verificador fotográfico” ao emprestar à animação seu valor de evidência factual, como propôs Jonathan Rozenkrantz acerca da função de imagens *live action* em documentários animados, o que pode reforçar a imposição de uma leitura documentarizante.

As soluções externas para a afirmação de uma leitura documentarizante, por sua vez, relacionam-se com o contexto e os espaços de comunicação que têm o poder de impor um significado aos filmes, por exemplo, os espaços de exposição que exigem um tipo específico de leitura cinematográfica (um documentário Festival, instituição educativa, museu, etc.) ou o fato de que o filme foi feito por instituições voltadas para a produção de filmes documentários. Nesse caso, os elementos externos ao filme, como os contextos de produção e

exibição, podem influenciar a leitura de *Dossiê Rê Bordosa* como um documentário de uma forma mais poderosa do que seus elementos internos. No caso desta obra, destacam-se as instituições que exibiram o filme no Brasil: O filme foi lançado no É Tudo Verdade e desde então tem sido exibido em sessões de documentários animados em festivais brasileiros, como o Festival Anima Mundi e o Festival Internacional de Curtas-Metragem de São Paulo. Deve-se notar que quando um filme é exibido como parte de um festival de documentários, ele tende a adquirir o status de filme documentário, independentemente das características estilísticas que apresenta. O que Cabral tinha em mente, pois afirmou ter lançado *Dossiê Rê Bordosa* no festival É Tudo Verdade com pretensões de legitimá-lo como um documentário. Ao fazer isso, ele também contribuiu para a divulgação do documentário animado pelo público brasileiro.

O filme *A Guerra dos Gibis*, por sua vez, foi lançado em 2012 e dirigido pelos documentaristas Thiago Brandimarte Mendonça e Rafael Terpins, o qual também realiza trabalhos como animador. Esse curta-metragem tem como tema a censura do governo militar brasileiro a editoras de revistas em quadrinhos de cunho erótico, editadas entre os anos de 1960 e 1980. Baseado no livro *A Guerra dos Gibis 2: Maria Erótica e o Clamor do Sexo*, de Gonçalo Júnior, *A Guerra dos Gibis* apresenta a combinação de diferentes materiais: entrevistas em *live action*, trechos de animação em diferentes técnicas, encenação em *live action*, animação mesclada com registros fílmicos e imagens de arquivo, notadamente imagens de revistas em quadrinhos. Em *A Guerra dos Gibis*, a animação é utilizada especialmente para a criação de cenas com a função de imagens de arquivo, ilustrando fatos já ocorridos e que não foram registrados por um aparelho de captação de imagens, mas também como um meio expressivo que aproxima-se dos quadrinhos pela natureza icônica de suas imagens.

Em *A Guerra dos Gibis*, assim como no livro de Gonçalo Junior, acompanhamos a história da editora Edrel e de seu fundador, Minami Keizi, que, junto com outros artistas, especialmente nipo-brasileiros, foi responsável pelo desenvolvimento da produção nacional de revistas em quadrinhos. Segundo Gonçalo Junior (2010), quadrinistas brasileiros descendentes de japoneses como Minami Keizi e Claudio Seto tiveram seu primeiro contato com os quadrinhos através das revistas que vinham do Japão, adquiridas para familiarizar as crianças nascidas no Brasil com o idioma japonês. Saindo do interior de São Paulo (Keizi, por exemplo, nasceu em Lins e Seto, em Guaíçara), eles migraram para a capital do estado com o

sonho de trabalhar como quadrinistas. Após diversas tentativas em editoras de quadrinhos, Minami Keizi fundou sua própria, Edrel, em 1966, em sociedade com Salvador Bentivegna e Jinki Yamamoto²⁷⁹. Inicialmente, Keizi buscou criar histórias com personagens brasileiros, como Tupãzinho, que tornou-se símbolo da editora, mas sua experiência passada lhe mostrou que as histórias de conteúdo erótico davam maior retorno financeiro e a Edrel se especializou em revistas que misturavam o erótico com outros gêneros como ficção científica, terror e western.

Além de contar com esquema editorial profissional, a Edrel se diferenciou de editoras concorrentes principalmente pela qualidade gráfica dos quadrinhos, mesmo com baixo custo, garantida pela atuação de Keizi e pelo talento de jovens artistas como Claudio Seto, Fernando Ikoma e Paulo Fukue. Além disso, a Edrel trouxe inovação aos quadrinhos nacionais através de temáticas e abordagens menos convencionais e pela influência dos mangás japoneses. As revistas da editora, no entanto, sofreram a censura dos militares tanto pela exposição da nudez feminina, como pela associação que os militares acreditaram haver entre algumas das histórias e a realidade política da época, como o filme *A Guerra dos Gibis* destaca. Depois de deixar a Edrel, Minami Keizi fundou também a “Minami e Cunha editores”, com Carlos Cunha e editou a revista *Cinema em Close-Up*, responsável pela divulgação da produção cinematográfica da Boca do Lixo em São Paulo, como aponta Gonçalo Júnior (2010). Keizi contribuiu também com a Grafipar, editora de Curitiba que contou com direção de Cláudio Seto, outro personagem de destaque de *A Guerra dos Gibis*. Com a abertura política e liberação da pornografia, o mercado dessas editoras foi conquistado por revistas de pornografia, publicadas por grandes editoras nacionais e estrangeiras.

O filme *A Guerra dos Gibis* apresenta a história da Edrel através de entrevistas *em live action* dos quadrinistas Fernando Ikoma, Paulo Fukue, Franco de Rosa, Carlos Cunha e Faruk El Kathib, editor da Grafipar. O depoimento de Minami Keizi, falecido em 2009, foi roteirizado pelos diretores com base em pesquisa prévia. Dublada por um ator, a fala atribuída a Keizi é acompanhada de imagens de arquivo, com registros filmicos do personagem. Em algumas cenas, os personagens dos quadrinhos aparecem em versão animada interagindo com seus respectivos autores durante as entrevistas. Em outras, são inseridas animações dos personagens fictícios, como Maria e Chico de Ogum, como forma de ilustrar os depoimentos,

²⁷⁹ Minami Keizi conheceu Salvador Bentivegna e Jinki Yamamoto na Editora Pan-Juvenil, de Bentivegna, que faliu devido a dívidas. Com a saída de Bentivegna da Edrel, o trio de sócios passou a ser formado por Keizi, Yamamoto e Marcílio Valenciano a partir de 1968.

criando-se uma relação entre o conteúdo dos quadrinhos e a realidade a qual os entrevistados se referem que não existiu originalmente nas revistas.

Segundo o diretor e animador Rafael Terpins²⁸⁰, a ideia de usar animação em *A Guerra dos Gibis* surgiu inicialmente como uma opção estética para marcar a passagem da narrativa pelos contextos das décadas de 1960, 1970 e 1980, expondo visualmente uma mudança temporal. Durante a produção do documentário, porém, essa proposta evoluiu para a animação das histórias em quadrinhos relacionando-as com as histórias vividas pelos quadrinistas. A animação no filme dá vida então aos personagens criados pelos entrevistados, como Satã, Maria Erótica, Beto Sonhador, Chico de Ogum, Tarum, entre outros. Nesse sentido, *A Guerra dos Gibis* aproxima-se do filme *Dossiê Rê Bordosa* (Cesar Cabral, 2008) pela relação que estabelece entre a animação e os quadrinhos que servem de base ao documentário.

Em *Dossiê Rê Bordosa*, o diretor Cesar Cabral transpõe para o filme o universo dos quadrinhos criados por Angeli, traduzindo a linguagem da arte sequencial para o cinema através da animação. O diretor buscou manter uma correspondência entre o conteúdo das histórias feitas por Angeli e o roteiro criado para *Dossiê Rê Bordosa*, adaptando situações das tirinhas à narrativa fílmica. O universo das revistas publicadas pela Edrel também são transpostas em *A Guerra dos Gibis*, mas, neste caso, o documentário promove uma extensão do conteúdo original das revistas, uma vez que os personagens atuam em cenas criadas especificamente para o filme e que não existiram nas revistas. Para ilustrar as dificuldades e insucesso dos quadrinistas a partir dos anos 1990, por exemplo, *A Guerra dos Gibis* apresenta os personagens da Edrel, Maria Erótica e Beto Sonhador, sem a força e beleza que lhes eram características, como se tivessem que “trabalhar duro” para sobreviver após a crise financeira das revistas de quadrinhos eróticos.

Como em *Dossiê Rê Bordosa*, *A Guerra dos Gibis* apresenta uma mistura de documentário e ficção, incorporando elementos ficcionais à realidade representada no filme. Um exemplo é a existência de um irmão gêmeo do quadrinista Claudio Seto. Segundo Rafael Terpins, Seto, que faleceu em 2008, costumava dizer em entrevistas que tinha um irmão gêmeo que vivia no Japão e essa história, inventada pelo quadrinista, foi mantida no filme, porém sem a informação de que trata-se de um dado ficcional. O irmão gêmeo de Seto é representado pelo ator Atsumi Iwariki, mas o crédito utilizado, que segue o mesmo formato

²⁸⁰ TERPINS, Rafael. Entrevista concedida a Jennifer Jane Serra. São Paulo, nov. 2013[N.P.].

dos personagens entrevistados, é o nome de nascimento de Claudio Seto, Chugi Seto, o que reforça a história fantasiosa de um irmão gêmeo, especialmente para quem não conhece a história de vida do quadrinista. Se os limites entre ficção e realidade não estavam claramente postos na vida pública de Claudio Seto, também no filme essas fronteiras aparecem embaralhadas, como uma opção dos realizadores de preservar a *persona* do quadrinista.

Além disso, em *A Guerra dos Gibis*, os realizadores utilizam a personagem dos quadrinhos, Satã, criada por Fernando Ikoma, para associar fatos relacionados à história da Edrel a uma possível força mística por trás dos acontecimentos. No início do filme, por exemplo, vemos a personagem Satã ser julgada e condenada a cumprir cem boas ações. No decorrer do filme, episódios como o encontro entre Claudio Seto e Minami Keizi são associados a ações de Satã, como se a personagem fictícia fosse responsável por esses acontecimentos. Ao final, os realizadores apresentam, através da animação, um reencontro fictício entre Seto e Keizi no céu, como sendo a última boa ação de Satã. Dessa maneira, o filme incorpora elementos ficcionais para projetar uma expectativa dos realizadores acerca dos personagens reais, atribuindo uma dimensão ficcional a essas pessoas. Por outro lado, ao mesmo tempo em que elementos ficcionais, como a presença no filme de um irmão gêmeo de Claudio Seto, apresentam-se como elementos não ficcionais, as cenas dos quadrinhos adquirem status documental em *A Guerra dos Gibis*, por sua utilização na ilustração visual das falas dos entrevistados. Essa fusão entre os domínios da ficção e da realidade em *A Guerra dos Gibis* demonstra como a distinção entre elementos ficcionais e não ficcionais em um filme documentário não deve ser pautada pela natureza dos materiais fílmicos e como o documentário contemporâneo estende a problemática da representação documentária para além da questão da indexicalidade da imagem.

E em *A Guerra dos Gibis* a animação do universo ficcional das histórias em quadrinhos ajuda a reconstituir o contexto em que se deu a produção de gibis eróticos durante a ditadura militar no Brasil, funcionando como imagens que ilustram a fala dos entrevistados e a narração atribuída a Minami Keizi, mas que também acrescentam sentido à narrativa documentária. Os diferentes estilos utilizados na construção dos trechos de animação do filme são um exemplo de como a animação pode ser explorada em uma narrativa documentária a partir do potencial significativo desse meio. Na primeira sequência do filme, quando a personagem Satã é julgada, o estilo gráfico da animação remete ao trabalho de Roy Lichtenstein, criando uma associação entre a animação do filme e o universo das artes

sequenciais através dos elementos gráficos. Na sequência animada que ilustra a história de Claudio Seto e seu irmão gêmeo, por sua vez, foram utilizadas figuras feitas com origami, o que reforça a ascendência nipônica do personagem por meio do potencial expressivo do material empregado na animação. Outro exemplo de força retórica da animação presente no filme *A Guerra dos Gibis* é a exploração de simbolismo e relações associativas para a criação de analogia, como por exemplo, a associação da ditadura civil-militar brasileira com a dominação da personagem Cibele na história dos quadrinhos. Nesse caso, o filme cria, através da animação, uma relação associativa entre a violência sofrida pelos quadrinistas durante o Governo Militar e a sofrida pela personagem dos quadrinhos, tornando possível essa aproximação a partir de uma construção simbólica baseada principalmente em sugestão e alusão de imagens previamente desligadas ou desconectadas.

A comparação entre *Dossiê Rê Bordosa*, *Creature comforts* e *A Guerra dos Gibis* teve como objetivo ilustrar as diferenças entre documentários animados e um falso documentário de animação em termos de propósitos e contextos. Como afirma Bill Nichols, diante de um documentário pressupomos seu *status* de não ficção e a referência que ele faz ao *mundo histórico*, ao contrário da ficção, que se refere a um mundo imaginado pelo cineasta. É justamente na relação com o *mundo histórico* que diferenciamos o documentário animado do filme de animação ficcional. O falso documentário animado atesta a diversidade de relações entre animação e documentário, mas consideramos que, no caso do falso documentário animado, o caminho é inverso ao do documentário animado, uma vez que ele faz uso de estratégias narrativas próprias do cinema documentário para a construção de uma animação de caráter ficcional. Podemos considerar que *Dossiê Rê Bordosa* e *A Guerra dos Gibis* se diferenciam de *Creature comforts* por apresentarem um engajamento com o mundo histórico próprio de filmes documentários ao se constituírem como narrativas assertivas que tratam de obras ficcionais humorísticas.

3.4. O pessoal como político

O cinema de animação, assim como a indústria cinematográfica de modo geral, é marcado pela dominação masculina, seja em termos de números de profissionais, atuando especialmente em cargos de decisão, seja nos modos de representação. A indústria de

animação nos Estados Unidos, a mais poderosa em volume de produção, demonstra a realidade desse campo cinematográfico: “historicamente, o lado criativo da produção de animação americana tem sido caracterizado pelas rígidas hierarquias baseadas em gênero, o que tem sido característico da indústria midiática como um todo” (Furniss, 2007, p.232). Isso resulta, por exemplo, na predominância de mulheres em tarefas consideradas secundárias no sistema de produção de animações, como a coloração e pintura em desenhos animados, enquanto homens seriam responsáveis por tarefas tidas como mais importantes, como a ilustração e o design de personagens. Adicionalmente, resulta também em formas de representações enviesadas, impregnadas com uma visão masculina sobre a mulher, posto que a construção de personagens do gênero feminino e do universo diegético no qual essas personagens atuam é mediada pelos pontos de vista dos homens ilustradores, animadores, designers, diretores etc.

Considerando que a nossa sociedade é fundamentada em valores patriarcais²⁸¹ e que as questões de gênero apenas recentemente começaram a ser reputadas em discursos empreendidos por homens heterossexuais²⁸², podemos entender como provável que a visão dos profissionais do cinema de animação reproduzam valores e padrões masculinos heteronormativos ao trabalhar sobre a imagem feminina. A carência em produções do cinema de animação *mainstream* de protagonistas que não reproduzem estereótipos femininos convencionais, de produções com temáticas voltadas para o público feminino e o predomínio de corpos femininos altamente sexualizados²⁸³ revelam similaridade entre os campos do cinema de animação e do cinema *live action* quanto à questão das representações femininas²⁸⁴. Entretanto, se a animação mais comercial é caracterizada pelo protagonismo masculino e por uma representação sexista da mulher e do feminino, na animação autoral a possibilidade do trabalho independente, isto é, sem a dependência de uma grande equipe, permitiu às mulheres animadoras a exploração de uma visão pessoal em um grau maior. A capacidade de

²⁸¹ Valores sexuais tanto quanto raciais e de classe, isto é, de homens brancos, de classe média ou alta e heterossexuais.

²⁸² O que pode ser percebido no campo da política, por exemplo. Ainda hoje, homens heterossexuais se envolvem pouco em favor de lutas políticas que dizem respeito aos direitos das mulheres e de pessoas do grupo LGBT, quando não atuam restringindo esses direitos.

²⁸³ Do qual a personagem Jessica Rabbit de *Uma Cilada para Roger Rabbit* (*Who Framed Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988), Betty Boop, personagem criada por Max Fleischer em 1930, e muitas das personagens femininas de animações japonesas são exemplos representativos.

²⁸⁴ Sobre representação feminina no cinema *live action* dominante clássico ver Laura Mulvey, “Prazer visual e cinema narrativo” In: XAVIER, Ismail (org). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983 e E. Ann Kaplan, *A mulher e o cinema: os dois lados da câmera*. Rio de Janeiro: Rocco, 1995, pp 43-122.

exploração de uma visão pessoal no filme de animação permitiu que mulheres não apenas ocupassem espaço enquanto autoras nessa área de produção, mas também que elas trouxessem ao campo questões caras ao universo feminino.

A partir desse contexto, consideramos importante pensar a representação feminina a partir da autorrepresentação em produções de caráter autoral, que não fazem parte do cinema de animação dominante. Como apontamos no primeiro capítulo, o desenvolvimento do documentário animado baseado em entrevistas pode ter tido um papel central na mudança da abordagem do filme animado em direção ao retrato da experiência individual. Aliando o engajamento com a realidade proporcionado pela narrativa documentária à maleabilidade e expressividade das técnicas de animação, o documentário animado configura-se em uma ferramenta propícia para a construção de uma autobiografia audiovisual e uma representação do feminino que se difere daquela difundida pelo cinema dominante. Dessa maneira, propomos a análise de alguns documentários animados realizados por mulheres, buscando examinar como questões de gênero são trabalhadas em filmes de animação de caráter documental.

Como exemplo da produção feminina autobiográfica da década de 1980, *Daddy's Little Bit of Dresden China* (1988) é um curta-metragem realizado por Karen Watson como seu trabalho de conclusão de curso na *West Surrey College of Art and Design*, na Inglaterra. Inspirado na infância da animadora, o filme trata do abuso sexual infantil a partir de uma perspectiva pessoal, mas também social. Abusada sexualmente pelo pai quando criança, Watson reconstrói essa experiência no filme, tecendo uma crítica a como o assunto do abuso sexual infantil é tratado, de forma geral, na sociedade. Segundo a animadora²⁸⁵, sua intenção foi desmistificar alguns preconceitos que comumente são associados à violência sexual infantil, como a menina ser precoce ou a culpa ser da mãe, os quais transformam as vítimas em culpadas. O filme faz uma referência aos contos de fadas e como as mulheres são representadas de maneira sexualmente predatória na mídia, unindo espaços distintos como família, esfera pública e universo infantil.

Usando diferentes técnicas de animação: desenho animado, animação de colagens, animação de bonecos, entre outras, *Daddy's Little Bit of Dresden China* apresenta uma heterogeneidade de linguagens e materiais. Na primeira sequência do filme, o uso de fotografias é mesclado com desenho animado para ilustrar a narração de um “conto de fadas”

²⁸⁵ Em texto de sua autoria publicado no livro *Women & Animation: A Compendium*, de 1982. Trechos disponíveis em: <http://ukanimation.blogspot.com.br/2010/05/karen-watson-and-daddys-little-bit-of.html>

feita por uma voz infantil. Trata-se de uma adaptação do conto da Branca de Neve, em que a violência contra a criança é apresentada e tem como desfecho a criança silenciada, a mãe cega e o pai perdoado. Em seguida aos créditos iniciais (com título e nome da diretora), Watson apresenta cenas no espaço doméstico, com animação de bonecos em *stop motion* e cenas em um bar, com animação de colagens de desenhos e fotos. Um cenário de teatro associa o palco ao espaço do lar, enquanto os bonecos são feitos de materiais dotados de significados. A criança também aparece com uma fita cobrindo a boca, enquanto a mãe tem uma fita vendando os olhos, representando, respectivamente, o silêncio e a omissão.



Fig. 33: Bonecos representando Karen Watson, seu pai e sua mãe

Em *Daddy's Little Bit of Dresden China*, Watson explora os recursos da animação para “falar através da imagem”, fazendo uso de estratégias narrativas do cinema de animação, como simbolismo, fabricação e relações associativas, que permitem ao filme animado comunicar através de outros recursos que não a linguagem oral. A fabricação, por exemplo, pode ser compreendida como a exploração do potencial expressivo de objetos tanto com relação ao seu formato quanto à natureza do material de que é feito. Nesse sentido, o corpo dos personagens aparece como elemento narrativo de destaque. Para a criança que sofreu abuso sexual, seu autorretrato, Watson utilizou um pequeno vaso de porcelana como cabeça e plumas no corpo, o que pode associar a personagem à fragilidade e delicadeza, enquanto o boneco do pai foi construído com materiais metálicos, que podemos associar à solidez e frieza, e a mãe com objetos que remetem ao espaço da cozinha, associando-a ao arquétipo da dona-de-casa. Além disso, o uso de uma voz infantil narrando a história tem o propósito de

estabelecer uma relação de tensão com o tema do filme, isto é, com o abuso sexual na infância.

As cenas no bar envolvem um grupo de homens discutindo sobre pais sexualmente abusivos e são usadas para mostrar opiniões do senso comum e preconceitos associados à violência sexual. Podemos considerar também que os comentários masculinos neste filme são usados para trabalhar a questão do abuso sexual infantil como um fenômeno social, e não particular. A forma como a mulher é tratada socialmente como objeto sexual e o machismo são apresentados simbolicamente: o barman se transforma em um gigante e acaricia a pequena garçonete, enquanto um grupo de jogadores de cartas usam fotos de mulheres nuas como baralho. Dessa forma, Watson expõe como a violência contra mulheres é algo naturalizado na sociedade e está presente em diferentes espaços, no universo da criança, representado pelo conto de fadas, no universo da família, que tem papéis a serem executados (e o cenário de teatro remete a isso) e que não deve ser rompido em nome de uma imagem social, e no universo público e midiático, no qual as mulheres são objetificadas. A sua experiência pessoal é então relacionada no filme com o problema da violência contra mulheres em uma dimensão mais ampla, como resultado de uma sociedade machista.

Assim como outras mulheres animadoras, Karen Watson apresenta uma abordagem subjetiva, utilizando uma história individual para tratar de uma questão social. Para Watson, o filme funcionou como uma forma de terapia, permitindo que ela expressasse sentimentos que não poderia expressar de outra forma. Segundo a autora:

A imagem final é do vaso de porcelana quebrado. É a criança que está danificada e quebrada por essa experiência e isso só pode parar quando a sociedade oferecer incentivo e apoio às pessoas que têm de viver em silêncio por causa da ignorância de outros. O abuso sexual é uma questão política, assim como, pessoal. (Watson: 1992, tradução nossa)²⁸⁶

A defesa de Watson de que o abuso sexual deve ser tratado como uma questão política e também pessoal, ecoa a frase de Carol Hanich, “o pessoal é político”, um conceito caro ao feminismo. A esse respeito, Teresa de Lauretis (1994, p. 215) cita Joan Kelly, que afirma: “uma vez que aceitamos que o pessoal é político não podemos afirmar que existem duas esferas sociais – a pública, do trabalho e da produtividade, e a privada, da família, sexualidade e afetividade –, mas sim vários conjuntos de relações sociais.” Podemos considerar que esses

²⁸⁶ Do original: “The final image is of the shattered china vase. It is the child who is damaged and broken through such an experience and this can only be stopped when society offers encouragement and support to people who have to live in silence because of the ignorance of others. Sexual abuse is a political, as well as personal, issue”.

conjuntos de relações sociais estão colocados em *Daddy's Little Bit of Dresden China* através de sua representação autobiográfica do abuso sexual infantil. O uso de animação como ferramenta de expressão potencializa a exposição de um trauma pessoal, pois, como menciona a animadora, sua produção pode funcionar como um processo de terapia e tratamento do trauma, assim como uma forma de externar sentimentos e experiências difíceis de serem comunicados verbalmente, como os casos de violência.

