

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES
JENNIFER JANE SERRA

O DOCUMENTÁRIO ANIMADO E A LEITURA
NÃO-FICCIONAL DA ANIMAÇÃO

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes, da
Universidade Estadual de Campinas, para
obtenção do Título de Mestre em Multimeios.

Orientador: Prof. Dr. Marcius Cesar Soares Freire

CAMPINAS
2011

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA
BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP**

Se68d Serra, Jennifer Jane.
O Documentário Animado e a Leitura Não-Ficcional da
Animação. / Jennifer Jane Serra. – Campinas, SP: [s.n.], 2011.

Orientador: Marcius Cesar Soares Freire.
Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de
Campinas, Instituto de Artes.

1. Documentário. 2. Animação. 3. Cinema - Semiotica.
I. Freire, Marcius Cesar Soares. II. Universidade Estadual de
Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

(em/ia)

Informações para Biblioteca Digital

Título em inglês: The Animated Documentary and the Nonfictional Reading
of Animation.

Palavras-chave em inglês (Keywords):

Documentary

Animation

Motion pictures - Semiotics.

Titulação: Mestre em Multimeios

Banca examinadora:

Marcius Cesar Soares Freire [Orientador]

Fernão Vitor Pessoa de Almeida Ramos

Carlos Francisco Perez Reyna

Francisco Elinaldo Teixeira

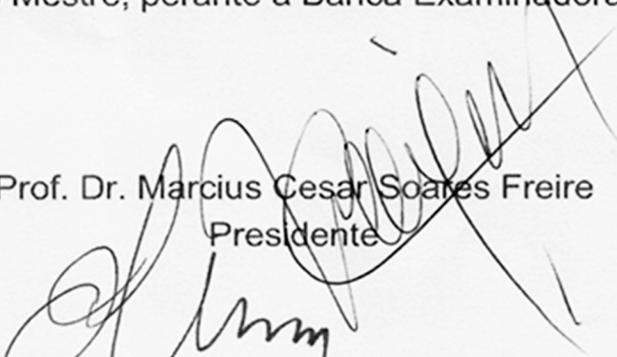
Rosana de Lima Soares

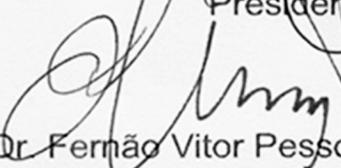
Data da Defesa: 29-08-2011

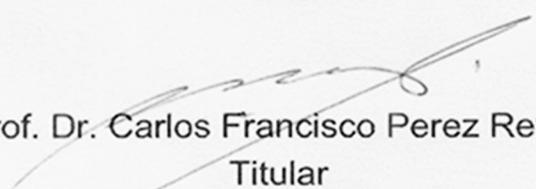
Programa de Pós-Graduação: Multimeios

Instituto de Artes
Comissão de Pós-Graduação

Defesa de Dissertação de Mestrado em Multimeios, apresentada pela
Mestranda Jennifer Jane Serra - RA 088721 como parte dos requisitos para a
obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:


Prof. Dr. Marcius Cesar Soares Freire
Presidente


Prof. Dr. Fernão Vitor Pessoa de Almeida Ramos
Titular


Prof. Dr. Carlos Francisco Perez Reyna
Titular

Dedico este trabalho aos meus pais, por seu amor e pelo zelo com minha formação humana e intelectual, o que me deu consciência e coragem para buscar todos os meus sonhos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à FAPESP, pelo apoio institucional e financeiro e por viabilizar minha participação em eventos acadêmicos, fundamentais para ampliar meu conhecimento sobre o objeto de análise deste trabalho.

No transcorrer da intensa e muitas vezes tumultuada jornada de realização deste trabalho foram muitas as pessoas que me ajudaram a superar as dificuldades. A todos que direta ou indiretamente contribuíram com este processo, meus sinceros agradecimentos.

Agradeço, em especial, ao professor Marcius Freire por me transmitir mais do que conhecimento e orientação, mas também a confiança e o entusiasmo para realizar este trabalho, além do carinho e da amizade, sem os quais teria sido muito difícil enfrentar os momentos obscuros. Por sua generosidade intelectual, paciência e apoio, os meus sinceros e profundos agradecimentos.

Meu agradecimento é dedicado também a todos os professores e funcionários do Instituto de Artes da Unicamp e do Programa de Pós-Graduação em Multimeios. Agradeço, em especial, aos professores do Decine pelos conhecimentos partilhados. Considero importante a diversidade cultural e intelectual que marca o Programa de Pós-Graduação em Multimeios, ao acolher alunos de diferentes origens e formações acadêmicas. A diversidade de idéias e respeito às diferenças foi algo proporcionado por este Programa e que serviu de grande estímulo.