Outro exemplo de uso da animação para a representação autobiográfica, *Topor et Moi* é um curta-metragem dirigido pela holandesa Sylvia Kristel, realizado a partir das pinturas da diretora. Nesse filme, Kristel narra sua relação com o artista surrealista francês Roland Topor, que lhe deu aulas de pintura. Em *Topor et Moi*, Kristel relembra também o período de sua vida em Paris quando o filme *Emmanuelle* (Just Jaeckin, 1974) foi lançado nos cinemas, além de seu contato com escritores como Hugo Claus, W.F. Hermans, entre outros artistas. Produzido e roteirizado pelo holandês Ruud Den Drijver, o filme tem como animadores Juan de Graaf, Milan Hulsing e Stefan Vermeulen, com Sylvia Kristel assinando o design da animação. *Topor et Moi* marca também sua atuação única como diretora e expõe seu trabalho como pintora, além de retomar sua experiência como atriz no filme que a tornou mundialmente famosa.

Sylvia Kristel foi modelo, atriz, pintora, assim como diretora em *Topor et Moi*, mas tornou-se famosa como protagonista da série erótica *Emmanuelle*²⁸⁷, especialmente com o primeiro filme da série, de 1974, que alcançou sucesso mundial, com recordes de público no cinema, principalmente na França. A classificação do filme pelo órgão de censura como contendo pornografia explícita limitou sua exibição aos cinemas de filmes pornográficos e as primeiras críticas recebidas foram negativas até o filme alcançar uma quantidade de público surpreendente e se tornar um sucesso, como Sylvia Kristel nos informa em *Topor et Moi*²⁸⁸. Como atriz, Kristel atuou também em outros filmes da série *Emmanuelle*, em continuações do primeiro filme e outras produções baseadas na personagem como a série para televisão francesa dirigida por Francis Leroi, nos anos 1990, tornando-se bastante famosa como atriz de

²⁸⁷ O filme é baseado no romance homônimo de Emmanuelle Arsan. Os filmes série tiveram diversas continuações, oficiais e extra-oficiais, na França, Itália e Estados Unidos, incluindo produções para televisão, além de adaptações que mantiveram o nome da personagem protagonista, Emmanuelle.

²⁸⁸ Segundo David Andrews (2006, p.4), a popularidade do filme *Emmanuelle*, de 1974, fez inclusive com que o gênero *softcore* ganhasse algum glamour por um período. Andrews cita também que o sucesso do filme *Emmanuelle* entre o público feminino (as mulheres foram de 70% a 80% de seu público em Paris, em 1974) motivou o interesse da Columbia Pictures em distribuir o filme nos Estados Unidos. Para mais informações ver David Andrews em *Soft in the Middle: The Contemporary Softcore Feature in Its Contexts*. Columbus: The Ohio State University Press, 2006.

filmes eróticos. Além disso, Kristel protagonizou outras produções com conteúdo erótico, como *Lady Chatterley's Lover* (Just Jaeckin, 1981) e *Mata Hari* (Curtis Harrington, 1985), e com menor frequência, filmes de outros gêneros cinematográficos, como *The Fifth Musketeer* (Ken Annakin, 1979), e *Dracula's Widow* (Christopher Coppola, 1988), entre outros. Em 2006, Sylvia Kristel publicou na França uma autobiografia, *Nue* (Nua), na qual ela aborda sua vida pessoal, seus relacionamentos com homens mais velhos, como seu ex-marido Hugo Claus, e seus vícios químico e alcoólico.

Uma tendência a realizar trabalhos autobiográficos, especialmente explorando sua imagem de juventude e beleza, pode ser vista nas pinturas de Kristel que aparecem na animação *Topor et Moi*, e no próprio filme, que aborda também os relacionamentos da autora com homens mais velhos e faz menção ao uso excessivo de bebidas alcoólicas. A animação tem início com uma cena em seu ateliê, ou o que seria a representação de seu ateliê através da imagem animada, onde são mostradas diversas telas pintadas pela autora, muitas delas com a imagem de seu rosto. Em seguida, Sylvia Kristel aparece representada como personagem animado e pega, entre os quadros, uma sacola com a imagem de Roland Topor. Sua narração em voz *off* relata a importância dos homens em sua vida, especialmente os mais velhos, com destaque para o pintor²⁸⁹, que, segundo a diretora-narradora, a tornou livre da obsessão pela academia em seu desejo de desenvolver seus conhecimentos artísticos. O filme, realizado com a técnica de desenho animado, passa então a exibir imagens das memórias de Kristel, enquanto esta narra o momento de sua juventude, seu contato com homens mais velhos como Hugo Claus, Willem Hermans e Roger Vadim, e a realização do filme *Emmanuelle*.

Ao tratar de quando conheceu Roland Topor no mesmo período em que *Emmanuelle* era finalizado, Kristel utiliza, como ilustração da narração, versões animadas das imagens de *Emmanuelle*. A diretora usa também uma versão animada da revista Paris Match com sua imagem na capa, da época em que o filme ganhou visibilidade, na cena que sua personagem animada passa, de taxi, pela frente do cinema onde ele era exibido, com uma longa fila de espectadores do lado de fora. A imagem animada de Kristel atuando em *Emmanuelle* é então repetida como apropriação dessa imagem produzindo uma intervenção artística ao estilo da *pop art*. O surrealismo também está presente em *Topor et Moi* quando Kristel narra sua aula de pintura com Roland Topor, em Paris, muitos anos depois do sucesso de *Emmanuelle*. Nesta

²⁸⁹ Além de pintor, Roland Topor foi escritor, ator, ilustrador, poeta, diretor, cantor, ator e cineasta, tendo trabalhado também com cinema de animação. Foi premiado com a animação *La planète sauvage*, de 1973, dirigida por René Laloux.

sequência, Kristel retrata a si mesma um pouco mais velha do que no seu início de carreira e com roupas mais casuais, marcando seu período de menor visibilidade enquanto pessoa pública. Utilizando efeitos sonoros sobre as imagens animadas, o filme apresenta uma passagem onírica, de natureza surrealista, onde a personagem de Kristel vai parar em uma cama, nua, em que o lençol transforma-se no rosto de Roland Topor e figuras dos trabalhos do pintor passam ao lado da cama. Do personagem animado de Topor caminhando neste espaço onírico, sai de dentro de suas calças a personagem de Sylvia Kristel que, num impulso, volta ao seu lugar no apartamento de Roland Topor, ao momento de sua primeira aula com o artista. Podemos entender essa cena de *Topor et Moi* como uma representação simbólica da relação entre Kristel e Topor, de um envolvimento que transita entre sexual e o artístico.

E m *Topor et Moi* o sexo e o erotismo aparecem de maneira natural, seja em referência ao período do filme *Emmanuelle* ou durante a relação de Kristel com Roland Topor. Podemos considerar que o filme aborda o tema da liberdade sexual, ou uma tentativa de afirmação dessa liberdade, o que pode ser apreendido especialmente na cena em que Kristel, incorporando a figura de *Emmanuelle*, nada na piscina com outra mulher nua, o que demonstra uma desenvoltura dessas mulheres com a nudez, sem a presença de personagens masculinos e em referência às cenas do filme em que há um relacionamento sexual entre Emmanuelle e outras mulheres, assim como na cena em que Kristel aparece pintando para ilustrar um conto erótico de Topor. A figura pintada, representando a personagem do conto – uma “striper” que vai perdendo partes do seu corpo até apenas sua vagina ser deixada flutuando sobre o rio Sena – voa sobre a tela e alcança o céu, onde outras figuras semelhantes, de corpos femininos nus, estilizados, com asas, estão presas em gaiolas. O voo dessas figuras femininas aladas pode ser entendido como uma representação metafórica da libertação sexual das mulheres, quando se tornam donas de seu corpo e de sua sexualidade.

A questão do corpo pode ser ressaltada em uma análise de *Topor et Moi*. Os corpos em *Daddy's Little Bit of Dresden China* são frágeis e violentados e a diretora denuncia o tratamento que esses corpos recebem como objetos sexuais. Em *Topor et Moi* o corpo de Sylvia Kristel aparece objetificado, tanto em referência ao filme *Emmanuelle* como nas suas relações com homens mais velhos, como Roland Topor. No cinema dominante, os corpos femininos são comumente objetificados, como afirma Laura Mulvey (1983) ao tratar da imagem da mulher e o significado do prazer erótico no cinema hollywoodiano clássico, dominado pelos profissionais do gênero masculino. Mulvey afirma que a condição da figura

feminina nesse cinema é a de “para-ser-olhada”, isto é, seu papel é o de satisfazer o prazer visual masculino. Isso significa que nesse cinema o corpo feminino serve para sustentar o olhar do espectador, que, para Mulvey, é conformado como sendo o espectador do gênero masculino heterossexual. Entretanto, em seu filme animado, Kristel parece querer subverter a condição de seu corpo como sendo “para o outro”, apropriando-se da sua própria imagem para conferir-lhe novos sentidos, como a de um corpo que passa de objeto sexual a objeto de uma obra de arte e com isso adquire novos valores e significados.

Em *Topor et Moi*, Kristel utiliza a animação para controlar e alterar o significado do seu corpo, tornando-o um corpo-para-si-mesma. A apropriação da imagem de Kristel como “Emmanuelle” pode ser exemplificada pelo trecho em que ela replica a imagem da personagem e a transforma em objeto de sua arte visual, além das apropriações que ela faz de seu rosto como “Emmanuelle” em suas pinturas. Podemos considerar a imagem de Sylvia Kristel em *Emmanuelle* como a representação de sua figura pública, uma vez que essa é a imagem sua mais famosa. Kristel utiliza essa imagem simbólica não apenas para contar sua história, mas também para dar um tratamento pessoal à sua imagem pública. Nesse sentido, ela incorpora a imagem da personagem “Emmanuelle” como uma autoimagem, como uma *persona*. A animação funciona nesse caso como uma máscara, em que a personagem animada é apresentada como uma “versão” de Sylvia Kristel, o que, em *Topor et Moi*, é sintetizada na imagem de Emmanuelle.

Com uma representação que se distancia da autobiografia, mas apresenta relatos pessoais bastante subjetivos, o filme *Little Deaths*, ou “Pequenas Mortes” em português, de 2010, foi realizado pela animadora inglesa Ruth Lingford. Esse curta-metragem apresenta uma reflexão sobre a experiência do orgasmo a partir de entrevistas gravadas e animadas, nas quais as pessoas entrevistadas descrevem como é o orgasmo e quais são suas sensações diante dessa experiência. Suas opiniões são traduzidas em imagens animadas por Ruth Lingford com um estilo que lhe é bastante próprio, com a exploração do contraste entre preto e branco e de uma animação fluida e de caráter experimental. Lingford tornou-se conhecida por realizar filmes que causam “mal estar”, utilizando a animação como um meio que seduz e cativa o espectador, para levá-los então a lugares desconfortáveis, como o do medo da morte e da violência, como no seu premiado filme *Pleasures of War*, de 1998, no qual ela estabelece uma relação entre guerra e desejo sexual para abordar a violência contra mulheres. Ela também é

responsável pela animação da primeira parte do filme *Silence*, de Orly Yadin e Sylvie Bringas, que apresenta o momento em que Tana Ross viveu em um campo de concentração nazista.

Ruth Lingford é também uma das realizadoras que estabeleceram uma ponte entre o cinema experimental, a animação e o documentário, uma relação que foi fundamental para o desenvolvimento do documentário animado e que ecoa a produção feminista no cinema em *live action*. Como coloca E. Ann Kaplan (1983, p. 128), ao tratar do cinema feminista, as mulheres cineastas sentiram-se atraídas pelo cinema experimental porque através deste puderam explorar uma linguagem mais livre em relação à linguagem cinematográfica dominante (isto é, o cinema narrativo ficcional), dominada por uma ideologia patriarcal, masculina. Segundo Ann Kaplan, nos filmes experimentais feministas houve uma tendência à criação de estados mentais, aos universos oníricos e psicológicos, à exploração do simbolismo abstrato e de metáforas visuais. De forma semelhante, animadoras engajadas com as questões de gênero buscaram romper com representações de mulheres feitas por homens com códigos masculinos de composição e de construção narrativa, como destacam autores como Paul Wells, Jayne Pilling e Maureen Furniss. Em termos formais, as animações feitas por animadoras mulheres exploraram desenhos com linhas mais fluidas, animações com um conceito de design mais original, predominantemente visual em detrimento da linguagem verbal.

O trabalho de Ruth Lingford em *Pequenas Mortes* segue uma tendência dos filmes produzidos por animadoras mulheres, com abordagem de questões ligadas à sexualidade e é um exemplo de representação visual, através da animação, de aspectos subjetivos da realidade, como sentimentos, pensamentos, universos mentais, recordações e memórias. A ferramenta narrativa utilizada em *Pequenas Mortes* e comum a documentários animados de caráter subjetivo é denominada por Paul Wells como “penetração”, a habilidade da animação de evocar espaços internos e retratar o invisível. Filmes como *A is for Autism* de Tim Webb, a série *Animated Minds*, de Andy Glynne ou os trechos de ilustração das memórias e sonhos de Ari Folman em *Valsa com Bashir* são exemplos de como a animação, através da penetração, pode estender as possibilidades expressivas de um filme documentário, permitindo, assim, documentar o “indocumentável”.

Oferecendo uma interpretação audiovisual do depoimento, a animação no filme é usada para reconstruir uma versão metafórica da experiência vivida pelos entrevistados. A construção simbólica dá-se através do material gráfico e também do material sonoro, que

coloca o espectador em sintonia com os sentimentos expressados pelas imagens pictóricas. A construção de metáforas visuais é amplamente empregado pelo cinema de animação por causa do poder que a metáfora tem de condensar uma série de informações e, assim, proporcionar uma economia em termos de narrativa. Como afirma Paul Wells (2007), em um filme de animação é mais importante para o animador saber *mostrar* do que *falar*, pois um símbolo tem o poder de deixar mais clara e mais simplificada a representação de uma ideia, tornando mais evidente o que se quer dizer no filme. A partir da construção de metáforas audiovisuais e da penetração, a interpretação visual da narração através de animação permite ao espectador visualizar os processos mentais em curso.

Uma das questões suscitadas pelo uso da animação como meio de penetração em realidades subjetivas diz respeito ao valor atribuído à imagem da câmera como fiadora do estatuto de autenticidade do documentário, por causa da relação indexical da imagem da câmera com o mundo. A noção de autenticidade do discurso documentário tradicionalmente recai na ideia de que a imagem documental suporta evidências de eventos que aconteceram diante da câmera e que aconteceriam mesmo sem a presença desta ou do cineasta. Entretanto, em documentários animados que fazem uso da penetração, as imagens animadas representam aspectos da realidade que não existem fisicamente, como a memória e os pensamentos, por isso não é possível existir uma relação indexical entre essas imagens e seus correspondentes no mundo histórico. A noção de “evidência” que essas imagens animadas estabelecem é, portanto, de outra ordem, passando pelas noções de “interpretação” e de “estilo”.

No cinema de animação, as produções mais convencionais, correspondentes ao cinema dominante, transpõem para os filmes, em sua grande maioria, os modos de representação de gênero e os códigos da cultura patriarcal. Nesse contexto, as mulheres são representadas como objetos sexuais e/ou consideradas inaptas a exercer um protagonismo. Entretanto, animações independentes realizadas por mulheres buscaram romper com os códigos de representação e estruturas de produção da animação convencional, indo de encontro também a modelos de representação do feminino que reproduziam um pensamento machista. A possibilidade de trabalhar por conta própria ou com uma equipe pequena diante do formato animado é citada por autores como Jayne Pilling e Paul Wells como uma das razões para as mulheres terem explorado esse meio para além do modelo convencional e terem realizados trabalhos de caráter autoral, nos quais temáticas e representações do feminino puderam florescer.

Além disso, os dois filmes analisados apresentam representações do feminino que se constroem a partir de um elemento caro aos estudos feministas, sobretudo aqueles focados no cinema: o corpo. Nas representações de gênero no cinema de animação o corpo é um elemento central na construção das identidades sexuais. Para Wells, na animação, a representação tanto da masculinidade quanto da feminilidade se dá especialmente no corpo, com adição de acessórios ou marcas corporais no personagem que o associam a valores tidos convencionalmente como masculinos ou femininos. Sybil Del Gaudio (*apud* Wells, 1998, p.204) defende, porém, que nas animações do cinema dominante os personagens são definidos como masculinos pela sua personalidade, enquanto as personagens são definidas como mulheres pela sua aparência, através de um vocabulário de maneirismos estereotipados²⁹⁰. As animações feitas por mulheres, tais como *Girls Night Out* (1987) de Joanna Quinn, procuraram romper com as convenções do corpo feminino na animação dominante, cujo predomínio é de personagens femininas com curvas demarcadas, gestos contidos e aspecto jovem. Além disso, o corpo é utilizado nas animações feitas por mulheres como metáfora para explorar questões do seu imaginário ou relativas ao universo feminino, como a sexualidade e a objetificação das mulheres na sociedade, tais como nos filmes analisados acima.

Nessas obras, o corpo das personagens é tanto elemento de construção de uma identidade de gênero quanto da personalidade. Em *Daddy's Little Bit of Dresden China*, os corpos dos bonecos e das figuras formadas por colagens têm um poder performativo, eles indicam quais são os papéis de seus respectivos personagens no espaço social e/ou no ambiente doméstico. Em *Topor et Moi* o corpo da personagem pode ser considerado um objeto de disputa, uma vez que na animação a autora se apropria da imagem pública de seu corpo dando-lhe um novo sentido. Em *Pequenas Mortes*, por sua vez, o corpo não aparece com uma forma definida, mas sim de maneira sensorial e subjetiva, reforçando a relação entre corpo e prazer, que é tema do filme. Dessa forma, as animadoras não apenas exploram uma linguagem audiovisual que apresenta rupturas com estereótipos das mulheres na animação, mas também trazem para o campo do cinema de animação questões do universo feminino a partir de experiências pessoais, de abordagens subjetivas e de narrativas autobiográficas.

²⁹⁰ Um exemplo disso seriam as personagens femininas dos desenhos clássicos de Disney como Minnie, que, criada a partir do desenho de Mickey, é definida visualmente por suas pálpebras com cílios, uso de roupas íntimas expostas e comportamento artificial, associado a atitudes femininas estereotipadas.

3.5. *Até a China* e o enunciador sob suspeita²⁹¹

Realizado em 2015 por Marcelo Marão, o curta-metragem *Até a China*, inaugura a produção deste animador brasileiro no campo da não ficção. Marão construiu sua carreira trabalhando com publicidade, mas seu destaque como animador vem das obras autorais que realiza, caracterizadas pelo humor debochado, voltadas a um público mais adulto e produzidas com equipes pequenas, formadas por outros animadores parceiros. O filme *Até a China* tem como tema sua viagem para a cidade chinesa de Jiangying, em 2011, para participar do festival internacional de filmes infantis, China International Children's Film Festival. Nessa ocasião, seu filme *Eu queria ser um monstro* (2009), único filme do realizador voltado especialmente para o público infantil, havia sido selecionado para o festival, o qual financiou sua viagem. Como era costume seu em viagens a festivais, no final de cada dia ele escrevia e-mails aos amigos e parentes contando o que tinha acontecido, narrando anedotas e suas impressões sobre a China. Sua viagem em Jiangying durou 10 dias e os relatos dos e-mails transformaram-se, posteriormente, em um projeto de animação autoral, no qual Marão assina a direção, o roteiro, a animação, faz a narração e compõe o elenco junto com outros dubladores.

Segundo Marão²⁹², sua inspiração para o projeto foram romances gráficos autobiográficos. Em proximidade com a animação, os quadrinhos funcionam como uma formato que comunica através de imagens e é de fácil acesso ao público geral, o que, segundo o animador, sempre lhe despertou interesse enquanto um meio de expressão. A partir de seu contato com quadrinhos autobiográficos²⁹³ seu interesse se voltou para as produções que abordam histórias pessoais, relacionadas com a vida dos autores ou com causas sociais. Como o texto dos e-mails possuía propósito semelhante ao desses relatos em quadrinhos, o animador decidiu construir um caderno de viagem animado. A versão animada do caderno de viagem tem se constituído como um subgênero do documentário animado, sendo chamado pelo diretor d o Festival international du court métrage de Clermont-Ferrand, Antoine Lopez, como “Retrato de Lugares”. Entretanto, no caso de *Até a China*, a narrativa não tem a China como

²⁹¹ Agradecemos a Mariana Duccini a sugestão da expressão “enunciador sob suspeita” para nomear o enunciador que coloca sua autoridade em questionamento através do riso de si mesmo.

²⁹² MARÃO, Marcelo. Entrevista concedida a Jennifer Jane Serra. Set. 2015. [N.P.]

²⁹³ Entre as produções do gênero de quadrinhos autobiográficos que podem ser mencionadas como referência estão as já citadas neste trabalho *Maus* (Art Spiegelman, 1980-1991), *Palestine* (Joe Sacco, 1991-1992), *Persepolis* (Marjane Satrapi, 2000-2003), as séries de viagem de Guy Delisle como *Pyongyang: A Journey in North Korea* (2003), entre outros exemplos.

foco, mas sim a experiência pessoal de Marão. Segundo seu relatos, sua preocupação foi a de ser fiel às primeiras impressões que teve da China em vez de construir uma narrativa sobre este país que fosse resultado de um estudo ou de um conhecimento mais aprofundado. Como o próprio realizador descreveu a obra: “Esse filme da China é um relato de viagem, um caderno de viagens com várias opiniões e coisas que eu vi ou bobagens que eu deduzi, corretas ou não”²⁹⁴.

Dessa forma, *Até a China* foca especialmente a experiência pessoal de Marão diante de uma cultura diferente da sua e suas impressões causadas por esse choque cultural. O filme foi construído apenas com os relatos dos e-mails, sem modificações, editados com alguns cortes para tornar o texto mais enxuto e retirar as referências ao festival. Em *Até A China* há uma dimensão de exposição de si mesmo com a colocação de relatos que talvez não estivessem presentes no filme se este tivesse sido pensado originalmente para uma audiência pública. Os relatos via email podem ser comparados ao filme caseiro de viagem, feito para ser visto em um ambiente privado e para um público privado. E esse relato traz as marcas dessa comunicação íntima, como por exemplo a honestidade de suas opiniões sobre ter achado o banheiro oriental “difícil”, sobre o trânsito, descrito como caótico e a escolha dos eventos da viagem escolhidos para sua narração, como a impossibilidade de sair de sua poltrona durante o voo porque duas senhoras francesas sentaram ao seu lado. Esse tipo de comunicação, do espaço íntimo, contribui para fortalecer a narrativa do filme como um relato pessoal. O tom honesto com que ele descreve as situações e a espontaneidade da narração reforçam o caráter íntimo e despojado do relato de viagem, aumentando a carga de pessoalidade do filme, assim como, também contribuem para a construção de um enunciador que se coloca sob suspeita, como explicaremos mais adiante.

As marcas de autoria do filme estão presentes na animação, que repete elementos de uma estética própria do animador. Amante de técnicas mais tradicionais de animação, Marão costuma trabalhar em seus filmes com o uso da técnica de animação de desenho a lápis sobre papel e com a ausência de *clean-up*, que corresponde a uma das etapas do desenho animado em que se produz desenhos limpos, sem as marcas dos rascunhos. Em seus filmes, Marão faz uso de desenhos com aspecto de esboço como elemento estético, produzindo um efeito visual de espontaneidade. A coloração, por sua vez, contribui para a narrativa, marcando quem são os personagens e cenários não-chineses, em branco e preto, e os chineses, coloridos. A

²⁹⁴ MARÃO, Op. Cit.

narração também reverbera outras obras do animador, como o filme *O Anão que virou Gigante* (2008) uma biografia ficcional. Trazendo elementos da realidade para sua obra ficcional, Marão também transporta elementos de seu trabalho como animador para sua própria realidade como, por exemplo, a reprodução em seus relatos de viagem da comicidade presente em suas animações ficcionais.