Ao professor Fernando Passos pela troca de idéias e estímulo à minha pesquisa. Ao professor Elinaldo Teixeira pela amizade e apoio dispensado em diversas ocasiões. Ao professor Gilberto Sobrinho pela colaboração com a construção do meu corpus fílmico. Ao professor Fernão Ramos pelas contribuições em meu Exame de Qualificação. Aos colegas e amigos do grupo de orientação do professor Marcius Freire agradeço pelas idéias compartilhadas, sugestões e contribuições dadas a este trabalho e pelo apoio ao longo do curso.

Aos membros da banca, Professor Carlos Reyna e Professor Fernão Ramos, meus sinceros agradecimentos por se disponibilizarem a contribuir com este trabalho.

Aos animadores que gentilmente me concederam entrevista e acesso a seus filmes: Cesar Cabral e Fábio Yamaji.

Agradeço às companheiras e amigas que me acompanharam nesta jornada e me ajudaram a construir esta dissertação: Teresa, Saray, Sabrina, Carla, Letizia, Ciça, Aurelie. À Carla Paiva, a Bela, em especial, pelos sábios conselhos e importantes contribuições a este trabalho.

Ao casal Vanuza e Felipe agradeço a acolhida, o companheirismo, a paciência e a amizade que sempre demonstraram comigo. Eu não teria conseguido ingressar no curso de Mestrado em Multimeios sem este apoio.

Aos meus companheiros da Maria do Céu: Bruno, Pedro, Mel, Diego, Daniel e Renê, agradeço pelas observações e conversas enriquecedoras, além do apoio constante. E a Diego agradeço também pela ajuda com as leituras em francês e com as traduções.

Um agradecimento especial à minha família pelo apoio incessante e pela compreensão para com a minha ausência, especialmente aos meus pais queridos e à minha irmã, pela proteção e incentivo que sempre me deram.

A Mateus agradeço pelo amor, companheirismo e paciência, pelas gentilezas, pelas trocas de idéias, pelos sorrisos inspiradores, pelo incentivo, pelas traduções e correções. Agradeço por todo o apoio especial, sem o qual eu não teria conseguido concretizar este trabalho.

Aos meus amigos que, seja na Bahia ou em São Paulo, transmitiram boas energias e a todos que fizeram parte da minha aventura de mestrado em São Paulo, meu profundo agradecimento.

RESUMO

Esta pesquisa teve por finalidade analisar os mecanismos através dos quais filmes de animação podem ser vistos pelo espectador a partir de uma leitura documental e como a animação pode ser utilizada como estratégia discursiva em filmes documentários. Para tanto, delimitou-se como objeto de análise filmes classificados, tanto por seus realizadores como por instituições relacionadas ao campo do cinema, como “documentário animado” e utilizou-se a abordagem Semiopragmática do filme para analisar esse tipo de produção com base no conceito de “modo de leitura documentarizante” proposta pelo teórico Roger Odin. O corpus fílmico para esta análise foi composto pelos seguintes filmes: *Silence* (Sylvie Bringas e Orly Yadin, Inglaterra, 1998); *A is for Autism* (Tim Webb, Inglaterra, 1992); *Animated Minds* (Andy Glynn, Inglaterra, 2003 e 2008); *Revolving Door* (Alexandra e David Beesley, Austrália, 2006); *Dossiê Rê Bordosa* (Cesar Cabral, Brasil, 2008); *O Divino, De Repente* (Fábio Yamaji, Brasil, 2009). A análise desses filmes, em particular, e de outros documentários de animação permitiu visualizar que a leitura de um documentário articula operações e processos de produção de sentido e afetos concernentes tanto ao campo do cinema documentário quanto do cinema de animação. Em documentários animados, as operações do processo de leitura são suscitadas por estratégias narrativas próprias da animação, tais como metamorfose, simbolismo, performance, etc., e a leitura documentarizante pode ser conduzida por instruções que não recaem apenas sobre aspectos estilísticos do documental, mas também sobre elementos narrativos da animação. Além disso, a animação tem o poder de tornar visível o que não pode ser captado pelo olhar humano e pela câmera, tornando-se uma poderosa ferramenta para expor sentimentos, pensamentos e idéias e para explorar temas através de uma abordagem subjetiva. A união entre animação e narrativa documental no documentário animado, entretanto, é carregada de tensão, especialmente porque a animação é tradicionalmente

associada ao universo do “faz de conta” e sua natureza subjetiva entra em conflito com a visão tradicional do documentário como sendo um relato objetivo sobre o real e relacionado aos discursos científicos. No processo de leitura de um documentário animado essa tensão está presente e é uma de suas particularidades. A natureza aparentemente contraditória da junção entre animação e documentário chama a atenção do espectador para novas possibilidades de representação do mundo histórico que não apenas os modos já estabelecidos de narrativa documental e suscita a reflexão sobre a abordagem das questões envolvidas nas asserções apresentadas pelo filme.