Suas obras autorais, todas em formato de curta-metragem, são marcadas pela exploração do humor, em alguns casos de caráter grotesco como a série de autoria coletiva *Engole ou cospervilha?* (2013), na qual assina a produção e atua na direção. A comicidade também está presente em *Até a China* e se configura como um outro elemento pouco usual em filmes documentários, além da animação. A conjunção entre animação e comicidade é bastante explorada em produções ficcionais, especialmente porque a animação está tradicionalmente associada à comédia e suas ferramentas narrativas são hábeis para a criação de piadas audiovisuais. De maneira similar ao que ocorre quando a animação é conjugada com o documentário, a comédia entra em conflito com uma noção de filme documentário mais associada à objetividade e cuja abordagem da realidade se realiza através de um discurso sério. Como Bill Nichols (2016) aponta, o documentário comunica sobre a realidade social e histórica de uma maneira direta, como a ciência ou o jornalismo, e esses discursos estão cercados por um ar de sobriedade. A expectativa que temos sobre os documentários – de que a representação criada através do filme tenha correspondência com a realidade histórica – se realiza quase sempre com o reconhecimento no filme dessa sobriedade.

Por sua vez, ainda são poucas as produções, em nossa sociedade, que combinam humor e ética e por isso tendemos a recepcionar uma fala humorística como não dotada de compromisso ético, sendo este algo essencialmente associado e exigido de um filme documentário. Como indica Paul Ward (2005), uma das características da comédia que esbarra na concepção mais tradicional de documentário é sua inerente subjetividade, uma vez que a piada é antes de tudo uma opinião. A piada traz para o primeiro plano a mediação do realizador entre a realidade e o espectador, pois é facilmente reconhecível como uma forma de interpretação. Além disso, seu objetivo é provocar o riso, algo que não se espera de um filme documentário. Porém, concordamos com Ward quando o autor destaca que o texto documentário, apesar de sua pretensa objetividade, é também produto de uma opinião e a combinação do formato documentário com a comédia pode ser uma forma de expor isso.

Como já apontamos, documentários animados tornam mais notória a natureza construída do filme documentário pela autoevidência da animação enquanto imagem fabricada. O uso da piada como recurso narrativo pode fortalecer esse efeito reflexivo. Outro efeito da comicidade é a aproximação que ela causa entre o espectador e o personagem. No caso de *Até a China*, Marão construiu piadas com situações insólitas e absurdas vividas por ele em sua viagem, convidando o espectador a rir com ele de suas experiências. É na chave da subjetividade, da evidência da pessoalidade no modo de ver a China, que Marão consegue harmonizar humor e representação documentária, construindo um olhar sobre a China e sobre os chineses que transita pelo exotismo sobre esse outro, mas que escapa de uma representação negativa. Ao trabalhar com o riso de si mesmo, da sua falta de conhecimento sobre o país e estranhamento de seus costumes, isto é, através do enfoque autobiográfico, Marão consegue construir uma representação que comporta o humor e a exposição de opiniões que podem ser julgadas como inadequadas. Isto se dá quando o animador se refere aos chineses como sendo muito bons para a cópia, para a imitação, reproduzindo um preconceito associado à produção e comercialização de produtos falsificados na China. Neste caso, o realizador quis enfatizar sua surpresa em uma aula de desenho livre, onde os alunos aprendiam a desenhar copiando uma reprodução, o que testemunhou ao visitar uma escola chinesa. Por outro lado, se a abordagem documentária de *Até a China* fosse mais impessoal, como um registro antropológico, por exemplo, a visão que o filme transmite poderia ser apontada como redutora e superficial.

O discurso de Marão o coloca, entretanto, como um enunciador sob suspeita em seu relato sobre a China, uma vez que, ao oferecer ao espectador a possibilidade de rir do protagonista-autor, Marão retira de si a autoridade comumente investida ao narrador do documentário. Os elementos que atuam na destituição da autoridade e no efeito de comicidade do filme incluem desde a inserção de situações que podem causar constrangimento na esfera pública, como a necessidade de ir ao banheiro, ao tom honesto e coloquial adotado na descrição de sua relação com as pessoas e de suas experiências, às observações prosaicas que ele profere sobre essas experiências e a exposição de sua falta de conhecimento sobre as particularidades culturais do país, assim como, a característica da voz *over*, que tem um tom coloquial e remete a uma fala improvisada. Esses elementos fazem parte da estrutura enunciativa construída por Marão, que conjuga uma autobiografia marcada pela auto-ironia e comicidade com um retrato sobre a China cuja credibilidade é comprometida por tais recursos

humorísticos. Ao se colocar sob suspeita, Marão reverte a construção de um retrato impreciso e exótico sobre a China e apresenta um caminho mais comprometido na representação de uma cultura estrangeira, na medida em que o olhar sobre o outro passa por uma destituição da autoridade do sujeito que enuncia sobre esse outro, através especialmente do riso de si mesmo e pela exposição de que seu ponto de vista é estrangeiro e leigo.

Considerando a análise de *Até a China* sob a perspectiva dos modos de leitura fílmica propostos por Roger Odin, apontamos que o filme pode colocar em ação dois modos de leitura: o modo de testemunho, acionado pelo texto produzido por um sujeito que dá seu ponto de vista sobre o que viu; e o modo documentarizante, posto em ação pela dimensão real do enunciador da comunicação fílmica. Segundo Odin (2011, p.97), o modo de testemunho coloca em operação a construção de um Eu-enunciador, mas se diferencia do modo de comunicação íntimo, mais comum em casos de produções autobiográficas, que se caracteriza pelo enunciador que se exprime por um discurso interior. No caso do modo de testemunho, o Eu-enunciador produz um discurso endereçado a outros membros de seu universo íntimo, como os familiares no caso de filmes de família. Dessa forma, o modo de testemunho apresenta ao mesmo tempo uma dimensão íntima e uma dimensão coletiva. Diferente também do modo íntimo, o modo de testemunho permite a interrogação, por parte do espectador, do Eu-enunciador em termos de identidade, de ação e de verdade. Algo que o aproxima do modo de comunicação documentarizante. Ao se configurar como um caderno de viagem animado, voltado inicialmente para o ambiente familiar e portando elementos desse espaço de comunicação privado, ao mesmo tempo aberto ao questionamento do espectador, *Até a China* une o ponto de vista pessoal e o exercício de documentarização. Essa estrutura enunciativa, que comunica tanto através da fala como dos desenhos animados é comum em documentários animados e permite fomentar a abordagem subjetiva em documentários. Dessa forma, a abordagem autobiográfica realizada por Marão abre espaço para o relato íntimo e também para o humor como formas de tratamento de uma realidade cultural bastante distinta, nesse caso, trabalhando o riso de si e de seu estranhamento diante do exótico como uma proposta de representação de um outro.

3.6. Rogério Nunes e a animação da memória

O conceito de “patrimônio memorial” é comumente associado a acervos de bibliotecas, arquivos e museus, como conjuntos de documentos e objetos carregados de interesse histórico e institutos cuja missão é a preservação e o acesso a esse patrimônio. Nesses casos, os acervos são tanto portadores como detonadores de uma memória que é construída a partir de um trabalho historiográfico. A expressão “patrimônio memorial” está também relacionada à visão da memória individual – conjunto de lembranças de um indivíduo – enquanto patrimônio e é com esse sentido que iremos associá-la ao trabalho realizado por Rogério Nunes, de acordo com a proposta do autor ao definir a área de atuação de sua produtora, a Karmatique Imagens: “especializada em preservação e resgate de patrimônio memorial”²⁹⁵. Consideramos que nesse caso a visão do autor pode estar associada à valorização da memória na representação do passado, tal como consta em estudos contemporâneos do campo da História, de autores como Jacques Le Goff (2010), Pierre Nora (1993), Paul Ricœur (2007), entre outros.

A memória se materializa nas obras de Nunes em depoimentos de pessoas que narram experiências pessoais. Dialogando também com um contexto de valorização do testemunho como forma de acesso ao passado (Sarlo, 2007), Nunes trabalha com recordações de indivíduos, assim como faz uso de documentos, fotografias e livros para construir representações sobre locais da cidade de São Paulo. Apesar de trabalhar com relatos pessoais, não é tanto a história de vida das pessoas que são o foco de sua produção, mas a maneira como estas pessoas se relacionaram com o lugar que habitam, com seus bairros. Dessa maneira, São Paulo aparece representada nos filmes de Nunes através da memória, o que é amplificado pelo uso de fotografias antigas que pertencem a uma iconografia já constituída da cidade e pela utilização de fontes de pesquisa bibliográfica que possuem um caráter memorialista. Dessa maneira, além de realizar o diálogo entre animação e documentário, a obra de Nunes também contribui para alimentar a memória de São Paulo que ela registra e busca preservar.

²⁹⁵ Informações disponíveis no website da produtora. No perfil “quem somos”, a empresa é apresentada da seguinte maneira: “Karmatique Imagens é uma produtora independente, especializada em preservação e resgate de patrimônio memorial. Atuando desde 2005, suas produções têm um caráter metalinguístico, mesclando o cinema de animação com a pesquisa histórica, numa inusitada forma de produção audiovisual. Disponível em: <http://karmatique.net/quemsomos.html>. Acesso: mar. 2016.

Formado em artes visuais, Rogério Nunes começou sua carreira como ilustrador, trabalhando inicialmente com quadrinhos e depois com infografia para revistas impressas. Sua produção de animações começa com a inscrição de vídeos curtos em festivais como Anima Mundi e Festival do Minuto e desde 2002 ele atua na realização de vídeos, exposições cenográficas, intervenções urbanas como projeções mapeadas e oficinas de animação através de sua produtora Karmatique Imagens.²⁹⁶ Sua produção se destaca, contudo, pela documentação de histórias de bairros de São Paulo, especialmente das Zonas Norte e Nordeste da cidade, onde o artista reside desde que nasceu. Nunes é um dos poucos realizadores brasileiros que mantém uma produção constante de filmes que estabelecem uma relação entre a animação e a não ficção, seja através de documentários animados, de animações baseadas em histórias reais, como é o caso de *O Bailarino e o Bonde* (2009), e de documentários *live action*, mas que contém trechos de animação como, por exemplo, *Jaçanã e Adoniran* (2012).

O primeiro trabalho de Nunes unindo animação e não ficção foi realizado em 2007, um documentário animado sobre o Tramway da Cantareira, linha urbana de trens que circulou da zona norte ao centro de São Paulo e que ficou famosa pela música *Trem das Onze*, de Adoniran Barbosa. Inicialmente, a proposta de Nunes era realizar apenas um filme com as lembranças de sua avó sobre o trem que havia circulado no bairro em que ela morava, mas com o apoio da unidade de Santana do SESC (Serviço Social do Comércio) ele organizou a exposição *Nos Trilhos do Trem das Onze*, composta por uma exposição de fotografias antigas do Trem da Cantareira, modificadas digitalmente por ele e outros artistas, e a exibição do documentário *Lembrança do trem das Onze*. Com duração de vinte e cinco minutos, o filme é composto pelo depoimento de quatro personagens: a avó de Nunes, Lydia Marques; Armando Bonano, que morou em Coroa às margens do rio Tietê; Alípio Joaquim Silva, habitante do bairro de Tucuruvi e Antônio de Castro, morador de Jaçanã e maquinista desse trem de 1942 a 1977. Os personagens têm em comum a condição de serem moradores antigos de seus bairros, terem vivido experiências com o trem e serem testemunhas da importância e da relação afetiva desse meio de transporte com usuários e moradores da região por onde ele passava. Além de *Lembrança do trem das Onze*, Nunes produziu também *A Passageira do Trem das Onze*, uma versão mais curta do filme, contendo apenas o depoimento de sua avó Lydia, combinado com as animações realizadas para o projeto.

²⁹⁶ A Karmatique Imagens é formada por Nunes com a colaboração de outros artistas como José Silveira, diretor de arte de alguns de seus filmes, Eduardo Duwe e Mica Farina, o qual assina as trilhas sonoras de seus filmes.

Em *Lembrança do trem das Onze*, assim como em *A Passageira do Trem das Onze*, Rogério Nunes trabalha com trechos em imagem *live action* dos personagens entrevistados, mesclados com animações de fotografias antigas, retiradas dos livros *Lembranças de São Paulo: a capital paulista nos cartões-postais e álbuns de lembranças* (João Emilio Geradetti, Carlos Cornejo, 1999), que reúne imagens de fotógrafos como Cristiano Mascaro e Thomas Farkas, entre outros, e *Brazilian Steam Album* (vol.1), uma coletânea sobre estradas de ferro brasileiras, além de fotografias de acervos como o Instituto Moreira Salles, Museu Memória do Jaçanã e Agência Estado. Nunes também trabalha com a técnica de animação chamada *pixilation* para representar histórias contadas pelos personagens e das quais não se tem registros. Segundo o realizador²⁹⁷, ele e sua equipe trabalharam com as fotografias dos livros e arquivos produzindo composições digitais e as animaram tendo como princípio uma coerência histórica de acordo com a produção bibliográfica pesquisada.

A proposta de Nunes nesse filme foi modificar os registros fotográficos da cidade e do trem da cantareira para reconstituir as histórias contadas pelos personagens, mantendo uma fidelidade não apenas aos depoimentos, mas também à bibliografia utilizada na pesquisa. Uma escolha que promove a associação das recordações dos entrevistados com uma memória já constituída da São Paulo antiga, conjugando as memórias individual e coletiva sobre esse espaço urbano. Quanto aos materiais utilizados como fonte de pesquisa, cabe destacar a sintonia que elas apresentam com uma parte importante da historiografia produzida sobre São Paulo, de caráter memorialista. Como aponta Ana Claudia F. Brefe: “Nas últimas décadas do século XIX – sobretudo a partir de 1870 – e nas primeiras décadas do século atual, São Paulo constitui-se como lugar privilegiado para o olhar memorialista.” (Brefe, 1993, p.18). Segundo Brefe, essa produção escrita tem como característica comum um registro da cidade que faz uso da memória:

Para todos eles a memória preserva, guarda, registra, coloca em estado de suspensão as imagens do espaço urbano de outrora. A memória é dotada da capacidade de resguardar o passado – em sua pureza original – do fluxo ininterrupto do devir que o arrasta, continuamente em direção ao presente. (...) Dessa forma, a Pauliceia antiga registrada e preservada pelo memorialista estaria, em seu ponto de vista, a salvo do esquecimento e da corrosão, incessantemente produzida pela passagem do tempo e pelas mudanças que esse movimento acarreta. (Brefe, *ibidem*)

²⁹⁷ NUNES, Rogério. Entrevista concedida a Jennifer Jane Serra. São Paulo, 14 nov. 2013. [N.P.]

Essa fórmula de registro do espaço urbano, de caráter memorialista, será repetido por Nunes em sua filmografia, especialmente a partir de sua inserção no projeto da Prefeitura de São Paulo de documentação da história dos bairros da cidade.

Após a experiência com *Lembrança do trem das Onze*, Nunes desenvolveu sua produção através da documentação audiovisual de São Paulo realizando filmes dentro do projeto “História dos Bairros de São Paulo”. Tendo início em 2005, o edital do projeto foi lançado inicialmente através da Secretaria de Educação do Município, com a proposta de realização de videodocumentários que resgatassem a história dos bairros e de sua posterior distribuição em escolas públicas municipais. Em 2007, o edital foi transferido para a Secretaria Municipal de Cultura com a proposta de copatrocínio para a produção de documentários educativos, de cerca de vinte e seis minutos de duração, para serem realizados em oito meses²⁹⁸. Ao todo Nunes realizou cinco documentários através deste edital, nos quais ele conjugou animação e documentário em níveis diferentes, realizando tanto documentários animados, como documentários em *live action* contendo trechos de animação.

O filme *Sete Voltas* (2009) foi o primeiro a ser realizado para o edital da prefeitura. Dedicado à região do Parque Dom Pedro II, no centro, o nome do filme faz referência ao lugar onde o rio Tamanduateí era sinuoso e completava sete voltas. Nesse documentário animado, Nunes trabalhou com a iconografia existente dessa área, repetindo o processo feito para a exposição *Nos Trilhos do Trem das Onze*, isto é, modificando ilustrações e fotografias consideradas como registros históricos de São Paulo para conseguir, segundo o artista, “uma representação fiel de como a cidade foi se desenvolvendo naquela região do Parque Dom Pedro II”²⁹⁹. Para isso, Nunes trabalhou em parceria com uma pesquisadora de História da Universidade de São Paulo, com pessoas do Departamento do Patrimônio Histórico da Secretaria Municipal de Cultura e com acervos como o do Memorial da Energia, Museu Paulista, Biblioteca Mário de Andrade, entre outros. O animador dividiu a narrativa sobre a região em seis momentos distintos da história, entre 1554 e 2008 e convidou alguns estúdios de animação para animar cada momento, usando relatos distintos em cada trecho: de José de Anchieta (1554), do botânico naturalista Auguste de Saint-Hilaire (1819), de Rangel Pestana (1882), Mário de Andrade (1934), Heródoto Barbeiro (1954), e de Paulo Roberto de Almeida (2008). A última parte do filme é a única que não foi representada por animação, mas por filmagens da região.

²⁹⁸ Este edital foi lançado anualmente entre 2005 e 2012 contemplando diferentes bairros da cidade.

²⁹⁹ NUNES, Rogério. Entrevista concedida a Jennifer Jane Serra. São Paulo, 14 nov. 2013. [N.P.]

Diferente do projeto sobre o Tramway da Cantareira, que apresentou entrevistas com pessoas desconhecidas, mas que tinham uma relação cotidiana com o trem, em *Sete Voltas* Nunes trabalha com depoimentos de personagens que fazem parte da história de São Paulo ou que são pessoas célebres. A animação de ilustrações e fotografias antigas neste filme reforça o que é dito pela banda sonora e constitui uma outra narrativa sobre esse espaço. Além disso, através da manipulação desses registros visuais, Nunes constrói sequências de *time-lapse*³⁰⁰ artificiais, baseadas nas mudanças entre imagens realizadas em diferentes épocas, reconstruindo visualmente o processo de mudança do bairro. Nesse sentido, em *Sete Voltas*, a história do espaço é tratada do ponto de vista de sua transformação, como se as marcas dessa mudança – visíveis nas imagens animadas, nas falas e evidenciadas pelas sequências de *time-lapse* – constituíssem também uma memória desse lugar.

A Casa dos Ingleses, realizado no mesmo ano de 2009, aborda as histórias de Parada Inglesa e Tucuruvi, no Nordeste da cidade. Neste documentário animado, Nunes dividiu a direção com colaboradores da Karmatique Imagens, Almicar Farina e Eduardo Duwe, e optou por contar a história dos bairros a partir da casa que deu origem ao povoamento urbano da região, conhecida como Palacete Anglo-Parque. Esta casa pertenceu ao engenheiro inglês William Harding, contratado para trabalhar na construção da represa da Cantareira. Foi a pedido dele que o trem da Cantareira, que nessa época transportava somente materiais, começou a parar em frente à sua residência, o que motivou a nomeação do bairro como “a parada do inglês”. O documentário também informa como, após a morte de Harding, o palacete foi adquirido por João Fidalgo, um conhecido servente de pedreiro da região, que enriqueceu revendendo terrenos com casas que ele mesmo construiu. Fiel à sua origem humilde, Fidalgo contratou uma banda para tocar no coreto da casa, transformando a rua do palacete em um importante espaço de convivência para os moradores do bairro. O filme trata também da passagem do trem pelos bairros da região e de construções que marcaram a vida de moradores de Tucuruvi: a casa que pertenceu a Chafik Lutaif, conhecida como Chácara Valparaíso, e o cinema Valparaíso, fundado por Lutaif e na época conhecido como a maior sala de projeções da América Latina. Todas essas edificações foram demolidas, mas permanecem como marcas da história da região, sobretudo para os moradores mais velhos.

³⁰⁰ *Time-lapse* é uma técnica de fotografia para vídeo e cinema, em que várias fotografias são capturadas continuamente do mesmo lugar, porém com intervalos de tempo fixos entre um registro e outro, constituindo uma animação de um período de tempo na qual os movimentos correspondem às mudanças sofridas pelos elementos fotografados nesse período.

A Casa dos Ingleses é construído a partir da combinação de trechos de entrevistas e de registros das ruas dos bairros em *live action*, com trechos de animação e do filme *Lucíola, o Anjo Pecador* (1975, Alfredo Sternheim), que teve o palacete como locação. Para os trechos de animação os realizadores trabalharam com a técnica de rotoscopia, desenhando por cima da filmagem apenas a sombra de atores que encenaram para o filme. Por isso, as pessoas são visualizadas como silhuetas, resultando em desenhos animados bidimensionais em preto e branco. Em alguns trechos as “silhuetas animadas” aparecem sobrepostas a fotografias antigas, criando-se uma mescla de registro fotográfico com animação, como nos filmes anteriores. Segundo o próprio Nunes, sua proposta consistiu em demarcar a sombra das pessoas e usá-las para projetar as lembranças dos moradores. Neste filme, especialmente, Nunes trabalha com as ausências presentes no espaço urbano, com a nostalgia que moradores mais velhos têm das edificações já demolidas e que marcaram suas experiências afetivas com o bairro. Nesse sentido, o Palacete Anglo-Parque simboliza os demais edifícios antigos e a própria transformação da região de Parada Inglesa. A combinação entre filmagens e animação ali responde a uma questão que Nunes coloca: “como documentar a saudade?”.³⁰¹ Considerando esta questão, destacamos as características das imagens animadas e imagens não-animadas de *A Casa dos Ingleses*. Enquanto a animação permanece no espaço do passado, representando visualmente as falas dos entrevistados sobre suas lembranças e a história do Palacete Anglo-Parque e demais edifícios, as imagens *live action* apresentam um caráter poético, seja pelos trechos de *Lucíola* ou pelas filmagens do bairro, que apresentam uma exploração da plasticidade da imagem de muros, ruas, placas, do caminhar de pessoas, de crianças que empinam pipa, etc. Essas imagens, sensoriais, apresentam uma geografia afetiva do espaço que remete também à nostalgia.

Em 2012, Nunes realizou outro documentário para o projeto História dos Bairros, dessa vez sobre Jaçanã, distrito também pertencente à zona Nordeste de São Paulo. Nessa obra, ele explora o imaginário em torno da música *Trem das Onze*, a partir da relação dos moradores do bairro com a canção e com a figura do músico Adoniran Barbosa. Construído a partir de entrevistas em *live action* com moradores, *Jaçanã e o Adoniran* tem como ponto de partida a célebre canção, apresentando depoimentos que questionam a existência do trem das onze e que abordam as especulações sobre a origem deste samba e a relação de Adoniran com o bairro. Como muitos entrevistados ressaltam, Adoniran não morou em Jaçanã, mas ele

³⁰¹ NUNES, Rogério, op. cit.

frequentou o bairro para ir aos estúdios da Companhia Cinematográfica Maristela, onde atuou no filme *A Pensão da D. Stela* (Ferenc Fekete e Alfredo Palácios, 1956). A animação em *Jaçanã e o Adoniran* foi construída com bonecos articulados representando moradores do bairro e o próprio sambista. Alguns trechos dos bonecos animados foram projetados em diferentes lugares do bairro, em muros ou casas, com a técnica de *video mapping*³⁰², algo que Nunes repetirá no curta-metragem *Boi Fantasma*, realizado no mesmo ano. Assim como em *Boi Fantasma*, a animação projetada em *Jaçanã e o Adoniran* adquire um aspecto fantasmagórico, que no filme pode ser relacionado com o fantasma de Adoniran e sua canção *Trem das Onze*. A memória do bairro no filme apresenta-se através de um elemento espectral, um imaginário que o bairro adquiriu por conta da música e que assombra os moradores, uma vez que é elemento constituinte da memória do bairro, mas, ao mesmo tempo, algo externo a ele ou tomado como tal por seus moradores.

O último filme realizado por Nunes para o Projeto História dos Bairros foi *Um dia de Líder*, de 2013, sobre o bairro Cidade Líder, distrito da Zona Leste paulistana onde predominam pessoas do Nordeste. Nesse projeto, Nunes entrevistou sete moradores e construiu um retrato do bairro a partir da relação dessas pessoas com o lugar, ressaltando como o estabelecimento nesse local marcou suas vidas. Em *Um dia de Líder* a presença da animação é menor do que nos outros filmes de Nunes, tratando-se de um documentário *live action* de entrevistas e filmagens do bairro, com inserção de alguns trechos de animação. O estilo gráfico dos desenhos animados usados nesta obra remete à xilogravura, como uma referência à cultura popular do Nordeste Brasileiro, algo que pode ser relacionado com dois personagens que representam a população de origem nordestina: João Batista Cidrão, um dos filhos do poeta popular Patativa do Assaré, e Geraldo Rodrigues, um repentista. Neste filme, Nunes explora o sentimento dos moradores com relação ao bairro, nem sempre positivo, em especial, por causa da violência urbana. Dessa forma, as lembranças dos moradores são definidas também pelo tempo presente, na medida em que a realidade atual influencia a construção de uma memória sobre esse bairro.

O curta-metragem *Boi Fantasma* (2012), por sua vez, se difere dos outros filmes de Rogério Nunes mencionados por não ter a região de São Paulo como tema, mas nele a animação foi também produzida com base na memória dos entrevistados. Resultado de uma

³⁰² *Video mapping* é uma técnica de projeção de imagens em movimento ou estáticas em objetos ou superfícies irregulares como, por exemplo, paredes, janelas, fachadas de edifícios, monumentos, veículos, plantas, etc.

oficina de animação financiada pela Funarte – Fundação Nacional de Artes³⁰³ e realizada na cidade de Parintins, no estado do Amazonas, *Boi Fantasma* foi dirigido por Nunes e José Silveira (que atua em outros filmes de Nunes como diretor de arte) e resgata a encenação do antigo Auto do Boi-Bumbá, uma manifestação cultural que existiu na cidade até 1966, quando deu lugar ao Festival Folclórico de Parintins³⁰⁴. Ao chegar em Parintins, Nunes e Silveira tomaram conhecimento do Auto, do qual não se tem qualquer registro fotográfico. Os dois animadores propuseram aos alunos tomar o antigo Auto do Boi como tema da oficina de animação e resgatar sua história através de entrevistas com pessoas que o vivenciaram, construindo uma representação dele que fosse fiel às descrições dos entrevistados. A técnica de animação praticada na oficina foi a de animação de recortes, com desenhos produzidos pelos alunos. A animação resultante aparece em *Boi Fantasma* através da filmagem de sua projeção sobre diferentes lugares de Parintins, na parede de casas, sobre a copa das árvores, em embarcações ou no leito do rio através da técnica de *video mapping*. A fala dos entrevistados compõe a banda sonora, junto com a música executada por uma banda local e por “levantadores de toada”³⁰⁵, como o senhor João Batista Monteverde, um dos principais personagens do filme. Filho do fundador do Boi Garantido, ele forneceu a maior parte das informações sobre o antigo Auto. O filme também apresenta filmagens da cidade e imagens de arquivo televisivo do Festival Folclórico de Parintins, marcada pela disputa entre os grupos do Boi Garantido e Boi Caprichoso.

E m *Boi Fantasma*, a animação é usada para dar a ver a execução de uma manifestação cultural que não existe mais e que não deixou registros, sendo assim utilizada como uma solução para a falta de imagens de arquivo. Além disso, a projeção da animação em locais da cidade permitiu que o Auto do Boi-Bumbá tornasse a acontecer nas ruas da cidade, entretanto, de uma maneira sobrenatural, como uma assombração de algo que reside apenas no passado. Essa imagem mista e seu aspecto fantasmagórico permitem ver não apenas uma representação do antigo Auto do Boi-Bumbá de Parintins, mas a realidade de sua ausência, isto é, a sua existência apenas ilusória. Representa-se, assim, não o Auto em si, mas

³⁰³ Funarte é um órgão ligado ao Ministério da Cultura brasileiro, responsável pelo desenvolvimento de políticas públicas de fomento às artes visuais, ao teatro, à dança e ao circo.

³⁰⁴ O Boi Bumbá é uma variação da festa de Bumba meu boi, levada para a Amazônia por migrantes originários do Nordeste brasileiro durante o ciclo da borracha. O Festival Folclórico de Parintins substituiu o Auto do Boi Bumbá, mas, diferente deste que acontecia como um pequeno espetáculo de rua organizado por grupos de moradores, o Festival é um evento de grandes proporções, envolve a população e turistas e ocorre em um lugar fechado com capacidade para um público de mais de trinta mil pessoas.

³⁰⁵ Levantador de toada é o indivíduo responsável por cantar as músicas de cada grupo no Auto do Boi e no Festival Folclórico de Parintins.

a lembrança dele. Como em *Jaçanã e o Adoniran*, o aspecto fantasmagórico que a animação projetada adquire permite uma conexão com a ausência do elemento que fundamenta a memória presente na comunidade filmada. Assim como a canção *Trem das Onze* faz parte do imaginário sobre Jaçanã, o Auto do Boi-Bumbá tem uma presença latente em cada festival de Parintins, pois está em sua origem. A animação serve também, nesses casos, como um meio para acessar um passado que é ao mesmo tempo ausente e presente. No caso de *Boi Fantasma*, no entanto, não é a cidade de Parintins ou um espaço geográfico que é tematizado, mas a manifestação cultural que fundamenta a identidade cultural da cidade. A memória, nesse caso, é também um meio de fortalecer essa identidade.

Ao analisarmos o conjunto dos documentários realizados por Rogério Nunes, especialmente aqueles sobre o trem da cantareira e os bairros de São Paulo, observamos que a animação foi utilizada para a construção de representações visuais do passado, como forma de registro da memória. Nos filmes *Sete Voltas* e *Lembrança do Trem das Onze*, a animação fornece outros sentidos à imagem de arquivo, que nesses filmes aparece ressignificada não apenas por seu deslocamento do contexto original e pela organização dessas imagens dentro da narrativa dos filmes, mas também pelas modificações que os animadores fizeram nas imagens originais. A função que as imagens animadas desempenham nos filmes de Nunes está associada ao poder de “evocação” da animação, que é destacado por autores como Paul Ward (2005) e Annabelle Honess Roe (2013) como uma justificativa para o uso da animação em filmes documentários. Esse poder permite que a animação nos conecte a nossos sentimentos e memórias, quando ela é utilizada para representar a dimensão subjetiva de nossa experiência vivida. Nesse sentido, ela não apenas expõe a memória dos personagens como também suscita no espectador a projeção de sua própria memória.

Os documentários de Nunes não parecem ter como objetivo a apresentação de um retrato dos bairros como são hoje, nem preocupam-se em mostrar o patrimônio material contemporâneo desses locais ou descrever sua geografia e localização, mas colocam em evidência a relação subjetiva dos moradores com o espaço onde vivem, propondo o resgate e conservação das experiências vividas nesses lugares e a valorização de um patrimônio material que não existe mais. Para Nunes, o que precisa ser preservado não é o que é visível no bairro, mas justamente o que está ausente. É preciso registrar as ausências e como essas ausências se conectam com o bairro hoje através de seus moradores, por isso, a animação

aparece nesses filmes como situada no território do passado, enquanto o que é contemporâneo é mostrado por gravações *live action*.

A carga poética das filmagens realizadas nos diferentes filmes reforça o movimento em transmitir uma experiência, o sentimento de quem vive no local, mais do que buscar representar a história do bairro que é contada pelos livros e pelos documentos que os filmes têm como base. A própria historiografia existente, como no caso de *Sete Voltas* e de *A Passageira do Trem das Onze*, é manipulada para uma representação visual que consiga transmitir melhor essa experiência. Nesses filmes, a memória não funciona como uma ferramenta de preservação do passado no sentido de mantê-lo inalterado, uma vez que ela é dinâmica e influenciável, mas no sentido de manter o passado acessível e de ajudar a entendê-lo. Destacamos a proposição de Paul Wells³⁰⁶, para quem a animação em documentários animados baseados em recordações funciona como uma síntese visual de memória e estética, levando para um outro plano a complexidade do cinema documentário, que é a tensão entre a questão ética e a preocupação estética. Uma vez que a memória resulta de um processo subjetivo, ela também é influenciada pelo conjunto de experiências e informações a que estamos expostos, existindo inclusive as memórias fabricadas e que devem ser levadas em consideração na proposta de uma representação, seja de pessoas ou de lugares. Além disso, no caso dos filmes de Nunes, é importante também ressaltar que a abordagem e organização dessas memórias passa pelo olhar do realizador e de sua própria relação afetiva com a cidade. É possível notar, por exemplo, que o diretor dá uma importância grande à relação de Adoniran Barbosa com o bairro de Jaçanã, mesmo que os moradores afirmem que ele não morou e frequentava pouco o bairro. Ele não rompe com a associação do bairro com a música *Trem das Onze*, mas reforça essa relação, seja em *Jaçanã e o Adoniran*, como em *Lembrança do trem das Onze*.

A imagem de natureza fotográfica, seja em forma de fotografias ou filmes, tem sido destacada como um meio de acesso à História. Em documentários animados a imagem animada se apresenta como uma forma alternativa de acesso ao passado e também de acesso à História, especialmente pelo viés da memória e das vivências pessoais. Nesse sentido, o animador Rogério Nunes defende que a memória individual sobre eventos e espaços coletivos é um tipo de patrimônio que precisa ser documentado e que pode servir para que gerações

³⁰⁶ WELLS, Paul. “‘Never Mind the Bollackers’: Repositories, Sites and Archives in Animated Non-fiction”. Comunicação apresentada no colóquio *Animated Realities*. Edimburgo: Edinburgh College of Art, 2011 (comunicação oral).

futuras tenham acesso a visões de mundo e a informações que não estão disponíveis em trabalhos realizados por historiadores. No processo de resgate do passado através da memória realizado por Rogério Nunes, a animação apresenta-se como um outro tipo de testemunho, para além daquele disponibilizado pelos depoimentos, como uma ferramenta de construção de uma história social baseada na experiência pessoal e subjetiva. Dessa forma, a memória animada pode funcionar como um meio de preservação de um patrimônio histórico-cultural, sem congelar sua imagem em um tempo específico, mas oferecendo uma representação do próprio processo de mudança em curso em uma cidade ou de um evento cultural e de como evoluem as relações pessoais com diferentes patrimônios culturais.

3.7. *A Onda Verde*: imagem animada e o calor dos fatos

Nos últimos anos, as ferramentas audiovisuais têm desempenhado um papel crucial no registro e divulgação da repressão imposta a manifestantes políticos no mundo inteiro. Precusores da onda de manifestações e protestos que se tornou conhecida como “Primavera Árabe”, os iranianos realizaram em 2009 um uso político das novas tecnologias digitais e da internet que corresponde a uma das principais formas de materialização da relação entre cinema e política. O filme *The Green Wave – A Onda Verde*, lançado em 2010, mostra o surgimento do movimento sócio-político iraniano conhecido como “Movimento Verde” ou “Revolução Verde” e ilustra os acontecimentos que marcaram o processo eleitoral no Irã em 2009. O Movimento Verde iraniano constituiu-se a partir dos protestos que contestaram o resultado da eleição presidencial de 2009, mas a base de seu nascimento foi construída ainda no processo eleitoral, durante as manifestações de apoio ao candidato reformista Hossein Mousavi, principal opositor a Mahmoud Ahmadinejad. O Irã vivia então uma crise econômica, com forte inflação e altos índices de desemprego, o que afetava principalmente os jovens, que eram maioria nas manifestações de apoio a Mousavi. Tendo como promessa de campanha um governo mais tecnocrático e mais aberto em suas relações com os países ocidentais, o candidato atraiu principalmente o apoio dos jovens, das mulheres e dos intelectuais. Entretanto, as imagens e os depoimentos presentes no filme *A Onda Verde* permitem a compreensão de que, mais do que desejar a vitória de Hossein Mousavi os

iranianos que saíram às ruas durante a campanha presidencial demonstravam que queriam mudanças na condução política, econômica e cultural do país.

Contudo, em 2009, Mahmoud Ahmadinejad foi declarado presidente reeleito do Irã, apesar de receber uma alta rejeição da população e sob acusações de fraude eleitoral, o que levou milhares de pessoas a protestarem nas principais cidades iranianas. Em resposta, grupos defensores de Ahmadinejad também organizaram manifestações de apoio à sua vitória. Nos protestos, os manifestantes revoltados com o resultado das eleições gritavam frases como “Onde está o meu voto?” e “O Governo mente para o povo”, em língua farsi, mas também em inglês, visando a audiência internacional. Como reação do governo, os protestos foram repreendidos com extrema violência. Imagens feitas por celular e câmeras não profissionais testemunharam a violência excessiva praticada pela polícia e por milicianos para reprimir as manifestações: pessoas foram espancadas, esfaqueadas, mortas, presas, algumas desapareceram. Depois que o líder religioso supremo do Irã, Aiatolá Khamenei, declarou o resultado da eleição como válido e pronunciou ameaças aos manifestantes, as medidas contra a resistência pacífica se tornaram mais violentas. Para Khamenei, o que estava em jogo era a própria sobrevivência do regime islâmico implantado após a Revolução de 1979. Com uma cobertura de notícias quase impossível, com jornalistas sendo perseguidos, acusados e expulsos do país, o Movimento Verde e as manifestações contra Ahmadinejad puderam ser conhecidos no exterior através de mensagens de *twitter* e *Facebook*, vídeos do *YouTube* e textos de blogs, apesar dos bloqueios submetidos pelo governo a sites na Internet e a serviços de telefonia móvel.

Cabe destacar que as transformações socioculturais e políticas decorrentes da Revolução Islâmica condicionaram um novo modo de fazer cinema no país. Após um período de estagnação, um novo cinema iraniano surgiu a partir do plano de desenvolvimento cinematográfico implantado pelo Ministro da Cultura e Orientação Islâmica, Aiatolá Mohajerani, e diversas instituições islâmicas se apropriaram da produção de filmes como meio para difundir ideias e objetivos culturais, sociais ou pedagógicos (Kahtalian, 2001). A relação do público também mudou, passando da condenação extrema ao respeito e admiração. Segundo Alessandra Meleiro (2006), o governo iraniano buscou promover um cinema que projete a imagem da sociedade islâmica construída pela Revolução Islâmica Iraniana. Em movimento contrário, entretanto, a Revolução fez surgir um cinema revolucionário, intensamente autoral, que faz uso de estruturas narrativas metafóricas e que trafega entre os

campos do ficcional e do documental para tratar de problemas sociais no país. Esse cinema conquistou o reconhecimento internacional por sua qualidade e vem enfrentando a censura do governo. Cineastas conhecidos internacionalmente como Abbas Kiarostami, Mohsen e Samira Makhmalbaf, Dariush Mehrjui, Majid Majidi e Jafar Pahani, realizaram filmes de intervenção social, com implicações políticas, tendo como um dos objetivos mostrar que a sociedade iraniana é mais complexa do que aquela propagandeada pelo governo nos meios de comunicação.

Além do cinema, outras ferramentas de comunicação também cresceram no Irã pós-Revolução Islâmica e conquistaram os iranianos, especialmente os mais jovens: os blogs e as redes sociais como *twitter* e *Facebook*. Com o controle restritivo das informações e dos meios de comunicação pelo governo, o mundo virtual tornou-se o refúgio de iranianos que desejavam manifestar-se e ao mesmo tempo preservar seu anonimato, não apenas disseminando ideias contrárias ao regime islâmico, mas também expressando-se livremente sobre amor, sexo, política, religião, feminismo, homossexualidade, marcando encontros amorosos, construindo amizades, tendo acesso a produções artísticas e culturais de países ocidentais etc., tudo o que a realidade concreta iraniana até hoje ainda não possibilita.

A cultura do blog teve início no Irã em 2001 e cresceu rapidamente (Alavi, 2005). Neste mesmo ano, 1500 Internet cafés foram inaugurados em Teerã, tornando o Irã o país do Oriente Médio com maior oferta desse tipo de serviço em centros urbanos nessa época (Rahimi, 2003). Além das mídias relacionadas com a internet, aparelhos de celular, câmeras digitais filmadoras e fotográficas também se popularizaram, acompanhando um movimento mundial de disseminação de novas tecnologias portáteis, dotadas de múltiplas funções de comunicação e recursos audiovisuais. A difusão dessas novas tecnologias e o uso social e político da internet são fatores que tiveram um importante impacto na crise social que tomou conta do Irã em 2009 e na produção cinematográfica que retratou este momento de sua história. Nesse sentido, a relação entre cinema e movimentos sociais figurada no filme *A Onda Verde* perpassa as relações que estão sendo construídas atualmente entre cinema, internet e novas tecnologias digitais. O filme traz também a combinação entre narrativa documentária e cinema de animação, algo que vem ganhando força em filmes politicamente engajados.

A utilização da animação para a abordagem de questões políticas não é algo recente, como atestam as animações de propaganda política, mencionadas no primeiro capítulo deste

trabalho. Dos filmes políticos de Norman McLaren, como *Hell Unlimited* (1936) e *Vizinhos* (1952), a filmes de animadoras feministas, como Joanna Quinn e Ruth Lingford, o cinema de animação tem sido utilizado como arma de afirmação de direitos, de denúncia ou de convencimento a uma ideologia política-social-econômica. A relação entre animação e política estabelecida pelo filme *A Onda Verde*, entretanto, pode ser enquadrada na atual produção audiovisual que conjuga documentário e animação e que faz uso de imagens animadas para a representação do mundo em que vivemos. Dessa forma, o filme *A Onda Verde* possibilita também uma análise de como o cinema de animação pode ser utilizado ao mesmo tempo como meio para representar acontecimentos históricos e como arma de mobilização política. Para reconstruir os acontecimentos no Irã neste período, o diretor Ali Samadi Ahadi resgatou imagens de manifestantes divulgadas na Internet, utilizando também trechos de animação, de grande apelo dramático, que ilustram os sentimentos das pessoas por trás dos acontecimentos. Mensagens de *Facebook* e *twitter* também foram incluídas no filme e vários textos de blogs reais serviram de base para a construção das animações e das falas dos personagens animados, que no filme são fictícios e utilizados para representar os muitos anônimos que ajudaram a contar ao mundo o que ocorreu no Irã em 2009. Além disso, foram entrevistados iranianos exilados que vêm trabalhando em defesa dos direitos humanos no Irã ou que tiveram algum envolvimento nos acontecimentos daquele ano.

O nome do filme é uma referência à cor símbolo do Movimento Verde iraniano. O verde foi adotada como marca da campanha presidencial do candidato Hossein Mousavi e é uma das cores nacionais iranianas, o equivalente ao “verde-amarelo” brasileiro. Depois das eleições, a cor verde ganhou um poder simbólico maior e foi além ao apoio a Mousavi, tornando-se um ícone de nacionalismo, de oposição ao atual governo e de um novo Irã. O que começou como um movimento para a retirada de Ahmadinejad do poder transformou-se em uma luta por mudanças mais profundas, políticas, sociais e culturais, uma luta contra o atual regime republicano islâmico, cujo caráter é ditatorial.

A Onda Verde é uma produção alemã com direção do documentarista iraniano Ali Samadi Ahadi, que vive na Alemanha desde a década de 1980. Produzido por alguém acompanhou de longe as ações do Movimento Verde iraniano, o filme apresenta um apoio às causas do movimento, mas não se inscreve em uma lógica de produção e distribuição que é comum a filmes militantes. Conforme apresentado por Bráulio de Britto Neves (2010) em seu artigo sobre o documentário ciberativista, a produção de filmes militantes tem

particularidades como a produção compartilhada por membros do movimento, a circulação do filme em circuitos de exibição alternativos (universidades, cineclubes e centros culturais) e a distribuição por redes sociais, especialmente através da Internet. O filme *A Onda Verde*, entretanto, foi produzido pela produtora berlinesa especializada em documentários *Dreamer Joint Venture Filmproduktion* em co-produção com Wizard UG, WDR e WDR/Arte, empresas que não têm relações com organizações sociais iranianas tais como A trilha Verde da Esperança, que articula o Movimento Verde.

Em entrevista (Guest, 2011), Ali Samadi Ahadi afirma que as imagens de câmeras e celulares presentes em *A Onda Verde* foram conseguidas em grande parte pela ajuda da companhia *Associated Press* e foram organizadas a partir da sua costura com trechos de animação dos blogs e de entrevistas. Segundo o diretor, o uso dos blogs surgiu como uma solução para alcançar as vozes dos membros do movimento, uma vez que não era possível, para ele, voltar ao Irã. Foram lidos 1500 blogs pela equipe de produção e escolhidos quinze que tiveram trechos traduzidos em imagens em movimento pela equipe do diretor de arte Ali Soozandeh, através da técnica de animação chamada *motion graphic*. Com imagens de vídeos produzidos por pessoas que não dominam a técnica e a linguagem audiovisual, Ahadi afirma que se deparou com um mosaico de imagens fragmentadas, a maioria sem qualidade técnica e sem uma sequência de início, meio e fim dos acontecimentos. Os depoimentos de blogs tornaram possível a organização das imagens em uma narrativa e trouxeram a experiência particular dos blogueiros como forma de dar uma perspectiva pessoal a um conjunto visual que não dispunha de autoria nem rosto. Dessa forma, uso da animação foi uma saída para incorporar os textos dos blogs ao filme, como afirma Ahadi:

Para mim, a animação era a única maneira de contar esta história, para fazer este documentário. O imaginário era tão forte e tão perturbador que nenhuma reencenação poderia lhe fazer justiça. Foi a maneira mais clara de contar a história. Eu não digo que tivemos todos os aspectos desse momento representados no filme. Eu não digo que é uma visão objetiva da situação. É uma visão subjetiva, muito pessoal da situação no Irã após a eleição (Guest, 2011, tradução nossa).

Unindo animação, imagens gravadas por câmeras amadoras, filmagens de entrevistas e trechos de textos divulgados na internet, o filme *A Onda Verde* resgata o que foi a base de sustentação do Movimento Verde: o uso de blogs, redes sociais e telefones celulares para a disseminação de informação. Além disso, o filme expõe a importância do audiovisual para a divulgação dos fatos ocorridos no Irã em 2009, tendo em conta a forte censura e controle de

informações que há no país. Nesse sentido, *A Onda Verde* expõe a importância da produção audiovisual como arma de militância política e social, o que, nos últimos anos, vem sendo associada também à Internet, algo que podemos compreender através de filmes como *This Is What Democracy Looks Like* (Big Noise Films, CMI, 2000), sobre os protestos em Seattle em 1999, os vídeos sobre a repressão às manifestações em São Paulo em 2013, os filmes produzidos nos países árabes, na chamada “Primavera Árabe”, entre outros. Não por acaso o filme recebeu titulação em francês de *Le Printemps de Téhéran : L'Histoire d'une révolution 2.0* (A Primavera de Teerã: a história de uma revolução 2.0), em referência ao uso de recursos da Internet 2.0 (como, por exemplo, a visualização de vídeos online) e à onda de manifestações e protestos que ocorreram nos países árabes a partir de 2010.