Palavras-chave: Documentário, Animação, Documentário Animado, Cinema – Semiótica

ABSTRACT

This research aims to examine how the viewer can read animated films through a documentary reading and how animation can be used as a discursive strategy by documentary films. For this purpose, films classified - by their makers or institutions related to the cinema field - as "animated documentary" were chosen and used under the Semio-Pragmatic approach. The objective is to analyze this kind of production based on the concept of "documentarizing mode of reading" proposed by theorist Roger Odin. The set of films for this analysis consists of: *Silence* (Orly Yadin and Sylvie Bringas, England, 1998), *A is for Autism* (Tim Webb, England, 1992); *Animated Minds* (Andy Glynne, England, 2003 and 2008); *Revolving Door* (Alexandra and David Beesley, Australia, 2006); *The Rê Bordosa Dossier* (Cesar Cabral, Brazil, 2008), *O Divino, De Repente* (Fábio Yamaji, Brazil, 2009). The analysis of these films and other animated documentaries shows that the reading of an animated documentary articulates operations and production of meaning and affects related to both the fields of documentary and animation. The operations of the reading process of an animated documentary are raised by animation's narrative strategies, such as metamorphosis, symbolism, performance, etc., and the documentarizing reading can be produced by elements concerned to stylistic aspects of the documentary, but also based on elements of animation. In addition, animation has the power to make visible what is invisible to the human eye and to the camera, making the animated documentary a powerful tool to reveal feelings, thoughts and ideas and to explore issues through a subjective approach. The relationship between animation and documentary narrative in the animated documentary, however, has a tension. Because animation is traditionally associated with the fairytale world and it has a subjective nature it conflicts with the vision of the documentary as an objective narrative about the real and related to scientific discourses. In the process of the animated documentary reading this

tension is present and one of its peculiarities. The contradictory nature of the junction between animation and documentary draws to the viewer the attention for new possibilities of representations about the historical world beyond the established modes of documentary narrative and it raises the viewer's reflection about the approach of the issues involved in the assertions made by the film.

Key Words: Documentary, Animation, Animated Documentary, Motion pictures – Semiotics

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
2. CAPÍTULO I	13
2.1. Introdução	13
2.2. Um breve histórico do Documentário Animado	16
2.3. Documentário e animação experimental	26
2.4. Definindo o Documentário Animado	28
2.5. Mockumentary vs. Documentário de animação	34
2.6. Animação como estratégia discursiva	37
2.7. Quando o mundo real é animado	43
3. CAPÍTULO II	51
3.1 Teorias do cinema documentário e a Semiopragmática	51
3.2 Modo Documentarizante, Leitura documentarizante	57
3.3 Semiopragmática e Documentário Animado	65
3.4 O mundo animado – uma construção simbólica	66
3.5 Documentário animado e construção do discurso	78
3.6 A sintonia através de animação	81
3.7 A enunciação no documentário animado	82
3.8 Documentário animado e os problemas do documentário	84
3.9 Outras leituras do documentário animado	89
4. CAPÍTULO III	93
4.1. Introdução	93
4.2. Silence (Inglaterra, 1998) - Sylvie Bringas e Orly Yadin	99
4.3. A is for Autism (Inglaterra, 1992) - Tim Webb	111
4.4. Animated Minds (Inglaterra, 2003 e 2008) - Andy Glynne	120

4.5. Revolving Door (Austrália, 2006) - Alexandra & David Beesley	131
4.6. Dossiê Rê Bordosa (Brasil, 2008) – Cesar Cabral	145
4.7. O Divino, De Repente (Brasil, 2009) – Fábio Yamaji	156
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	165
6.REFERÊNCIAS	175
6.1 Filmografia	179