A Onda Verde tem início com um trecho animação de um dos personagens fictícios, denominado Kaveh, que age como um dos condutores da narrativa. Sua fala sobre o Irã, como um prólogo, faz alusão ao sentimento que tomou conta do povo iraniano em 2009, especialmente dos mais jovens: uma esperança seguida de decepção, experimentada também pela geração anterior que viu na Revolução de 1979 a possibilidade de abertura do país à liberdade e à democracia. Porém, mais uma vez, foi com repressão que os líderes da Revolução Islâmica Iraniana lidaram com os anseios de liberdade da população. Seguindo a cronologia dos acontecimentos, o filme mostra inicialmente, entre trechos de animação, imagens de câmeras amadoras e depoimentos de entrevistados, as manifestações de apoio a Hossein Mousavi e os personagens que compuseram o Movimento Verde como o próprio candidato, sua esposa Zahra Rahnava – uma das líderes do movimento feminista iraniano –, os articuladores de sua campanha e a multidão que saíram às ruas para mostrar a força do apoio ao Movimento. Nestas sequências, as cenas de animação têm como foco apresentar a articulação da campanha de Mousavi e como jovens inicialmente desinteressados em política passaram a apoiar o candidato reformista. Os trechos com filmagens, por sua vez, apresentam as multidões que participaram dos comícios de Mousavi e as milhares de pessoas que foram às ruas utilizando adereços e roupas com a cor verde.

O sentimento de euforia e otimismo da primeira parte do filme é substituído pela perplexidade e indignação ao apresentar o momento da divulgação do resultado eleitoral. Em seguida, o filme passa a denunciar os atos de violência cometidos pela polícia e por milicianos contra os manifestantes, além da maneira repressiva como o governo e os chefes religiosos iranianos responderam aos protestos contra o processo eleitoral. O jornalista e blogueiro

Mehdi Mohseni, um dos entrevistados do filme, resume em uma de suas falas o sentimento dos manifestantes: “Esses assassinatos levantam uma outra questão mais importante: por quê? Por que me prender quando eu apenas pergunto onde está o meu voto?”. O filme *A Onda Verde* assume, então, um tom dramático proveniente das imagens de violência, das falas dos entrevistados e, especialmente, das animações e da trilha sonora. As cenas com imagens dos protestos apresentam flagras de ações violentas, assassinatos e prisões por parte da polícia e da milícia iranianas, enquanto as cenas de animação tornam visíveis espaços que não foram alcançados pelas câmeras dos manifestantes: as residências de iranianos envolvidos nos protestos, as prisões para onde foram levados os manifestantes, hospitais, espaços urbanos onde a milícia cometeu crimes que não tiveram registro audiovisual, etc.

Em uma das sequências de animação, o personagem Kaveh é utilizado para exemplificar o que ocorreu com manifestantes presos. De seu quarto, ele evoca as lembranças traumáticas da prisão. Enquanto narra suas lembranças, em voz *off*, Kaveh é mostrado sendo levado junto com outros jovens a uma prisão superlotada, sofrendo tortura, presenciando execuções e estupros e depois sendo abandonado em uma região desabitada. Os desenhos de traço realista e a trilha sonora expressiva acentuam o tom dramático das cenas. Através do que o personagem narra, somos, então, informados de outras práticas de violência cometidas pelo governo iraniano contra participantes dos protestos, das quais os testemunhos das vítimas são a única forma de prova. Nestes casos, em que as câmeras não puderam estar presentes, é a animação que torna possível ao filme *A Onda Verde* exibir em imagens os crimes cometidos pelo governo.

Ao longo do filme, as filmagens das ruas das cidades iranianas, as imagens animadas e as filmagens de entrevistas são intercaladas de forma a conferir sentido umas às outras. Em alguns trechos, como na sequência inicial em que a personagem fictícia Azadeh exalta as manifestações de apoio à Mousavi, a animação apresenta como parte de sua trilha sonora o som das ruas, das gravações feitas com celular e câmeras amadoras, colaborando para que o espaço diegético da animação seja entendido como sendo o mesmo das imagens de vídeo. Em outros trechos, o áudio das entrevistas é também sobreposto às imagens dos manifestantes ou da animação, funcionando como uma narração em voz *over* que explica o que as imagens mostram. Ao longo do filme, também, as imagens são sobrepostas, com imagens reais sendo utilizadas para formar a imagem animada, o que fortalece o sentido das imagens animadas como sendo uma outra forma de representação visual dos fatos registrados pelas câmeras.

O filme também mostra mensagens divulgadas no *twitter*, exibidas em cartelas animadas com efeito de texto sendo digitado e informam a data e a hora em que foram “postadas”, isto é, divulgadas na internet. Em uma delas está escrito:

twitter – mensagem

20 de junho

Europeus, liguem para suas embaixadas, peçam a eles que chamem Médicos Sem Fronteiras para as embaixadas; Fazer hospitais de campanha.

11:36 PM³⁰⁷

Durante os protestos de 2009 muitas das mensagens divulgadas no *twitter* foram dirigidas à comunidade internacional para que através de uma pressão política internacional o governo iraniano retrocedesse na repressão às manifestações e para que os feridos e presos tivessem seus direitos civis respeitados. As imagens exibidas em *A Onda Verde* mostram como os agentes do governo iraniano desrespeitaram os direitos dos manifestantes e, ao mesmo tempo, mostram a presença da câmera em situações de conflito, como quando manifestantes foram mortos pela polícia ou por milicianos.

Em uma das cenas em *live action* vemos uma jovem sangrando e sendo carregada até a ambulância. Trata-se de Neda Agha Soltan, uma jovem de 27 anos que foi morta enquanto participava pela primeira vez de uma manifestação, alvejada por um dos membros da milícia iraniana. A morte de Neda Agha Soltan tornou-se um marco da revolta iraniana e fez crescer os protestos no país e em todo o mundo. As imagens de sua morte foram distribuídas pela internet e exibidas em diversos canais de televisão fora do Irã, gerando grande comoção. Reações internacionais e respostas às filmagens da morte de Neda encorajaram os cidadãos iranianos a compartilhar mais fotos e vídeos na internet. Uma das mensagens de *twitter* exibidas em *A Onda Verde* também faz menção à comoção pública causada pela morte da jovem.

A morte de Neda Agha Soltan se tornou um ícone da disputa pela “verdade” acerca das imagens e das informações veiculadas na internet sobre estes acontecimentos no Irã. Assim como em *A Onda Verde*, alguns filmes foram produzidos com o uso de imagens amadoras divulgadas na internet: o documentário da Rede BBC *Neda - An Iranian Martyr*, realizado em 2009, e *For Neda*, dirigido pelo inglês Antony Thomas e co-produzido pelo

³⁰⁷ Trecho de mensagem do twitter exibido no filme. Tradução nossa.

correspondente do jornal *The Guardian* no Irã, Saeed Kamali Dehghan. Alguns cineastas iranianos que tentaram realizar filmes sobre a morte de Neda e sobre os acontecimentos de 2009 foram presos, a exemplo de Jafar Pahani, o que pode ser uma resposta a por que os documentários sobre o assunto foram produzidos por instituições estrangeiras³⁰⁸. Assim como as imagens registradas por manifestantes foram utilizadas em filmes para alimentar os protestos, também o governo de Mahmoud Ahmadinejad tentou convencer a opinião pública a seu favor utilizando as imagens feitas pelos próprios manifestantes. Um documentário exibido pela TV estatal iraniana, a *Press TV*, utilizou uma das imagens da morte de Neda como “prova” de ela que encenou a própria morte derramando sangue em seu rosto³⁰⁹. Segundo o governo iraniano, Neda teria sido então morta na ambulância por seus próprios amigos, a mando da CIA, sendo ela própria uma agente de organizações estrangeiras³¹⁰. Ahmadinejad também anunciou na TV que os protestos no Irã haviam sido organizados por jornalistas estrangeiros.

Considerando que a Revolução Islâmica Iraniana foi, para muitos iranianos, um movimento nacionalista, anti-imperialista, com o qual buscavam uma independência econômica e cultural dos países ocidentais, especialmente da Grã-Bretanha, os argumentos de Ahmadinejad podem ter influenciado muitos. Uma vez que o governo iraniano controla a produção e a circulação de informações no país, documentários como *A Onda Verde* e os filmes feitos em tributo a Neda Agha Soltan são importantes porque podem ajudar na desconstrução do discurso do governo iraniano e na disseminação de uma outra versão sobre os fatos: a versão das pessoas que lutaram pela renovação do país e que foram atingidas pela repressão do governo pós-eleição presidencial. A esse respeito, ao analisar a representação visual da crise eleitoral iraniana de 2009, o pesquisador Pedram Khosronejad, especialista em estudos antropológicos do Irã, afirma:

Concordo com os documentaristas iranianos que argumentam que os materiais visuais sobre a crise da eleição presidencial devem servir não só

³⁰⁸ Entre as produções sobre os acontecimentos de 2009 no Irã, há também as produções voltadas para a Internet. A *webcomic* criada pelos desenhistas iranianos Amir e Khalil, *O Paraíso de Zahra*, é um exemplo dessas produções. Disponível em: <http://www.zahrasparadise.com/lang/pt/>, acesso em 01/06/2012.

³⁰⁹ O documentário da *Press Tv* sobre a morte de Neda pode ser assistido em: <http://migre.me/9I0tR>.

³¹⁰ Para mais informações sobre a morte de Neda Agha Soltan e as ações do governo iraniano em torno deste fato ver: http://en.wikipedia.org/wiki/Death_of_Neda_Agha-Soltan. Acesso: dez. 2016. Segundo informações veiculadas em sites de notícias, amigos de Neda foram obrigados a participar do documentário, entre eles seu professor de música, que aparece no vídeo com ela no momento de sua morte. Os pais de Neda também teriam sido pressionados a participar e a dizer publicamente que Neda havia sido morta pela CIA. Informações disponíveis em: <http://migre.me/9I0Qm>. Uma matéria da *Press TV* sobre o documentário do governo iraniano está disponível em: <http://migre.me/9I0pb>. Acesso: dez.2016.

como documentos ou fontes históricas, mas também como meios reflexivos que expõem os riscos da pesquisa histórica, revelando a natureza construída do que se constitui a evidência histórica. Mas eles também devem saber que a questão da memória é particularmente importante aqui, pois que o status histórico dos materiais visuais está profundamente imbricado em sua vida social, psíquica e material, como objetos da memória. (Khosronejad, 2011, p.405)

Como objetos da memória coletiva que nos transportam para as ruas e casas do Irã no ano de 2009, as imagens de *A Onda Verde* ajudam a construir a história iraniana e também a desvelar os jogos de interesse subjacentes às “verdades” ou sentidos que lhes são atribuídos. Como afirma Jacques Le Goff: “a memória coletiva é não somente uma conquista, é também um instrumento e um objeto de poder” (2003, p. 470). Um poder que nas mãos do governo iraniano significa ter apoio popular para a violenta repressão contra cidadãos iranianos e que nas mãos dos membros do Movimento Verde pode significar ter a força necessária para mudar a realidade política do país. Também podemos considerar que em *A Onda Verde* os objetos que atuam na construção da memória coletiva sobre a crise eleitoral iraniana de 2009 trazem tanto a intensidade da imagem-testemunho, as imagens de natureza fotográfica que registram o instante decisivo, quanto a força da imagem animada, que traz a dimensão subjetiva dos fatos.

Captadas por pessoas que fizeram parte dos protestos nas ruas, as imagens de câmeras amadoras e de aparelhos de celular de *A Onda Verde* têm a marca do sujeito que podemos chamar de “documentarista acidental”, ou o sujeito-da-câmera circunstancial³¹¹, aquele sujeito que não é cineasta ou cinegrafista de profissão, mas que está com uma câmera em ação no momento em que os fatos acontecem. A utilização de câmeras para o registro de repressões violentas e como arma de proteção e mobilização não é recente, mas o que as imagens de *A Onda Verde* transparecem é a presença da câmera nas mãos de pessoas que apoiam o movimento, mas não necessariamente são membros dele. O envolvimento delas com o meio audiovisual diz respeito a uma presença mais constante e mais íntima da câmera. Jovens em sua maioria, essas pessoas têm a câmera como um equipamento acessível, sempre à mão, “no bolso”, e cujo ato de registrar visualmente o mundo faz parte do cotidiano. Para elas, filmar é um ato usual e não uma ação planejada. A profusão de imagens dos acontecimentos nas ruas iranianas em 2009, e com múltiplas autorias, parece mostrar que os participantes do Movimento Verde não eram apenas as pessoas em protesto, mas eram

³¹¹ Utilizando o termo empregado por Fernão Pessoa Ramos.

também potenciais sujeitos-da-câmera em protesto, pois, uma vez que as câmeras eram tão acessíveis praticamente qualquer manifestante poderia vir a ser um documentarista acidental³¹².

Ao tratar das características da imagem-câmera, Fernão Pessoa Ramos (2008, pp.90-92; 150-151) destaca a intensidade da tomada que a imagem da câmera permite experimentar. Citando a análise de André Bazin sobre a intensidade da imagem em função da singularidade do instante, o autor afirma que quanto mais singular, mais intensa é a ação experimentada pelo sujeito-da-câmera. As imagens feitas durante os protestos no Irã e que compõem o filme *A Onda Verde* são dotadas dessa intensidade do instante singular, extraordinário, são imagens do horror e nisso reside também o seu impacto e poder de mobilização. A fragilidade dos sujeitos por trás dessas imagens é aparente nas cenas pela ausência de qualidades técnicas, por sua fragmentação e instabilidade. As imagens tremidas e sem muita definição expõem os perigos que circundam o sujeito da câmera e também expõem a sua posição diante dos acontecimentos. Muitas imagens, captadas aparentemente de prédios ou de locais que não podiam ser alcançados pela polícia e por milicianos, colocam o cinegrafista na posição de uma testemunha oculta, que registra as cenas mantendo um distanciamento do perigo. Em outras imagens, como as cenas que mostram pessoas gravemente feridas e cobertas de sangue, os cinegrafistas posicionam as câmeras extremamente próximo às vítimas, como se o registro distanciado não fosse suficiente, mas fosse preciso construir uma imagem espetacular, mais intensa e dramática³¹³.

As imagens que o filme apresenta têm também uma natureza que pode remeter à questão colocada por Chris Marker no filme *O Fundo do Ar é Vermelho* (1977) e retomada por Anita Leandro (2010): “Por que é que, às vezes, as imagens começam a tremer?”. Segundo Leandro:

Diferentemente da voz off, eficaz e totalizante dos filmes ligados a sindicatos e partidos, o tremor das mãos que filmam e das vozes que comentam as imagens retomadas por Marker, assinala, ao contrário, a manifestação de uma fragilidade, de uma marca de subjetividade que viria redefinir o cinema militante. O tremor dessas imagens feitas às pressas,

³¹² Entre os tipos de sujeito-da-câmera identificados por Fernão Pessoa Ramos, o sujeito-da-câmera agindo ameaçado é uma categoria em que podemos enquadrar os autores das imagens de *A Onda Verde*, em que a ameaça à integridade física do corpo influencia na percepção do mundo. Sobre este assunto ver: Fernão Pessoa Ramos, *Mas Afinal.... O que é mesmo Documentário?* São Paulo: Editora Senac, 2008.

³¹³ Considerando o histórico de violências e mortes no Irã, a prática de execuções públicas, que são espetáculos do horror, e uma proliferação de imagens da morte nos meios de comunicação podemos pensar se as imagens dessas mortes não transmitem também uma relação espetacularizada com a violência e com a morte já imbricada no olhar dos jovens iranianos.

muitas vezes clandestinamente, é a assinatura física, corporal, de uma nova comunidade política, fortalecida no anonimato das práticas solidárias que, naquelas circunstâncias, constituíram uma verdadeira “comunidade cinematográfica”, como a “comunidade literária” que Bataille convocou para substituir o comunismo moribundo de Stalin. (...) Ao serem justapostas na montagem, as imagens de arquivo acessadas por Marker evocam a ação coletiva de diferentes cinegrafistas num projeto comum de resistência por meio do cinema. (Leandro, 2010, pp.101-102)

As imagens utilizadas em *A Onda Verde* foram feitas por ativistas e também por pessoas que participavam de uma manifestação pela primeira vez, mas que conheciam o valor das imagens na sociedade contemporânea. Podemos considerar que essas pessoas constituíram uma “comunidade cinematográfica” tal qual faz menção Anita Leandro, mesmo que de forma inconsciente. Eram indivíduos que sabiam que as câmeras precisavam estar nas manifestações tanto quanto eles mesmos. As imagens tremidas porque captadas em meio a fugas e a corridas para alcançar os focos de confronto, às pressas, feitas em condições adversas, trazem não apenas a marca da fragilidade desses sujeitos e de sua posição engajada nos conflitos, mas também traços de uma consciência de que essas imagens são as armas com as quais podem resistir à opressão e tornar o movimento vitorioso. Como exemplo dessa consciência, a reportagem *Images of Revolution*, da TV Al Jazeera, sobre as imagens da Primavera Árabe, apresenta duas jovens tunisianas que filmaram a morte de um manifestante, da varanda de seu apartamento e com um celular. Em certo momento uma das jovens, Nada Salim, diz: “Eu não sou uma cinegrafista profissional, mas eu filmei algo que teve um grande efeito nas pessoas. Isso ajudou nosso povo a derrubar o regime. Depois que eu filmei esse vídeo eu me dei conta do valor de uma imagem”³¹⁴. As imagens ajudaram a construir regimes políticos, tais como a própria república iraniana, como nos apresenta Peter Chelkowski e Hamid Dabashi (2000). Mas agora se consolidou uma consciência de que as imagens são armas que também podem derrubar regimes políticos.

Outra característica que acompanha as imagens audiovisuais feitas em manifestações sociais e políticas hoje é a distribuição quase simultânea ao momento da gravação, uma vez que as filmagens são distribuídas na internet poucas horas depois de terem sido realizadas e, com isso, são assistidas no calor dos acontecimentos, isto é, são imagens quentes, que carregam o calor do momento. O poder de comoção e de persuasão dessas imagens é potencializado pelas circunstâncias de sua rápida distribuição e exibição. O fato do indivíduo

³¹⁴ Trecho traduzido da entrevista com Nada Salim, disponível em:

<http://www.aljazeera.com/programmes/aljazeeraworld/2011/10/2011101974451215541.html>

saber que enquanto vê as imagens de manifestantes sendo violentados e mortos nas ruas de sua cidade, outras pessoas estão sendo violentadas injustamente naquele mesmo instante, pode ter sido o estopim para muitos iranianos se engajarem no movimento. Podemos considerar que as “imagens do agora” infligem uma urgência na tomada de posição. As imagens das manifestações utilizadas em *A Onda Verde* foram realizadas quase um ano antes do filme. Naquele momento, elas tiveram impacto tão grande que ajudaram o Movimento Verde a garantir um grande número de manifestantes nas ruas e a conquistar repercussão internacional.

Podemos considerar também que os trechos de animação em *A Onda Verde* conseguem restabelecer, através dos relatos dos blogs, um pouco do que foi a atmosfera no Irã naquele momento, ao explorar a subjetividade daquela realidade, transpondo ao espectador o sentimento de quem fez parte do movimento e, dessa forma, fazendo com que as imagens das manifestações presentes no filme possam recuperar parte do calor que tiveram no momento em que foram realizadas e divulgadas. As imagens animadas de *A Onda Verde* podem ser tomadas como evidências subjetivas dos fatos narrados, sendo subjetivas não apenas porque carregam os traços de quem as desenhou e não são dotadas da qualidade indexical das imagens fotográficas, mas também porque são ilustrações de relatos, de visões pessoais sobre os fatos. Entretanto, ao mostrar o que sentiram e pensaram as pessoas que fizeram parte das manifestações, os trechos de animação transferem uma dimensão subjetiva também às imagens de vídeo, ao expor os sentimentos de quem as realizou.

Outro ponto que podemos destacar no que se refere ao uso de animação pelo filme *A Onda Verde* é o valor histórico das imagens animadas. Neves (2010), ao analisar as imagens videográficas produzidas por diferentes ativistas nas manifestações de 1999, em Seattle, afirma que “a historicidade proporcionada pelas imagens fotoquímicas é estendida àquela das imagens eletrônicas, porque ambas têm o mesmo propósito”. Em *A Onda Verde*, a historicidade das imagens eletrônicas, produzidas por aparelhos de celular e câmeras amadoras, é estendida então àquela das imagens animadas, uma vez que as imagens animadas podem ser tomadas como evidências, porém mais subjetivas, dos fatos históricos. Além disso, no processo da leitura filmica de *A Onda Verde* essas imagens animadas não interrompem os processos de leitura do filme enquanto um filme documentário. O espectador pode considerar que os depoimentos dos personagens animados estão em conformidade com o que mostram as imagens captadas pelas câmeras. Tomando as imagens animadas do filme *A Onda Verde* como

uma forma de representação visual dos blogs, o uso de animação no filme pode, então, ser considerado como uma maneira de tornar visível os testemunhos de uma realidade que o espectador reconhece registrada nas imagens em vídeo. Dessa forma, o espectador identifica que o conteúdo proposicional das imagens animadas se refere às experiências da revolta popular no Irã e não foi um conteúdo que surgiu da imaginação do realizador.

Em seu texto, Neves (2010) menciona a “sinceridade intencional” que se estabelece na leitura de um documentário a partir de um juízo percebido sobre a posição que o enunciador filmico ocupa na comunidade dos espectadores e “veracidade proposicional”, que pressupõe a satisfação da sinceridade intencional. Em outras palavras e, tomando como base a abordagem semiopragmática, “sinceridade intencional” e “veracidade proposicional” são juízos de valor atribuídos pelo espectador ao filme que dependem da natureza do enunciador da comunicação filmica. Segundo Odin (1984), é por identificar o enunciador como um sujeito real, pertencente ao mundo histórico, que o espectador lê o filme segundo o modo de leitura documentarizante, isto é, lê o filme como um documentário. Neste caso, as imagens do filme, sejam elas imagens animadas ou de natureza fotográfica, são tomadas pelo espectador como elementos da representação documental construída no filme. Nesse sentido, ao falar da contribuição de filmes de ficção e de cinejornais, Marc Ferro afirma: “Na verdade, não acredito na existência de fronteiras entre os diversos tipos de filmes, pelo menos do ponto de vista do olhar de um historiador, para quem o imaginário é tanto história, quanto História” (1992, p.77.).

Em *A Onda Verde*, a narração de fatos da história iraniana através de depoimentos divulgados em blogs pode ser uma maneira de recuperar fatos e experiências compartilhadas socialmente apresentadas através da memória individual, como nos trechos em que os personagens animados falam de momentos que não foram registrados pelas câmeras, a exemplo das cenas nas prisões e no hospital, construindo um acesso à história social através de uma visão subjetiva. Como nos coloca Pedram Khosronejad ao tomar as imagens da eleição no Irã como objetos da memória:

Materiais visuais da crise da eleição presidencial iraniana têm esse potencial para se tornarem espaços de análise e debate para áreas tão diversas como a história, a história visual, memória e pós-memória ou estudos de trauma. As referências à memória são agora onipresente no discurso acadêmico e no debate público mais amplo: ‘memória social’, ‘memória coletiva’, ‘memória nacional’, ‘memória pública’, ‘Memória narrada’, ‘história popular’ e ‘história vivida’ disputam por atenção. Estes meios visuais podem também introduzir uma mudança qualitativa na maneira em que a memória é

experimentada, porque, na forma objetiva de fotografias e filmes documentais, eles parecem nos permitir reviver elementos do passado, vê-los novamente e ouvir de novo seus sons, desde que estes tenham sido registradas por um aparelho mecânico; Atribuindo uma presença sensorial ao passado, ausente anteriormente, eles geram a poderosa ilusão de que é realmente possível estar presente nessa realidade passada. (Khosronejad, 2011, p.408. Tradução nossa.)

Na forma de animação, as imagens de *A Onda Verde* podem nos fazer reviver elementos do passado, acrescentando ou intensificando, inclusive, a dimensão subjetiva das imagens e, em alguns casos, tornando essa experiência mais intensa. Ao expor parcialidade e subjetividade, o documentário que faz uso de animação pode também despertar a atenção do espectador para o fato de que não existe uma verdade única sobre um determinado acontecimento e que as evidências históricas, como nos colocou Pedram Khosronejad, possuem uma natureza construída. Além disso, a animação de trechos de blogs permite também dar o poder de fala a ativistas que, como anônimos, não poderiam dar seus depoimentos de outra maneira.

Em contraste com o uso de um recurso mais sofisticado à narrativa documentária, como é a animação, o filme *A Onda Verde* também faz uso de uma estratégia narrativa que marca os documentários mais tradicionais: a entrevista com o especialista. A presença dos entrevistados no filme tem como função auxiliar na estruturação da narrativa e conferir sentido às imagens e às animações, trazendo ao documentário um saber que auxilia na significação das imagens. Porém, mais do que isso, os entrevistados trazem também legitimidade ao discurso fílmico, que neste caso tem como características ser carregado de subjetividade e de dramaticidade, além de claramente defender a bandeira do Movimento Verde. Para isso, foram entrevistados iranianos exilados e ativistas que são figuras proeminentes na luta pelos direitos humanos e civis no Irã: a Dra. Shirin Ebadi (vencedora do prêmio Nobel da Paz em 2003), o religioso xiita Dr. Mohsen Kadivar (um dos críticos mais importantes da República Islâmica), a jornalista premiada Mitra Khalatbari, o professor Dr. Payam Akhavan (ex-promotor de crimes de guerra da ONU e especialista em direitos humanos), Mehdi Mohseni (blogueiro e assistente de eleição do candidato Hossein Mousavi), a advogada, jornalista e ativista Shadi Sadr, o ex-membro do Ansar-e Hezbollah e ativista dos direitos humanos Amir Farshad Ebrahimi. A fala desses entrevistados traz uma outra força ao discurso do filme, porque são ativistas conhecidos internacionalmente como especialistas nas questões sobre o Irã. Além disso, as falas desses entrevistados estão em sintonia com o que os

blogueiros divulgaram na Internet e que é trazido no filme pelos trechos de animação. Dessa forma, o prestígio desses entrevistados ajuda também a legitimar a fala dos blogueiros no filme.

Entretanto, é interessante notar como o filme coloca os entrevistados em um espaço diferente daquele pertencente aos autores de blogs. Diferente de filmes como *Valsa com Bashir*, em que todos os entrevistados são animados, *A Onda Verde* apresenta os entrevistados em uma imagem mais tradicional do documentário, em que o entrevistado aparece sozinho em um cenário e fala para a câmera. Mantidos na dimensão da imagem da câmera, real, esses personagens de *A Onda Verde* estão também separados dos personagens animados no tempo. Por terem sido entrevistados alguns meses depois dos acontecimentos de 2009, a fala dessas pessoas não reflete a agonia de quem vivia o momento, como personagens dos blogs, mas oferecem uma reflexão sobre o que foi a crise iraniana naquele momento. Nesse sentido, os personagens animados do filme *A Onda Verde* podem estar mais próximos dos indivíduos que aparecem registrados nas imagens dos protestos, inclusive porque tanto os indivíduos nos protestos quanto os autores de blogs são ativistas anônimos.

Além disso, as imagens animadas, construídas com desenhos, se aproximam das imagens de câmeras amadoras e de aparelhos de celular que, por terem baixa resolução (devido às limitações dos aparelhos e por terem sido compactadas para a publicação na Internet), em alguns aspectos podem se assemelhar a desenhos ou pinturas, especialmente porque são “pixelizadas”, isto é, permitem a visualização dos pixels que as compõem e apresentam muita granulação. Segundo Odin, a imagem bastante pixelizada das câmeras de celular podem ser aproximadas a pinturas pelo seu grau de abstracionismo e grafismo. Nesse sentido, podemos aproximar as imagens animadas às imagens de câmeras amadoras e aparelhos de celular em *A Onda Verde*, tanto ao nível do seu conteúdo proposicional, quanto nas suas propriedades gráficas.

A existência do filme *A Onda Verde* pode ser creditada a muitos iranianos que participaram dos protestos seja através do uso de filmagens disponíveis na internet ou da utilização de trechos de blogs, além da contribuição dada ao filme pelas pessoas entrevistadas. Com a sua participação em festivais, ele ajudou a divulgar os acontecimentos no Irã e a tornar o Movimento Verde iraniano conhecido por pessoas que talvez não tivessem contato com ele de outra forma. Diferente de muitos filmes ativistas que são produzidos pelo movimento e visto somente pelos próprios participantes, *A Onda Verde* foi produzido por alguém de fora do

Movimento Verde para que outras pessoas de fora tomem conhecimento sobre ele. Neste sentido, ao expor essas imagens, o filme contribui para aumentar o seu poder de mobilização. Além disso, mesmo não tendo uma grande circulação pela internet (o filme, por exemplo, não está disponível no *youtube*), *A Onda Verde* foi apropriado por ativistas no Irã, como é possível apreender pelo uso de imagens do filme no blog *Iran Opposition*, de conteúdo político e contrário ao governo iraniano.

A articulação de imagens de câmeras amadoras, imagens animadas e imagens de entrevistas no filme *A Onda Verde*, apresentando esses materiais como objetos da memória, pode também ajudar os ativistas iranianos a construir uma memória coletiva sobre a história contemporânea no Irã. Como afirma Khosronejad:

Apesar da ambivalência manifestada contra a imagem na esfera pública e no discurso acadêmico, fotografias, filmes, imagens eletrônicas e digitais desempenham um papel cada vez mais importante na formação de imaginários culturais contemporâneos. (...) Como consequência, tornou-se não mais possível pensar em qualquer trauma histórico como uma questão política séria fora das maneiras nas quais ele [o trauma histórico] é assimilado e representado através de materiais visuais (fotografias e filmes documentais), e estas novas formas de representação são tão variadas e onipresentes que se torna difícil pensar em qualquer imagem como sendo qualquer coisa que não uma representação. (Khosronejad, 2011, p.408, tradução nossa)

Dessa forma, a crise eleitoral no Irã em 2009 e a importância do filme *A Onda Verde* para o Movimento Verde estão relacionados às imagens do filme e a seu poder de mobilização. As imagens articuladas no filme, tanto de natureza fotográfica, eletrônicas ou imagens animadas, se constituem como formas de representação documentária e, enquanto tal, são documentos de valor historiográfico que podem ser utilizados para o estudo da relação entre cinema, história e memória. Ao dar voz aos blogueiros iranianos e ao utilizar as imagens dos manifestantes, o filme oferece um testemunho do engajamento dos iranianos com as questões políticas e humanas de seu tempo. Nesse sentido, ao atribuir às imagens, animadas ou filmadas, o estatuto de evidência da luta política iraniana, o filme *A Onda Verde* também confere às imagens dos “documentaristas acidentais”, aos trechos de blogs e às mensagens de *twitter* utilizados, o valor de documentos históricos, elevando os seus autores ao papel de historiadores de seu tempo.

Considerações Finais

Neste trabalho empreendemos um estudo do documentário animado buscando compreender como ele se constitui enquanto um novo gênero de filme que pertence tanto ao cinema documentário como ao cinema de animação. Nosso ponto de partida foram as transformações ocorridas no campo do cinema documentário que possibilitaram o reconhecimento da animação como um recurso válido para a construção de uma narrativa documentária. Nos últimos anos, presenciamos uma expansão das fronteiras do cinema documentário com a produção de filmes híbridos que extrapolam suas definições mais tradicionais, com intensas trocas entre ficção e documentário, com a interação do documentário com a video-arte, com a comédia, com jogos eletrônicos, entre outros, além da crescente produção de filmes autobiográficos, de encenações da realidade em *reality shows*, de novos formatos como webdocumentários, assim como outras produções que atestam que o documentário contemporâneo é marcado pela heterogeneidade de materiais, de abordagens e de suportes. O uso de tecnologias digitais para a produção da imagem fílmica também influenciou fortemente em suas mudanças, contribuindo para reduzir a crença na objetividade cinematográfica. A possibilidade de alteração de qualquer imagem captada e de fabricação de imagens inteiramente por computação gráfica libertou o pensamento sobre documentário da indiciabilidade da imagem como certificado de autenticidade de seu discurso e a relação entre espectador e filme documentário passou a ser, como colocou Gunnar Strøm (2003), “*from truth to trust*”, isto é, de uma crença incontestada no seu discurso para a relação de confiança com aquilo que o filme propõe.

Entretanto, nosso estudo do documentário animado nos levou a entender que sua constituição como gênero é também devedora das mudanças ocorridas no campo do cinema de animação. As novas tecnologias digitais contribuíram também nesse campo, promovendo uma democratização dos meios de produção, o que gerou um aumento de obras autorais e experimentais, e dissolvendo as distinções entre o processo de produção de imagens animadas e o de imagens *live action*. Como defendeu Lev Manovich (2001), o cinema *live action* tem sua identidade redefinida pelo digital, tornando-se um tipo de animação. Trabalhos de pesquisadores como Manovich iluminaram um campo tradicionalmente marginal na teoria do cinema, conduzindo a animação para uma área mais central nos estudos contemporâneos. A

popularização de romances gráficos e o investimento no formato de curta-metragem, como o espaço dado ao curta no Channel 4 da Inglaterra, também favoreceram uma maior produção e consumo de animações para o público adulto expandindo a produção de animações que tratam de temas sérios. A animação para adultos existe desde o início do cinema, mas ganhou maior visibilidade nos últimos tempos, tanto no campo da ficção como na não ficção, extrapolando a concepção mais enraizada da animação como pertencente ao universo infantil e à ficção. Se por um lado, no cenário de produção cinematográfica contemporâneo o filme documentário teve sua definição estendida, também a animação passou a ser compreendida de maneira mais ampla e se desenvolveu em combinação com produções bastante distintas, desde jornalismo e materiais educativos a jogos eletrônicos.

Em paralelo a essas mudanças, a combinação entre narrativa não ficcional e técnicas de animação ganhou força na produção audiovisual contemporânea e o documentário animado alcançou visibilidade em diferentes países, especialmente com o sucesso de filmes como *Ryan* (Chris Landreth, 2004) e *Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2008). Como apontamos no primeiro capítulo, nos dias atuais, há uma grande variedade de animações usadas para a transmissão de informações de maneira simplificada ou didática acessíveis em plataformas digitais, em websites como *facebook*, *vimeo* e *youtube*, e produções que promovem o diálogo entre animação e a não ficção, como as reportagens animadas produzidas por empresas jornalísticas, as charges animadas do projeto *Animated Editorial Cartoons*, as versões com gráficos animados de conferências como TED Talks, entre outros exemplos citados neste trabalho. Nesse contexto, a produção de documentários animados ganhou impulso e continua forte, o que contribui para sua consolidação enquanto um gênero. Como apresentamos no primeiro capítulo, a ocorrência desse tipo de produção não é uma novidade, porém, a sua conformação enquanto um tipo particular de filme híbrido de animação e documentário é resultado de um contexto recente formado por um *boom* de produção de documentários animados, pela exibição dessa produção em festivais e por sua introdução nos debates sobre cinema documentário, tendo como ponto de partida a desconfiança ou não aceitação de sua legitimidade enquanto filme documentário.

Como exemplo da atual vitalidade do documentário animado podemos citar a criação de festivais específicos desse gênero, como o DocCartoon, festival do documentário animado e quadrinhos de não ficção³¹⁵, na Itália, e o FAFF – Factual Animation Film Fuss³¹⁶, na

³¹⁵ <http://www.doccartoon.it>. Acesso: dez. 2016.

³¹⁶ [Http://www.faffuss.com/](http://www.faffuss.com/). Acesso: dez. 2016.

Inglaterra, assim como a oferta de cursos de formação e produção também específicos ao documentário animado, como o programa de mestrado em animação com ênfase em “Documentary Animation” do Royal College of Art³¹⁷, em Londres, a residência artística “AniDox” da escola dinamarquesa The Animation Workshop³¹⁸ e “EMCA-CREADOC”³¹⁹, parceria entre o programa de mestrado “Creadoc – Documentaire de Création”, da Université de Poitiers, e a École des Métiers du Cinéma d’Animation, em Angoulême, na França, através da qual, alunos do curso de documentário e alunos da escola de animação se juntam para a produção de documentários animados. O volume de obras atualmente indexadas como “animated documentary” em websites de armazenamento de vídeos como *youtube* e *vimeo* é também significativo de como essa produção deixou de ser ocasional³²⁰. Apesar de ainda pouco conhecido do público em geral, o documentário animado circula, em sua grande maioria, em festivais, mostras e canais de televisão com maior espaço a produções alternativas, como Arte (França/Alemanha), Canal Plus (França), Channel 4 (Inglaterra), BBC (Inglaterra), entre outros, além de espaços na internet, como já citamos. Destacamos o blog Animated Documentary.com³²¹, criado pelas animadoras inglesas Alys Scott Hawkins e Ellie Land em 2011, como um espaço de divulgação tanto de filmes como de estudos, análises e eventos relacionados ao documentário animado, configurando-se como uma ferramenta de pesquisa para estudiosos e demais pessoas interessadas nessa produção. No Brasil, um blog mantido pela pesquisadora India Mara Martins foi criado com mesmo propósito de divulgação de filmes e análises do documentário animado.³²²

A consolidação do documentário animado enquanto um tipo de gênero de filme documentário e filme de animação aponta também para o desenvolvimento de sua análise, como mostramos neste trabalho. Enquanto os primeiros trabalhos acadêmicos sobre essa produção buscaram defender sua validação como filme documentário, como apresentamos ao

³¹⁷ <https://www.rca.ac.uk/schools/school-of-communication/animation/documentary-animation-pathway/>

³¹⁸ <http://anidox.com/anidoxresidency/>

³¹⁹ Para mais informações sobre esses centros de formação ver: <http://sha.univ-poitiers.fr/creadoc/> e <http://www.angoulême-emca.fr/fr/index.asp>. Informações sobre filmes produzidos pelos alunos disponíveis em: <http://sha.univ-poitiers.fr/creadoc/actualites/le-documentaire-sanime/>

³²⁰ Atualmente, o *vimeo* apresenta 3586 resultados para a busca com a indexação “animated documentary”, enquanto o *youtube* apresenta o número aproximado de 5380 resultados. Apesar desses números não serem conclusivos, podem dar uma dimensão da quantidade de filmes indexados com essa classificação. Disponíveis em : <https://vimeo.com/search?q=animated+documentary>; https://www.youtube.com/results?search_query=animated+documentary. Acesso: janeiro 2017.

³²¹ <https://animateddocs.wordpress.com/> Os responsáveis pelo blog também possuem uma página no facebook: <https://www.facebook.com/AnimatedDocumentary/>

³²² Disponível em: <https://animateddocumentary.wordpress.com/> Acesso: janeiro 2017.

trazer os textos precursores de Sybil DelGaudio, Paul Wells, Eric Patrick, Gunnar Strøm, Paul Ward e Sheila Sofian, os pesquisadores subsequentes seguiram no caminho da análise do documentário animado a partir de questões e conceitos do campo do cinema documentário. Como apontamos no segundo capítulo, a ausência de indexicalidade nas imagens animadas de natureza pictórica é uma questão central no exame do documentário animado e esse é um ponto presente na grande maioria dos estudos acadêmicos que o examinam. Mas, como destacamos ao trazer as propostas de Rozenkrantz (2011), imagem *live action* e imagem animada documentam de maneiras diferentes e não será através da desconstrução da indexicalidade e seu valor de autenticidade que o documentário animado terá seu valor reconhecido.

Concordando com Rozenkrantz, o estudo do documentário animado deve caminhar para a análise do “documentar diferentemente”, o que acreditamos ser o caminho para analisar as particularidades do hibridismo entre animação e documentário. A tensão inerente ao documentário animado, proveniente das oposições conceituais que seu hibridismo promove, é um dos elementos que destacamos em nossa pesquisa, pois essa tensão influencia a maneira como filmes desse gênero são compreendidos na leitura fílmica. Também, o uso das ferramentas narrativas do cinema de animação e de potencialidades desse gênero discursivo para o processo de documentação do mundo constitui outro elemento desse “documentar diferentemente”. Citamos algumas ferramentas da animação, como a penetração em espaços interiores, o simbolismo, a condensação de informações em uma imagem, entre outras possibilidades, como exemplos de recursos narrativos próprios do cinema de animação que não são comuns a filmes documentários *live action* e que constituem como formas de documentar próprias do documentário animado. Assim também, as habilidades da animação em produzir sentidos de maneira particular, como seu poder reflexivo, sua capacidade de documentar o invisível, de ocultar identidades e acentuar ou diminuir a intensidade de uma representação visual, como outras potencialidades citadas no segundo capítulo, podem ser consideradas singulares ao uso da animação no documentário.

Esse uso inclui as funções identificadas pelas autoras Annabelle Honess Roe e India Mara Martins. Segundo Honess Roe, o uso de animação no filme documentário pode se justificar por uma função de substituição mimética, quando ela substitui uma filmagem impossível de ser realizada, assim como por uma função de substituição não mimética, quando também acrescenta ao filme elementos significativos que derivam do cinema de

animação, ou pode ter a função de evocação, quando a animação é usada para ilustrar universos mentais, sentimentos, pensamentos ou memórias, isto é, para dar a ver realidades subjetivas. Para India Mara Martins, por sua vez, o uso de animação no documentário se justifica pela função de descrever situações, de representar sensações e de estabelecer relações entre situações visíveis e invisíveis. Consideramos que as duas autoras apontam para potencialidades da animação que respondem a propósitos de documentação para os quais as imagens *live action* disponíveis ao realizador se mostram insuficientes ou inadequadas.

Ao mesmo tempo, o “documentar diferentemente” do documentário animado diz respeito também uma experiência particular de engajamento com o filme, tanto na sua realização como na leitura fílmica. Como apontamos no segundo capítulo, a produção de um filme de animação demanda do realizador um comprometimento de tempo e conhecimentos especializados que podem envolver diferentes práticas artísticas, como pintura e escultura, além de incluir a individualidade do realizador, através de seu estilo e criatividade, na produção da imagem animada. A realização de um documentário animado requer também uma preocupação ética com a representação construída no filme que atravessa o processo de construção da imagem animada. O engajamento ético com esse tipo de produção está relacionado também ao fato de tratar-se de um documentário e de uma animação, o que implica na responsabilidade sobre a fabricação da imagem do sujeito documentado. Por outro lado, a experiência de leitura fílmica de um documentário animado tem como particularidade a conjugação dos espaços de comunicação da animação e do documentário na produção de sentidos e afetos do filme, quando o enunciador real da comunicação fílmica se manifesta nas imagens animadas. Ao defendermos a abordagem semiopragmática para a análise dessa produção, temos em mente a busca por entender o que há de diferente em seu modo de documentar. Por um lado, a proposta de leitura documentarizante de Roger Odin liberta o documentário de suas definições mais atreladas aos materiais que o filme apresenta permitindo trazer o documentário animado para o conjunto de filmes documentários. Por outro lado, essa abordagem faz emergir a importância do contexto e de instituições externas ao filme na determinação de como a obra é compreendida, o que nos ajuda a entender também como a compreensão do documentário animado tem sido objeto de transformações.

Apesar de o documentário animado ter se desenvolvido enquanto um gênero em torno de debates e estudos realizados no campo do cinema documentário, a sua produção em países como França, Inglaterra e Brasil demonstra que seu crescimento em termos de

quantidade de filmes produzidos está relacionado principalmente a iniciativas no campo da animação e depende de investimentos nesse campo. Entendemos que o atual contexto da animação brasileira, de maior visibilidade e prestígio nacional e internacional, de crescimento na oferta de cursos de formação em animação e de fortalecimento da produção nacional voltada ao público mais adulto, demonstra um potencial crescimento do documentário animado no Brasil. Acreditamos que os avanços dos estudos teóricos do cinema de animação no país trarão novos elementos para o estudo do documentário animado e que este seja um caminho importante a ser explorado. Nossa contribuição neste processo foi apontar algumas das potencialidades da animação e apresentar análises fílmicas que examinam como a animação pode documentar diferentemente.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

- ALAVI, Nasrin. *We are Iran*. Londres: Portobello Books Ltd., 2005.
- AMIDI, Amid. Charlie Kaufman is Surprised that Animation gets no Respect. *Cartoonbrew.com*, 17 fev. 2016. Disponível em: <<https://perma.cc/P7Z3-J8MU>>. Acesso nov. 2016.
- ANDREWS, David. *Soft in the Middle: The Contemporary Softcore Feature in Its Contexts*. Columbus, Ohio: The Ohio State University Press, 2006.
- ANGELI FILHO, Arnaldo. *Rê Bordosa: Do começo ao fim*. Porto Alegre: L&PM, 2006.
- AUMONT, Jacques. *A Imagem*. São Paulo: Papirus, 2002.
- _____. *O Olho Interminável*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- _____. *Les limites de la fiction: considérations actuelles sur l'état du cinéma*. Paris: Bayard, 2014.
- AUSTIN, Thomas; JONG, Wilma de. *Rethinking Documentary*. Londres: Open University Press, 2008.
- BAKHTIN, Mikhail. *Estética da Criação Verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da Animação: técnica estética através da história*. 3.ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.
- BARNOUW, Eric. *A History of the Non-Fiction Film*. Oxford: Oxford University Press, 1983.
- BARRENHA, Natalia Christofolletti. Herdeiros do exílio Memória e subjetividade em três documentários chilenos contemporâneos. *Doc On-line*, n. 15, dezembro 2013.
- BARSAM, Richard M. *Nonfiction Film: A Critical History*. Bloomington: Indiana University Press, 1992.
- BARTHES, Roland. *A câmara clara: Nota sobre a fotografia*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1984.

BAZIN, André. *Bazin at work: mayor essays & reviews from the forties & fifties*. Nova Iorque; Londres: Routledge, 1997.

_____. *O que é o cinema?* São Paulo: Cosac Naify, 2014.

BEAUJOUR, Michel. *Miroirs d'encre: Rhétorique de l'autoportrait*. Paris: Editions du Seuil, 1980.

BEAUVAIS, Yann; BOUHOURS, Jean-Michel (org.). *Le JE filmé*. Paris: Centre Georges Pompidou, Scratch Production, 1995.

BECKMAN, Karen. Animating Film Theory: An Introduction. In: _____. (Ed.) *Animating Film Theory*. Durham: Duke University Press, 2014, pp.1-22.

BELLO, María José. Documental contemporáneo y memoria chilena. Aproximaciones desde lo íntimo. *laFuga*. Dossier Interiores: cine & subjetividade, Santiago, abr. 2011. Disponível em: <http://www.lafuga.cl/documental-contemporaneo-y-memoria-chilena/436>. Acesso em: dez. 2016.

BELOTTE, Fábio Lucas. *A animação no documentário: Uma frágil fronteira entre sonho e realidade*. 2015. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

BENDAZZI, Giannalberto. Quirino Cristiani, The Untold Story of Argentina's Pioneer Animator. *Animation World Magazine*, v.1, n.4, jul.1996.

_____. *Quirino Cristiani: Pionero del cine de animación*. 1.ed. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2008.

BERTIN-MAGHIT, Jean-Pierre (ed.). *Une histoire mondiale des cinémas de propagande*. Monts: Nouveau Monde Éditions, 2008.

_____. *Les Documentaires des années noires: les documentaires de propagande, France 1940 - 1944*. Paris: Éd. Nouveau monde, coleção Culture/Médias, 2004.

BORDWELL, David; CARROLL, Noël (orgs.). *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. Madison: University of Wisconsin Press, 1996.

BOURDIEU, Pierre. *A Dominação Masculina*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2009.

BREFE, Ana Cláudia Fonseca. *A cidade inventada: a pauliceia construída nos relatos memorialistas (1870-1920)*. 1993. Dissertação (mestrado em História) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Unicamp, Campinas, 1993.

BRODA, Paula de Castro. Um Pato na guerra: a propaganda do exército estadunidense em Donald gets drafted (1942), Sky trooper (1942) e Commando Duck (1944). In: XXVIII Simpósio Nacional de História. *Anais...* Florianópolis, SC: 2015.