INTRODUÇÃO

Este trabalho é o resultado de um estudo do documentário de animação a partir da perspectiva do espectador. O ponto de partida de minha pesquisa é uma questão, que considero ainda comum, levantada pelo espectador diante de um documentário animado: “mas isso é um documentário?”. Como abordaremos no primeiro capítulo deste trabalho, a recepção pelo público do documentário, excluindo-se os especialistas do campo, ainda é marcada pela aceitação da imagem do filme documentário como uma forma de acesso direto ao real e produções que trazem à tona a mediação do realizador no contato do espectador com objeto fílmico provocam questionamentos e reflexões. Além disso, a forte associação da animação com o universo do irreal, do imaginário e infantil ocultou o potencial da animação para tratar de aspectos do mundo real e sua natureza, “animada”, torna a intervenção do realizador sobre o material fílmico algo sempre evidente. Esses fatores contribuíram para que animação e documentário fossem vistos pelo público como produções completamente dissonantes, tornando o documentário animado uma espécie de oximoro.

Entretanto, podemos considerar que as estratégias narrativas tanto do cinema documentário como do cinema de animação estão de tal forma relacionadas no documentário animado que não é possível determinar se esse tipo de filme pertence somente a um dos gêneros, haja vista que ele é, ao mesmo tempo, filme de animação e filme documentário. Como um híbrido de documentário e animação, o documentário animado confronta as noções de objetividade e transparência comumente associadas à compreensão de filme documentário, além de suscitar reflexões acerca de conceitos tais como real, realidade, realismo, representação, fato, verdade, evidência, objetividade, subjetividade, etc.

A relação entre narrativa documental e filme de animação não é algo recente. O teórico Paul Wells, por exemplo, utilizou nos anos 90 o termo “animação com tendência documental” para referir-se à animação naturalista e engajada com a realidade, como o filme de Winsor McCay, *The Sinking of the Lusitania* (O Naufrágio do Lusitânia), e, posteriormente, citou este filme de 1918 como um exemplo de documentário animado imitativo. No Brasil, o cinema de animação desde o princípio apresentou uma relação com o cinema não-ficcional através das charges animadas de Raul Pederneiras exibidas ao final de cinejornais, além dos filmes educativos produzidos pelo INCE nos anos 50 e 60, das experimentações do cineasta Roberto Miller ou das propagandas educativas do governo militar, nos anos 70. Nos últimos anos o documentário de animação vem ganhando notoriedade, especialmente com a premiação em festivais de cinema de filmes como *Ryan* (Oscar de Curta Metragem de Animação em 2004), *Dossiê Rê Bordosa* (Menção Honrosa no 13º Festival É Tudo Verdade), *Slaves* (Melhor Curta Metragem no *International Documentary Film Festival Amsterdam* 2008) e *Waltz With Bashir* (Globo de Ouro de Filme Estrangeiro 2009).

Apesar da histórica relação entre animação e documentário, entretanto, quando a primeira proposta desta pesquisa surgiu, em 2004, a autora deste trabalho tinha o documentário animado somente como algo dentro do horizonte do possível mas não do concreto, pois não conhecia as obras lançadas até o momento que apresentavam este perfil. Em primeiro lugar, trabalhando como editora de filmes documentários, a demanda por recursos de animação em produções documentais despertou a atenção para a relação entre animação e documentário. Nosso primeiro questionamento foi: “quais os efeitos da inserção da animação sobre o discurso não-ficcional do documentário?”. Uma mostra de filmes intitulada “*Animated Documentary*”, do instituto americano *Coolidge Corner Theater* (que incluiu filmes como *A Conversation With Haris*, de Sheila Sofian e

His Mother's Voice, de Dennis Tupicoff), neste mesmo ano de 2004, fortaleceu nosso interesse pela forma híbrida de documentário e animação, o que foi intensificado pela recente produção de filmes desse gênero, especialmente após o lançamento de *Waltz With Bashir* (Valsa com Bashir), de Ari Folman, em 2008.

O documentário animado pode ser situado na fronteira do cinema documentário com outras formas de narrativas cinematográficas como, por exemplo, a ficção, o cinema experimental, a comédia, a videoarte, entre outros. Consideramos esse tipo de filme como uma produção documental, porém, como a animação é tradicionalmente relacionada ao universo do irreal e é uma forma de construção subjetiva, o espectador pode ser levado a experimentar o documentário animado como uma produção não-documental. A partir do levantamento dessa questão, tivemos contato com a abordagem semiopragmática do cinema, trabalhada pelo teórico francês Roger Odin, que levanta uma outra questão: "o que significa para um filme apresentar-se a si mesmo como um documentário?". A semiopragmática busca entender como funciona a interação entre filme e espectador e como um filme pode ser compreendido enquanto um documentário, uma ficção, um filme experimental, ou um filme de família, etc.