BRUZZI, Stella. *New Documentary*. 2.ed. Londres: Routledge, 2006.

BUCHAN, Suzanne. (org.) *Animated 'Worlds'*. Eastleigh: John Libbey Publishing, 2006.

_____. (org.), *Animation: An Interdisciplinary Journal*, v. 6.3, nov. 2011. Disponível em: <http://anm.sagepub.com/content/current>. Acesso: nov. 2016.

BURCH, Noel. Double speak. De l'ambiguïté tendancielle du cinéma hollywoodien. *Réseaux - Cinéma et réception*, Paris: La Découverte, n. 99, pp. 99-130, 2000/1.

CARROLL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996a.

_____. Nonfiction Film and Postmodernist Skepticism. In: BORDWELL, David; CARROLL, Noël (Ed.). *Post-theory: reconstructing film studies*. Madison: University of Wisconsin, 1996b.

_____. Ficção, não-ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). *Teoria Contemporânea do Cinema: documentário e narratividade ficcional*. Vol. II. São Paulo: Editora Senac, 2005. pp. 69-104.

CASETTI, Francesco; ODIN, Roger. De la paléo- à la néo-télévision: Approche sémiotico-pragmatique. *Communications*, Paris, v. 51, n.51, pp. 9-26. 1990

CHELKOWSKI, Peter; DABASHI, Hamid. *Staging a revolution: the art of persuasion in the islamic republic of Iran*. Londres: Booth-Clibborn Editions, 2000.

CHION, Michel. *La Voix Au Cinéma*. Paris: Editions de l'Etoile, Cahiers du Cinéma, 1982.

_____. *L'audio-vision: son et image au cinéma*. Paris: Armand Colin, 2008.

CLEMENTS, Jonathan; MCCARTHY, Helen. *The anime encyclopedia: a century of Japanese animation*. 3.ed. Londres: Stone Bridge Press, 2015.

CRETON, Laurent. *Économie du cinéma: perspectives stratégiques*. 4.ed. Paris: Armand Colin, 2009.

CURRIE, Gregory. *Image and mind: film, philosophy and cognitive science*. 2.ed. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

_____. Visible Traces: Documentary and the Contents of Photographs. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 57, no. 3, pp. 285-297, 1999.

- D'AMATO, Mélanie. *Étude de bandes-annonces contemporaines: au prisme de la théorie sémio-pragmatique de Roger Odin*. Dissertação de mestrado (Mémoire de Master 2) - Institut de Recherche de Cinéma et Audiovisuel, Université Sorbonne Nouvelle Paris 3, 2012.
- DELGAUDIO, Sybil. If Truth Be Told, can 'Toons Tell it?' Documentary and Animation. *Film History*, v.9, n.2. p.189-99, 1997.
- DENIS, Sébastien. *Le cinema d'animation*. 2.ed. Paris: Armand Colin, 2011.
- _____. (org.) *Arts Plastiques et Cinéma*. Paris: CinémAction – Corlet Plications, 2007.
- DENIS, Sébastien; DUCHET, Chantal; MERIJEAU, Lucie et al. (orgs.). *Archives et acteurs des cinémas d'animation en France. Collection Cinémas d'animations*. Paris: L'Harmattan, 2014.
- DENSLOW, Philip Kelly. What is animation and who needs to know? In: PILLING, Jayne (ed.). *A Reader in Animation Studies*. Sydney: John Libbey & Company, 1997, pp.1-15.
- DJÉNATI, Geneviève. *Psychanalyse des dessins animés*. Paris: L'Archipel, 2001.
- EHRlich, Nea. Animated Documentaries as Masking. *Animation: An Interdisciplinary Journal*. v.6, n.3, p. 215 – 231, 2011.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre. Le film, un fait social. *Réseaux – Cinéma et réception*, Paris: La Découverte, n.99, 2000/1, pp. 13-47.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre; GARDIES, André (org.). *Le JE à L'écran*. Paris: L'Harmattan, 2006.
- EVANS, Noell Wolfgram. J.R. Bray – Documentarian? *FPS Magazine*, p.12, mar. 2005. Disponível em: <<https://perma.cc/X2EX-TTGB>>. Acesso: nov. 2016.
- FERREIRA, Jorge. De Roosevelt, mas também de Getúlio: o Serviço Especial de Saúde Pública. *História, Ciências, Saúde — Manguinhos*, Rio de Janeiro, v.14, n.4, p.1425-1428, out.-dez. 2007.
- FERRO, Marc. *Cinema e história*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- FESTIVAL du Court Métrage – Clermont-Ferrand. Catálogos do Festival International du Court Métrage. Clermont-Ferrand: 2004 a 2015.
- FIANT, Antony; HAMERY, Roxane (orgs.). *Le court métrage français de 1945 à 1968 (2) – Documentaire, fiction : allers-retours*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2008.

FREIRE, Marcius. Sombras Esculpindo o Passado: métodos ... e alguns lapsos de memória no estudo das relações do cinema com a história. *Revista Fragmentos de Cultura*, v. 16, n. 9/10, p. 705-719, set./out. 2006.

_____. *Documentário – Ética, Estética e Formas de Representação*. São Paulo: Annablume, 2011.

FURNISS, Maureen. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Bloomington: Indiana University Press, 2007.

GALINDO, Marcos. Patrimônio memorial e instituições públicas no Brasil. In: BARRIO, Angel Espina; MOTTA, Antonio; GOMES, Mário Hélio (orgs.). *Inovação cultural, patrimônio e educação*. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2009.

GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. 8.ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

GOODMAN, Martin. Toons in Training. *Animation World Magazine*, v.4, n.8, nov. 1999.

GRIFFIN, George. "How German is it? »: Muratti and Sarotti: the History of German Animation 1920 – 1960". *Cartoons: The International Journal of Animation*, Londres, v.1, n.1, Summer 2005, pp. 4-9.

GRIMSHAW Frank. Last word: Chris Webster. *Imagine*, Londres, n.30, abr. 2010, p. 50.

GUIMARÃES, Maria Cristina Soares et al. Educação sanitária em 16mm: memória audiovisual do Serviço Especial de Saúde Pública – SESP. *Interface*, Botucatu, SP, v. 14, n. 32, p. 23-34, mar. 2010.

GUNNING, Tom. Animating the Instant: The Secret Symmetry between Animation and Photography. In: BECKMAN, Karen (ed.) *Animating Film Theory*. Durham: Duke University Press, 2014, pp.37-53.

HONESS ROE, Annabelle. Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary. *Animation: An Interdisciplinary Journal*. v.6, n.3, p.215-231, 2011.

_____. *Animated Documentary*. Londres: Palgrave Macmillan, 2013.

HUBLEY, Faith. Interview with Faith Hubley. California: 1988-1999. *Film Quarterly*, v.42, n.2, p. 2-18, Winter 1988/89. Entrevista concedida a Pat McGilligan.

HYMES, Dell H. *Foundations in sociolinguistics: an ethnographic approach*. Filadelfia: University of Pennsylvania Press, 1974.

JAAFAR, Ali. A soldier's tale: scene by scene with Ari Folman. *Sight and Sound*, Londres, v.18, n.12, dez. 2008, pp. 28-31.

- JEAN, Marcel. *Le Langage des Lignes et Autres Essais sur le Cinema D'Animation*. Laval: Editions Les 400 Coups, 1995.
- _____. *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*. Montreal: Les 400 coups, 2006.
- JOUBERT-LAURENCIN, Hervé. *La lettre volante: quatre essais sur le cinéma d'animation*. Paris: Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997.
- _____. Did France really invent the cinéma d'animation (animation cinema)? *Beyond The Frame – 27° Annual Conference Society for Animation Studies*, Canterbury, Inglaterra, 2015.
- JULLIER, Laurent. *L'écran post-moderne: Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*. Paris: L'Harmattan, 1997.
- _____. *Cinéma et cognition*. Paris: L'Harmattan, 2002.
- _____. *Analyser un film : de l'émotion à l'interprétation*. Paris: Flammarion, 2012.
- JUNIOR, Gonçalo. *A Guerra dos Gibis 2: Maria Erótica e o clamor do sexo*. São Paulo: Editora Activa, 2010.
- KAHTALIAN, Marcos. *Cinema fundamentalista: o cinema iraniano apos a Revolução Islâmica*, Dissertação (Mestrado em Multimeios) - Instituto de Artes; Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.
- KAPLAN, E. Ann. *Women and Film: Both Sides of the Camera*. Londre: Routledge, 1983.
- _____. *A mulher e o cinema: os dois lados da câmera*. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- KESSLER, Franck. Regards en creux. Le cinéma des premiers temps et la construction des faits spectatoriels. *Réseaux – Cinéma et réception*, Paris: La Découverte, n.99, pp. 73-98, 2000/1.
- KHOSRONEJAD, Pedram. Some Observations on Visual Representations of the 2009 Iranian Presidential Election Crisis. *Iranian Studies*, v.44, n.3, p.395-408, 2011.
- KITSON, Clare. *British animation: The channel 4 factor*. Londres: Parliament Hill, 2008.
- KRIGER, Judith. *Animated Realism: A Behind the Scenes Look at the Animated Documentary Genre*. Oxford: Elsevier, 2012.
- LANE, Jim. *The Autobiographical Documentary in America*. Madison: Univ. of Wisconsin Press, 2002.
- LAURETIS, Teresa de. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de (org). *Tendências e Impasses: o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994, pp. 206-242.

- LAW, Sandra. Putting themselves in the pictures. Images of women in the work of selected female Animators in the UK. *Animation Journal*, v.4, n.1, Fall 1995.
- LEANDRO, Anita. O tremor das imagens. Notas sobre o cinema militante. *Devires*. Belo Horizonte, v. 7, n. 2, p. 98-117, jul/dez. 2010.
- LE GOFF, Jacques. *História e Memória*. Campinas: Editora da Unicamp, 2003.
- LEITE, Sávio (org.). *Maldita Animação Brasileira*. Belo Horizonte: Ed. Favela é isso aí, 2015.
- LOPEZ, Antoine. *Le documentaire animé: une conférence d'Antoine Lopez*. Fev 2012. Acesso em: fev. 2015. Disponível em: <http://www.clermont-filmfest.com/03_pole_regional/11_medias/2139_docuanimLope.pdf>.
- LORD, Peter; SIBLEY, Brian. *Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation*. Londres: Thames & Hudson, 1998.
- LORENZO HERNÁNDEZ, María. A film of one's own: the animated self-portraits of young contemporary female animators. *Animation*, v.5, n.1, mar. 2010, pp. 73-90.
- LUKAS, Scott A.; MARMYSZ, John (eds.). *Fear, Cultural Anxiety and Transformation: Horror, Science Fiction, and Fantasy Films Remade*. Londres: Lexington Books, 2009.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas & Pós-Cinemas*. 4.ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.
- _____. Novos Territórios do Documentário. *Doc On-line*, n. 11, dezembro de 2011, pp.5-24.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.
- MARTINELLI, Lawrence Thomas. *Il documentario animato: un nuovo genere di racconto del reale e i suoi protagonisti internazionali*. Latina: Tunué, 2012.
- MARTINS, Índia Mara. *Documentário animado: experimentação, tecnologia e design*. Tese (Doutorado em Artes e Design) - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2009.
- MASSUET, Jean-Baptiste. *Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles: modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation*. Tese (doutorado) - Département des Arts du Spectacle, Université Rennes 2, 2013.
- MCFARLANE, Brian. A view from left field: Global Haymire. *Metro*, Londres, nº156, p. 42-43, 2008.
- MELEIRO, Alessandra. *O novo cinema iraniano: arte e intervenção social*. São Paulo: Escrituras, 2006.

- METZ, Christian. *A significação no cinema*. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- MOINS, Philippe. *Les Maîtres de la Pâte*. Paris: Dreamland Éditeurs, 2001.
- MOORE, Samantha. The Truth of Illusion – animated documentary and theory. *APEngine.org*. Disponível em: <<https://perma.cc/BN42-3T5E>>. Acesso: nov. 2016.
- MORAG, Raya. Perpetrator Trauma and Current Israeli Documentary Cinema. *Camera Obscura*, v.27, n.2 80, p.93-133, 2012.
- _____. Introduction: From Victim to Perpetrator Trauma. In: _____. *Waltzing with Bashir: Perpetrator Trauma and Cinema*. Londres: I.B. Tauris, 2013.
- MORENO, Antonio. *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro: Editora Artenova, Embrafilme, 1978.
- MORITZ, William. The Case of Hans Fischerkoesen. *Animation World Magazine*, Hollywood, v.1, n.7, pp. 5-10, out. 1996. Disponível em: <<https://perma.cc/VC43-C3LB>>. Acesso: nov. 2016.
- MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. In: XAVIER, Ismail (org.). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- NESTERIUK, Sérgio. *Dramaturgia de Série de Animação*. São Paulo: ANIMATV, 2011.
- NEVES, Bráulio de Britto. Máquinas retóricas livres do documentário Ciberativista. *Doc On-line. Revista de Cinema Documentário*, n.8, p. 72, 2010. Disponível em: <<http://www.doc.ubi.pt/08/doc08.pdf>>. Acesso em jun. 2015.
- NICHOLS, Bill. *Representing Reality*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.
- _____. *Blurred Boundaries – Questions of Meaning in Contemporary Culture*. Indianapolis: Indiana University Press, 1994.
- _____. A voz do documentário. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.) *Teoria Contemporânea do Cinema: documentário e narratividade ficcional*. Vol. II. São Paulo: Editora Senac, 2005, pp. 47-67.
- _____. *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press. 2.ed., 2010.
- _____. Review: Waltzing with Bashir. Perpetrator trauma and cinema. *Studies in Documentary Film*, v.8, n.1, pp. 81-85, 2014.
- _____. *Introdução ao Documentário*. 6.ed. Campinas, SP: Papyrus, 2016.

NOESSER, Cecile. *La résistible ascension du cinéma d'animation Socio-genèse d'un cinéma-bis (1950-2010)*. Tese (doutorado em Artes e Medias) - École doctorale Arts & Médias, Paris 3. Paris: Université Sorbonne Nouvelle, 2013.

NORA, Pierre. Entre Memória e História: A problemática dos lugares. *Projeto História*, v.10, 1993.

ODIN, Roger. Film documentaire, lecture documentariste. In: _____.; LYANT, Jean-Charles (orgs.) *Cinéma et Réalités*. Paris: CIEREC, Université de Saint-Étienne, 1984, pp. 263-278.

_____. *Cinéma et production de sens*. Paris: Armand Colin Éditeur, 1990.

_____. Du film de famille au journal filmé. BEAUVAIS, Yann; BOUHOURS, Jean-Michel (org.). *Le JE filmé*. Paris: Centre Georges Pompidou, Scratch Production, 1995, pp. 1952-1943.

_____. *De la fiction*. Paris: De Boeck, 2000.

_____. La question du public. Approche sémio-pragmatique. *Réseaux - Cinéma et réception*, Paris: La Découverte, n.99, pp. 49-72, 2000/1.

_____. L'entrée du spectateur dans le documentaire. In: BLUHER, Dominique; THOMAS, François. *Le court-métrage français de 1945 à 1968 – De l'âge d'or aux contrebandiers*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2005a.

_____. A questão do público: uma abordagem semiopragmática. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.) *Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional*. São Paulo: Senac, 2005b, pp. 28-45.

_____. Reflections on the Home Family Movie as Document. A Semio-Pragmatic Approach. In: ZIMMERMAN, Patricia; ISHIZUKA, Karen. (orgs.) *Mining the Home Movie. Excavations into Historical and Cultural Memories*, California: University of California Press, 2008, p. 255-271.

_____. *Espaces de communication physique, espaces de communication mentaux*. In: CHÂTEAUVERT, Jean; DELAUAUD, Gilles. (org.) *D'un Écran à L'autre, Les Mutations Du Spectateur*. Paris: L'Harmattan, 2016.

PARRET, Herman. *L'esthétique de la communication. L'au-delà de la pragmatique*. Bruxelas: Editions Ousia, 1999.

PATRICK, Eric. Representing Reality: Structural/Conceptual Design in Non-fiction Animation. *Animac Magazine*, 2004.

PILLING, Jayne. Introduction. In: _____. (ed.) *Women & Animation: A compendium*. Londres: British Film Institut, 1992, pp. 5-7.

_____. Introduction. In: _____. (ed.) *A Reader in Animation Studies*. Sydney: John Libbey & Company, 1997, pp.ix-xviii.

_____. Historical Milestones: Who Gets to Tell Whose Stories? (Or... the dilemmas of programming...). In: WAGNER, Birgitt; GRAUSGRUBER, Waltraud (orgs.). *Tricky Women: Animations Film Kunst von Frauen*. Marburg: 2011, pp.9-35.

_____. Introduction. In: _____. (ed.). *Animating the Unconscious: Desire, Sexuality and Animation*. Nova Iorque: Columbia University Press, 2012, pp.1-16.

POINTER, Ray. Max Fleischer's Series. *The Bray Animation Project*, 2011. Disponível em: <<https://perma.cc/3EC6-RSM5>>. Acesso: abr. 2016.

PONTIERI, Laura. *Soviet Animation and The Thaw of the 1960s: Not Only for Children*. Londres: John Libbey Publishing Ltd., 2012.

RAHIMI, Babak. Cyberdissent: The Internet in Revolutionary Iran. *Middle East Review of International Affairs, Interdisciplinary Center (IDC)*, Herzliya, 2003.

RAMOS, Fernão Pessoa (org.). *Teoria Contemporânea do Cinema - Documentário e Narratividade Ficcional*. vol. 2. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

_____. A cicatriz da tomada: documentário, ética e imagem-intensa. In: _____. (org.), *Teoria Contemporânea do Cinema: documentário e narratividade ficcional*. Vol.2. São Paulo: Editora Senac, 2005, pp. 159-226.

_____. *Mas Afinal... O que é mesmo Documentário?* São Paulo: Editora Senac, 2008.

RAMOS, Fernão; MIRANDA, Luiz Felipe. *Enciclopédia do cinema brasileiro*. Senac, 1997.

RENOV, Michael. *Theorizing Documentary*. Londres: Routledge, 1993.

_____. *The Subject of documentary*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004.

_____. Investigando o sujeito: uma introdução. In: MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir (orgs.). *O cinema do real*. São Paulo: Cosacnaify, 2005.

_____. Filmes em Primeira Pessoa: algumas proposições sobre a autoinscrição. In: BARRENHA, Natalia Christofolletti; PIEDRAS, Pablo. (orgs.) *Silêncios Históricos e Pessoais: memória e subjetividade no documentário latino-americano contemporâneo*. – Campinas, SP: Editora Medina, 2014, pp.29-50.

RIBEIRO, Léo. Humberto Mauro e a Animação Brasileira. *Associação Brasileira de Cinema de Animação*. [s.d.] Disponível em: [≤https://perma.cc/XE33-UXFX>](https://perma.cc/XE33-UXFX). Acesso em nov. 2016.

RICOEUR, Paul. *A memória, a história, o esquecimento*. Campinas: Editora da UNICAMP, 2007.

ROBINSON, Chris. "Features: Waking Life: the truth is in the animation". *Cartoons: The International Journal of Animation*, v.2, n.1, 2006.

_____. *Animators unearthed: A guide to the Best of Contemporary Animation*. Nova York: Continuum, 2010.

RODOWICK, D. N. *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2007.

ROFFAT, Sébastien. *Animation et propagande : les dessins animés pendant la Seconde Guerre mondiale*. Paris: L'Harmattan, 2005.

_____. *Propagandes animées: le dessin animé politique de 1933 à 1945*. Paris: Bazaar&Co., 2010.

_____. Emergence du documentaire animé. *La Lettre de l'Afca*, pp. 2-3, 1^o trimestre 2011.

_____. *Esthétique et réception du dessin animé français sous l'Occupation (1940-1944): l'émergence d'une école française?* Paris: L'Harmattan, 2014.

_____. *Histoire du dessin animé français de 1936 à 1940. Une politique culturelle d'État?* Paris: L'Harmattan, 2014.

_____. *Histoire du dessin animé français de 1945 à 1953 : les illusions perdues*. Paris: L'Harmattan, 2014.

_____. *Histoire politique et économique du dessin animé français sous l'Occupation : un âge d'or ?*. Paris: L'Harmattan, 2014.

ROOT, Robert L. Interview with Marjane Satrapi. *Fourth Genre: Explorations in Nonfiction*, v. 9, n.2, 2007. Disponível em: <http://muse.jhu.edu/article/222686> Acesso: nov. 2016.

ROSCOE, Jane; HIGHT, Craig. *Faking it: mock-documentary and the subversion of factuality*. Manchester University Press, 2001.

ROSENSTONE, Robert A. *A história nos filmes, os filmes na história*. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

ROZENKRANTZ, Jonathan. Colourful Claims: towards a theory of animated documentary. *Film International*, mai. 2011. Disponível em: filmint.nu/?p=1809. Acesso em: dez. 2016.

- SANTOS, Aline Martins. *Udigrudi: o Underground Tupiniquim*. Chiclete com Banana e o humor em tempos de Redemocratização Brasileira. Dissertação (Mestrado) - Fluminense Federal University, Rio de Janeiro, 2012.
- SARLO, Beatriz. *Tempo passado: cultura da memória e guinada subjetiva*. São Paulo: Companhia das Letras; Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2007.
- SCHNEIDER, Carla. Dossiê Rê Bordosa: biografia, autobiografia e elementos transmidiáticos. *RUA. Revista Universitária do Audiovisual*, v. 13, p. 2, 2012.
- SCHWARTZ, Barry. Rethinking the concept of collective memory. In: TOTA, Anna Lisa; HAGEN, Trever (orgs.). *Routledge International Handbook of Memory Studies*. Londres: Routledge, 2016.
- SEARLE, John. *Actos de Habla: ensayo de filosofia del lenguaje*. Madrid: Cambridge University Press, 2001.
- SERRA, Jennifer Jane. *O documentário animado e a leitura ficcional da animação*. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, 2011.
- SERRES, Michel. *Filosofia mestiça*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.
- SIFIANOS, Georges. *Esthétique du cinéma d'animation*. Paris: Le Cerf-Corlet, 2012.
- SOBCHACK, Vivian Carol. *The address of the eye: a phenomenology of film experience*. Princeton: Princeton University Press, 1992.
- SOFIAN, Sheila. The Truth in Pictures: explores the multifaceted world of documentary animation. *FPS Magazine*, p.7-11, 2005.
- SOLOMON, Charles (ed.). *The art of the animated image: an anthology*. Los Angeles: AFI, 1987.
- _____. Oscar Win Caps 25-Year Partnership: Animation: Aardman duo's groundbreaking works--including 'Creature Comforts'--highlight 'British Invasion.' *Los Angeles Times*. 12 abril 1991.
- STAIGER, Janet. *Perverse spectators: the practices of film reception*. Nova York: NYU Press, 2000.
- STRØM, Gunnar. How Swede it is... and Danish and Norwegian. *FPS Magazine*, pp. 13-16, mar. 2005.
- _____. The Animated Documentary. *Animation Journal*, v.11, pp.46-63, 2003.

- TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. *O ensaio no cinema: formação de um quarto domínio das imagens na cultura audiovisual contemporânea*. São Paulo: Hucitec, 2015.
- TONELLO, Gabriel. A escola de Cambridge e o desenvolvimento do documentário autobiográfico norte-americano. *Rebeca*, ano 3, n.6, jul-dez. 2014.
- UNDERCUT. Leeds Animation. *Undercut*, Londres, n.16, Spring-Summer, 1986.
- VELIN, Jo-Anne. Animadoc: A Growing Cross-Genre. *Dox: Documentary Film Quarterly*, Copenhagen, n.81, p. 14-15, March 2009.
- VIGNAUX, Valérie, Les carnets filmographiques d'Émile Cohl ou le mouvement d'une oeuvre : l'image par image de Gaumont à Éclair. 1895, *Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n.53, 2007. Disponível em: <<http://1895.revues.org/2433>>. Acesso: nov. 2016.
- WALTON, Kendall. Sobre imagens e fotografias: resposta a algumas objeções. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). *Teoria Contemporânea do cinema*. Vol. II. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, pp. 105-126.
- _____. Transparent Pictures: On the Nature of Photographic Realism. *Critical Inquiry*, Chicago, v.11, n.2, p. 246-277, dez. 1984.
- WOLLEN, Peter. *Signs and meaning in the cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 1972.
- WARD, Paul. *Documentary: the margins of reality*. Londres: Wallflower Paperback, 2005.
- _____. Animated Interactions: Animation Aesthetics and the World of the 'Interactive' Documentary. In: BUCHAN, Suzanne (org). *Animated 'Worlds'*. Eastleigh: John Libbey Publishing, 2006, pp. 113-129.
- _____. Animated realities: the animated film, documentary, realism. *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture*, v.8, n.2., 2008. Disponível em: <<https://perma.cc/R5MN-N387>>. Acesso: nov. 2016.
- _____. Animating with facts: the Performative Process of Documentary Animation in *the ten mark* (2010). *Animation: An Interdisciplinary Journal*, v.6, n.3, p. 293-305, 2011.
- _____. "To document differently": random thoughts on a taxonomy of animated documentary. *Animationstudies 2.0*. April 22, 2013. Disponível em: <https://blog.animationstudies.org/?p=199>. Acesso: dez. 2016.
- WATSON, Karen. Karen Watson on Daddy's Little Bit of Dresden China. In: PILLING, Jayne. *Women & Animation: A compendium*. Londres: British Film Institut, 1992.

- WELLS, Paul. The Beautiful Village and the True Village: A Consideration of Animation and the Documentary Aesthetic. In: _____. (ed.) *Art & Animation*. Londres: Academy Editions, 1997, pp. 40-45.
- _____. Art & Animation. *Art & Design Magazine, Londres*, n.53, 1997.
- _____. *Understanding Animation*, Londres: Routledge, 1998.
- _____. Animated anxiety – Jan Svankmajer, Surrealism and the ‘agit-scare’. *Kinoeye, New Perspectives on European Films*, v. 2, n.16, 2002.
- _____. *The Fundamentals of Animation*. Londres: AVA Publishing, 2006.
- _____. *Basics Animation 01: Scriptwriting*. Lausanne: Ava Books, 2007.
- WILLIAMS, Richard. *The Animator’s Survival Kit*. Londres: Faber and Faber Limited, 2001.
- WINSTON, Brian. *Claiming the Real: the Griersonian Documentary and Its Legitimations*. Londres: British Film Institut, 1995.
- _____. *Claiming the Real II: Documentary: Grierson and Beyond*. Londres: Palgrave Macmillan, 2008.
- ZÉAU, Caroline. *La politique de production de l’Office National du Film du Canada 1939 – 2003: Un cas d’institution d’intervention publique dans l’activité cinématographique*. Tese (doutorado) - Université Paris 8, Ecole doctorale: Esthétique, sciences et technologies des arts. Paris: 2004.
- _____. Le cinema d'animation à l'ONF ou l'innovation érigée em tradition. In: _____. *L’Office national du film et le cinéma canadien (1939-2003): Éloge de la frugalité*. Bruxelas: Peter Lang, 2006, pp.207-258.
- _____. Cinéaste ou propagandiste? John Grierson et “l’idée documentaire”. *1895: Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n.55, 2008. Disponível em: <<http://1895.revues.org/4104>> Acesso: nov. 2016.

Filmografia

- 1.500* (Maurício Squarisi, 2000)
- 12 Years a Slave* (Steve McQueen, 2013)
- A Batalha de Austerlitz* (*La bataille d’Austerlitz*, Émile Cohl, 1910)

- A Brief History of Time* (Errol Morris, 1992)
- A Casa dos Ingleses* (Amilcar Farina, Eduardo Duwe, Rogério Nunes, 2009)
- A Colour Box* (Len Lye, 1935)
- A Conversation With Haris* (Sheila Sofian, 2001)
- A for Atom* (John Sutherland, 1952)
- A Guerra dos Gibis* (Thiago Mendonça, Rafael Terpins, 2012)
- A Imagem que Falta* (*L'image Manquante*, Rithy Panh, 2013)
- A is for Autism* (Tim Webb, 1992)
- A medida do tempo* (Jurandyr Noronha, 1958)
- A Peleja dos Guerreiros Sá&Úde contra os monstros Dó&Ença no país dos Tropic&Ais* (Wilson Freire, 2009)
- A Pensão da D. Stela* (Ferenc Fekete e Alfredo Palácios, 1956)
- A Room Nearby* (Paul Fierlinger, 2003)
- A Scanner Darkly* (Richard Linklater, 2006)
- Abductees* (Paul Vester, 1994)
- Aborto: quanto mais perto, melhor você compreende* (Renata Druck, Revista Fapesp, 2016)
- Abu* (Halas & Batchelor, 1943-1945)
- Abuelas* (Afarin Eghbal, 2011)
- AIDS Dance-A-Thon* (John Canemaker, 1991)
- All Men are Created Equal* (Monique Renault, 1976)
- An Eye-ful of Sound* (Samantha Moore, 2010)
- Animated Conversations* (Aardman, 1978)
- Animated Editorial Cartoons* (Patrick Chappatte, 2001 -)
- Animated Minds* (Andy Glynne, 2003, 2008)
- Antártica* (Wilson Lazaretti, 1985)
- As Aventuras de Paulo Bruscky* (Gabriel Mascaro, 2010)
- Até a China* (Marcelo Marão, 2015)
- Bairnsfather Cartoons e Raemakers Cartoons* (Jack Dodsworth, 1917)
- Becoming Invisible* (Andy Glynne, 2008)
- Begone Dull Care* (Norman McLaren, Evelyn Lambart, 1951)
- Black and White* (Ivan Ivanov-Vano, 1933)
- Boi Fantasma* (Rogério Nunes, José Silveira, 2012)

- Borderline 1 & 2* (Monique Renault, 1981)
- Boris Savinkov. Istoriia odnogo razocharovaniia* (*Boris Savinkov: Story of a Disappointment*, Aleksandr Bushkin, 1924)
- Branca de Neve* (*Schneeweisschen*, Hubert Schonger, 1939)
- Branca de Neve e os Sete Anões* (David Hand et al., 1937)
- Break the Silence: Kids Against Child Abuse* (Melissa Jo Peltier, Jonh Cannemaker (anim.), 1994)
- Breves Instantes* (Mírian Aparecida Rolim, 2011)
- Budem Zorki* (We'll Be Vigilant, Nikolai Khodataev, 1927).
- Bully Boy* (Lancelot Speed, 1914-15)
- Bury the Axis* (Lou Bunin, 1943)
- Café Bar* (Alison De Vere, 1975)
- Café, um dedo de prosa* (Maurício Squarisi, 2014),
- Camouflage* (Eddie Donnelly, 1943)
- Cantinflas Show* (José Luis Moro, 1972-1982)
- Carnival* (Susan Young, 1985)
- Chicago 10* (Brett Morgen, 2007)
- Cidadão Boilesen* (Chaim Litewski, 2009)
- Circus for Life* (John Canemaker, 1992)
- City of Gold* (Colin Low, Wolf Koenig, 1957)
- Cockaboody* (1972)
- Colour Box* (Len Lye, 1935)
- Como a doença se propaga* (*Transmission of Disease*, Disney, [s.d.])
- Confusions of a Nutzy Spy* (Norman McCabe, 1943)
- Contour Map Reading* (Bray Studio, [s.d.])
- Conversation Pieces* (Aardman, 1982-1983)
- Corral* (Colin Low, 1954)
- Creature Comforts* (Nick Park, 1989)
- Crises of Capitalism* (RSA, 2010)
- Çuikiri* (NCAC, Wilson Lazaretti, 1991)
- Daddy's Little Bit of Dresden China* (Karen Watson, 1997)
- Das Dumme Gänlein* (Hans Fischer, 1944)

- De onde vem a água do rio?* (Mateus Di Mambro, 2011)
- De onde Vem?* (Celia Catunda e Kiko Mistrorigo, 2001 -)
- Death and the Mother* (Ruth Lingford, 1997)
- Defense of Madrid* (Ivor Montagu, 1936)
- Der Fuehrer's Face* (Jack Kinney, 1943)
- Der gestiefelte Kater* (*O Gato de Botas*, Ferdinand Diehl, 1940)
- Der Schneemann* (Hans Fischer, 1943)
- Die Verwitterte Melodie* (Hans Fischer, 1942)
- Do It Yourself Cartoon Kit*, Bob Godfrey)
- Donald Gets Drafted* (Jack King, 1942)
- Dornroschen* (*A Bela Adormecida*, Ferdinand Diehl, 1941)
- Dossiê Rê Bordosa* (Cesar Cabral, 2008)
- Down a Long Way* (Bob Privett, 1954)
- Dracula's Widow* (Christopher Coppola, 1988)
- Drawn from life* (Paul e Sandra Fierlinger, 2000)
- Drawn from Memory* (Paul Fierlinger, 1995)
- Duck and Cover* (Anthony Rizzo, 1951),
- Education for Death* (Clyde Geronimi, 1943)
- El Apostol* (Quirino Cristiani, 1917)
- El Edificio de los Chilenos* (Macarena Aguiló, 2010).
- Emmanuelle* (Just Jaeckin, 1974)
- Enchanted Drawing* (James Stuart Blackton, 1900)
- Encyclopedia* (Disney, 1956)
- Engole ou cospervilha?* (Marcelo Marão et al, 2013)
- Espelho Meu* (Isabel Noronha, Vivian Altman, Irene Cardona, Firouzeh Khosrovani, 2011)
- Eu queria ser um monstro* (Marcelo Marão, 2009)
- Everybody Rides the Carousel* (Faith e John Hubley, 1976),
- Evolution* (Max e Dave Fleischer, 1925)
- Fantasia* (Disney, 1940)
- Fantasmagorie* (Émile Cohl, 1908)
- Fascist Boots Shall Not Trample Our Motherland* (van Ivanov-Vano, 1941),
- Feeling My Way* (Jonathan Hodgson, 1997)

Gen Pés Descalços (*Hadashi no Gen*, 1986, Mori Masaki),
Gertie the Dinosaur (Winsor McCay, 1914)
Girls Night Out (Joanna Quinn, 1987)
Give us a Smile (*Leeds Women's Animation Workshop*, 1983)
Gömd (Hanna Heilborn, Mats Johansson e David Aronowitsch, 2002)
Great (Bob Godfrey, 1975)
Guantánamo Bay: The Hunger Strikes (Jonathan Hodgson - Sherbet, The Guardian, 2013)
Guernica (Alain Resnais e Robert Hessens, 1950)
Guido Carlos Levi: Reação inesperada (Diana Zatz Mussi; animação: Datadot Estúdio, Revista Fapesp, 2016),
H²O (Guy Boris Lebrun, 1962)
Haegeumni (Joon-su Seong, 2012)
Handling Ships (John Halas, Alan Crick, 1945)
Hands Off (Monique Renault, 1985)
Hell Unlimited (Helen Biggar, Norman McLaren, 1936)
His Mother's Voice (1997, Denis Tupicoff)
História Antes de uma História (Wilson Lazaretti, 2012)
Hochzeit im Korallenmeer (Horst von Möllendorff, 1944)
Home and Dry (*Leeds Women's Animation Workshop*, 1987)
How To Be A Sailor (Jack Kinney, 1944)
How To Catch A Cold (Hamilton Luske, 1951)
How to Fire the Lewis Machine Gun (Bray Studio, [s.d.])
How to Operate a Stokes Mortar (Bray Studio, [s.d.])
How your brain works (The Guardian, 2014)
Humorous Phases of Funny Faces (James Stuart Blackton, 1906)
I love Hooligans (Jan-Dirk Bouw, 2013)
I.S.Bakh (Elena Petkevich, 2011)
I'm No Fool With (Disney, 1955-1992)
Il était une foi...la vie (Albert Barillé, 1987)
Inflação (Jorge Bastos, 1966)
Inflation (Hans Richter, 1927/1928)
Insetos que transmitem doenças (*The Insects as carriers of disease*, Disney, [s.d.])

- Investir para Progredir* (Jacques Deheinzelin, 1966)
- Irinka and Sandrinka* (Sandrine Stoïanov, 2007)
- Is the Man Who is tall Happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky* (Michel Gondry, 2013)
- It's Like That* (Southern Ladies Animation Group, 2003)
- Humoreski (Humorous Stories*, Ivan Beliakov, Dziga Vertov, 1924)
- Jaçanã e o Adoniran* (Rogério Nunes, 2012)
- Japanese* (Renzo e Sayoko Kinoshita, 1977)
- Jasmine* (Alain Ughetto, 2013)
- John and Michael* (Shira Avni, 2004)
- John Bull's Animated Sketchbook* (Dublely Buxton e Anson Dyer, 1915-16)
- Journal* (Sebastien Laudenbach, 1998)
- Kaikokutaro-shin nihonto banzai* (Suzuki Hiromasa, 1938)
- Kamenã* (NCAC, Wilson Lazaretti, 1995)
- Kill or Be Killed* (Len Lye, 1942)
- Kino Circus* (Leonid Amalrik, Olga Khodatayeva, 1942)
- Kuroneko Banzai* (Takao Nakano, 1934)
- Lady Chatterley's Lover* (Just Jaeckin, 1981)
- Learned by Heart* (Sydämeen Kätketty, Marjut Rimminen e Päivi Takala, 2007)
- Lebanon: Death in the field* (Patrick Chappatte, 2011)
- Lembrança do trem das Onze/A Passageira do Trem das Onze* (Rogério Nunes, 2007/2008)
- Leona. Alone* (Rani Khanna, 2004)
- Limpeza e Saúde* (Ruy Perotti Barbosa, 1952)
- Lip Synch* (Aardman, 1989-1990. Episódios: *Ident*, *Next*, *Going Equipped*, *War Story* e *Creature Comforts*)
- Little Deaths* (Ruth Lingford, 2010)
- Local Boy Makes Good: a story with a moral* (RAF, 1940)
- London Can Take It!* (Humphrey Jennings e Harry Watt, 1940)
- Long Live the Sexual Revolution* (Monique Renault, 1983)
- Love on the Wing* (Norman McLaren, 1939)
- Luciola, o Anjo Pecador* (1975, Alfredo Sternheim)
- Madagascar, Carnet de Voyage*, Bastien Dubois, 2009)

- Made in Japan* (Renzo e Sayoko Kinoshita, 1972)
- Mãe dos Netos* (Isabel Noronha, Vivian Altman, 2008)
- Mata Hari* (Curtis Harrington, 1985)
- Meninos de parte nenhuma* (Isabel Noronha, Vivian Altman, 2011)
- Meu Corpo, Meu Mundo* (Érica Valle, 2009)
- Milagre do desenvolvimento* (Alain Jaccoud, 1968)
- Momotarō no Umiwashi* (Mitsuyo Seo, 1943)
- Momotarō Umi no Shinpei* (Mitsuyo Seo, 1945)
- Moonbird* (Faith Hubley e John Hubley, 1959)
- Mothers and Fathers* (Vic Bevis, Ann Goodwin, John Halas, 1970)
- My universe inside out* (Faith Hubley, 1996)
- Nash otvet Chemberlenu* (*Our Answer to Chamberlain*, Iurii Merkulov 1927)
- Nashi Karikatury* (*Our Caricatures*, Iurii Merkulov [s. d.])
- Nature of Things* (Disney, 1955-1956)
- Never Like the First Time!* (Jonas Odell, 2002)
- News for the Navy* (Norman McLaren, 1938)
- Newsreel of Politsatire* (Olga Khodatayeva et. all, 1941)
- Nhô Tônico* (Maurício Squarisi, 1997)
- Night Mail* (Basil Wright, 1936)
- Nimbus Libéré* (Raymond Jeannin, 1944)
- Nimuendajú* (Tania Anaya, [n. p.])
- Nippon Banzai* (Ryoji Mikami, Eijirô Nagatomi, 1943)
- Nobel laureates in their own words* (Nature Video, 2015)
- Notre planète, la terre* (Jean Painlevé, 1947)
- O Anão que virou Gigante* (Marcelo Marão, 2008)
- O Bailarino e o Bonde* (Rogério Nunes, 2009)
- O Corpo Humano* (*The human body*, Disney, [s.d.])
- O Divino, De Repente* (Fábio Yamaji, 2009)
- O Dragãozinho Manso* (Humberto Mauro, 1942)
- O Eco das Canções* (*El Eco de las Canciones*, Antonia Rossi, 2010)
- O Fundo do Ar é Vermelho* (Chris Marker, 1977)
- O Kaiser* (Álvaro Martins, 1917)

O Naufrágio do Lusitânia (*The Sinking of the Lusitania*, Winsor McCay, 1918)

O Orogênio (Humberto Mauro, 1958)

O que é doença? (*What is disease?*, Disney, [s.d.])

O que é isso Companheiro (Bruno Barreto, 1997)

O Show da Luna (Celia Catunda e Kiko Mistrorigo, 2014 -)

Of Stars and Men (Faith Hubley e John Hubley, 1964)

Operação do Estômago (Luiz de Barros, 1928)

Opilação (*Uncinarirose*, Disney, [s.d.])

Os dentes (Ruy Perotti Barbosa, 1952)

Os Loiros (*Los Rubios*, Albertina Carri, 2003)

Os Melhores Amantes Bebem Café (Wilson Lazaretti, 1998)

Our Friend the Atom (Hamilton Luske, 1975)

Paul Tomkowicz: Street Railway Switchman (Roman Kroitor, 1954)

Paz e Amor (Alberto Botelho e Alberto Moreira, 1910)

Peixe (Rogério Nunes, 2011)

Persépolis (Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud, 2007)

Peter's Picture Poems (Anson Dyer, 1917)

Pica Don (Renzo e Sayoko Kinoshita, 1978)

Pleasures of War (Ruth Lingford, 1998)

Politicheskies obozreniia (*Political Revues*, Iurii Merkulov [s. d.])

Por onde saem os bebês? (Fabiano Bomfim, Marcela Werkema, 2014)

Porky's Hero Agency (Robert Clampett, 1937)

Portraits de Voyages (Bastien Dubois, 2013)

Power to Fly (Bob Privett, 1953)

Pro and Con (Joanne Priestly and Joan Gratz, 1992)

Psychoderme (Monique Renault, 1971)

Rainbow Dance (Len Lye, 1936)

Rattus Rattus (Zé Brandão, 2009)

Revolving Door (Alexandra Beesley e David Beesley, 2006)

Risky Busines (*Leeds Women's Animation Workshop*, 1980)

Rua Santa Fé (*Calle Santa Fe*, Carmen Castillo, 2007)

Ryan (Chris Landreth, 2004)

Salani (Isabel Noronha, Vivian Altman, 2010)
Saludos Amigos (*Alô, amigos!*, Disney, 1942)
Sand or Peter and the Wolf (Caroline Leaf, 1969)
Sarusuberi: Miss Hokusai (Keiichi Hara, 2015)
Searching for Sugar Man (Malik Bendjelloul, 2012)
Sete Voltas (Rogério Nunes, 2009)
Sex—A Guide for Young (Liller Møller, Svend Johansen, 1987)
Silence (Orly Yadin, Sylvie Bringas)
Sin dejar rastros (Quirino Cristiani, 1918)
Slavar (Hanna Heilborn e David Aronowitsch, 2008)
Snack and Drink (Bob Sabiston, 1999)
Some Protection (Marjut Rimminen, 1987)
Sora no Arawashi (Noburo Ofuji, 1938)
Sora no Momotarō (Yasuji Murata, 1931)
Soviet Toys (Dziga Vertov, 1924)
Speed the Plough (Bob Privett, 1956)
Spy Gekimetsu (Sanae Yamamoto, 1942)
Studdy's War Studies (George E. Studdy, 1914-15)
Submarine Mine Laying (Bray Studio, [s.d.])
Survivors (Sheila Sofian, 1997)
Svatba v korálovém moři (Jiří Brdečka et al., 1944)
Tanko Bole Chhe (Nina Sabnani, 2009)
Tarnation (Jonathan Caouette, 2003)
Teat Beat of Sex (Signe Bauman, 2007)
Terra Prometida (Conspiração Filmes, Synapse, 2016)
The Army Mascot (Clyde Geronimi, 1942)
The Death Of Stalinism in Bohemia (Jan Svankmajer, 1989)
The Einstein Theory of Relativity (Max e Dave Fleischer, 1923)
The Execution of Mary, Queen of Scots (Thomas Edson, 1895)
The Fifth Musketeer (Ken Annakin, 1979)
The Green Wave (Ali Samadi Ahadi, 2010)
The Hand (Jiří Trnka, 1965)

- The Heavenly Post Office* (Lotte Reiniger, 1938)
- The Interview* (Caroline Leaf, Veronika Soul, 1979)
- The Kineto War Map Series* (F. Percy Smith, 1914-16)
- The Moon and the Son* (John Canemaker, 2004)
- The Romance of Transportation in Canada* (Colin Low, 1953)
- The Story of Menstruation* (Jack Kinney, 1946)
- The story of Stuff* (Louis Fox, 2007)
- The Story of the Animated Drawing* (William Beaudine, Wilfred Jackson, 1955)
- The Thin Blue Line* (Errol Morris, 1988)
- The Three Caballeros (Você já foi à Bahia?, Disney, 1944)*
- The Wonderful Tale of Music* (Liller Møller 1991)
- There Was a Little Man and He Had a Little Gun* (Kinsella & Morgan, 1918)
- This Is What Democracy Looks Like* (Big Noise Films, CMI, 2000),
- Tiros em Columbine (Bowling for Columbine, Michael Moore, 2002)*
- Topor et Moi* (Sylvia Kristel, 2004)
- Trade Tattoo* (Len Lye, 1936)
- Um cientista, uma história* (Canal Futura, SESI, Projor, 2015)
- Um dia de Líder* (Rogério Nunes, 2013)
- Umi no Momotarō* (Yasuji Murata, 1932)
- Universe* (Roman Kroitor, Colin Low, 1960)
- Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2008)
- Van den vos Reynaerde* (Egbert van Putten, 1943)
- Victory Through Air Power* (Clyde Geronimi, Jack Kinney, James Alger e H.C. Potter, 1943)
- Vizinhos (Neighbors, Norman McLaren, 1952)*
- Vom Bäumlein, das andere Blätter hat gewollt* (Da pequena árvore que desejava folhas diferentes, Heinz Tischmeyer, 1940)
- Waking Life* (Richard Linklater, 2001)
- Walking With Dinosaurs* (Tim Haines, 2000)
- War and Order* (Charles Hasse, 1940)
- War Cartoon No. 4 - Hitler Dances to Stalin's Tune* (Anson Dyer, 1939)
- Water for Fire Fighting* (John Halas et Alan Crick, 1948)
- We've Come a Long Way* (Bob Privett, Allan Crick, 1951)

What Do Children Think of When They Think of the Bomb? (John Canemaker, 1983)

What She Wants (Ruth Lingford, 1994)

What's Blood Got To Do With It? (Andy Glynne, 2004)

When Life Departs (Stefan Fjeldmark e Karsten Kiilerich, 1997)

Who Needs Nurseries? We Do! (*Leeds Women's Animation Workshop*, 1976)

Why Man Creates (Saul Bass, 1968)

Why We Fight (Frank Capra, 1942-1945)

Windy Day (Faith Hubley e John Hubley, 1968)

Wirandé (NCAC, Wilson Lazaretti, 1992)

You and Your (Disney, 1955-1977)

You don't have to die (John Canemaker, 1988)

You're a Sap, Mr. Jap (Dan Gordon, 1942)

Z32 (Avi Mograbi, 2008)