Consciente da imprecisão quanto ao modo de leitura que cerca o documentário animado e abraçando a abordagem semiopragmática como plataforma teórica, o presente trabalho surgiu com o objetivo de analisar os mecanismos através dos quais filmes de animação podem ser vistos pelo espectador a partir de uma leitura documental e como a animação pode ser utilizada como estratégia discursiva para falar sobre o mundo em que vivemos. Dessa forma, pretendemos utilizar a abordagem semiopragmática para analisar como o espectador reconhece um documentário animado como um tipo de filme que utiliza a animação como uma estratégia discursiva para fazer afirmações sobre o mundo histórico.

Como apresentaremos no primeiro capítulo deste trabalho, utilizamos o conceito de documentário como uma narrativa assertiva, defendida por autores como Noël Carroll e Fernão Pessoa Ramos, para distinguir esse tipo de produção dos documentários que apresentam a animação como um recurso puramente estético. Consideramos o documentário animado como uma produção não ficcional que faz uso de animação como recurso discursivo para oferecer, através de estratégias narrativas próprias a esse meio, asserções sobre o mundo, apresentando, na maioria dos casos, algum elemento com referência no mundo histórico, como por exemplo, o áudio de uma entrevista, fotografias, desenhos etc. Conforme afirmamos acima, como nosso veículo de penetração nos meandros dessas estratégias e na sua recepção pelo espectador, tomamos como base a abordagem semiopragmática de Roger Odin.

Apesar da referência à animação documental feita pelo teórico Paul Wells em seus livros sobre animação publicados nos anos 90, citando filmes como *The Sinking of the Lusitania*, *Going Equipped* (Peter Lord, 1998), *A is for Autism* (Tim Webb, 1992), *Daddy's Little Bit of Dresden China* (Karen Watson, 1997), e em seu artigo sobre animação e documentário na revista *Art & Design* de 1997, podemos considerar que as publicações acadêmicas tendo o documentário animado como objeto de análise só ganharam fôlego nos anos 2000, notadamente com o lançamento de publicações como a revista *Frames Per Second*, de março de 2005, dedicada ao documentário de animação e o livro *Documentary – The Margins of Reality*, de Paul Ward, do mesmo ano. No Brasil, a primeira pesquisa acadêmica sobre o documentário animado foi concluída em 2009. Trata-se de uma tese de doutorado realizada por Índia Mara Martins, no Departamento de Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Podemos considerar, portanto, que a produção acadêmica sobre o documentário de animação é algo bastante recente e ainda carente de

contribuições, especialmente no que concerne à compreensão de seu processo de recepção. Por ser diferente do modelo clássico do filme documentário, no qual a imagem produzida pela câmera é privilegiada, o documentário animado provoca questionamentos que podem contribuir para os debates já existentes sobre o cinema documentário. Além disso, a leitura de um filme de animação tem particularidades que torna o documentário animado uma produção distinta dos documentários em geral. Dessa forma, este estudo sobre a recepção do produto híbrido desses dois gêneros poderá contribuir para o estímulo de novas pesquisas sobre as possibilidades de experimentação dentro do campo do cinema documentário e para compreensão da relação entre o documentário e outros gêneros cinematográficos, especialmente no Brasil, onde, como já dissemos, a produção acadêmica sobre o tema é muito recente e ainda incipiente.

Para desenvolver este trabalho, primeiramente, focamos o objeto de pesquisa nos filmes que foram classificados como “documentário animado” (por seus realizadores e/ou por instituições ligadas ao campo do cinema) por considerarmos que a classificação do filme como documentário é algo que exerce influência na sua recepção. Tomamos como base para esse parâmetro de escolha a afirmação de Roger Odin de que um filme fornece indicações sobre o modo como ele deve ser lido através do seu *paratexto*, isto é, através de informações que estão fora da obra em si, como por exemplo o tipo de Instituição que exhibe o filme, o local de exibição, e, em especial, a classificação que o filme recebe de instâncias especializadas. Essa proposta encontra apoio também no conceito de “indexação” proposto por Noël Carroll, para quem a classificação de um filme como documentário indica ao leitor que o autor tem intenção de que sua produção seja interpretada como uma obra assertiva. Consideramos que a indexação do filme como “documentário animado” indica ao espectador que o filme se propõe como uma narrativa que oferece asserções sobre o mundo através da animação.

De acordo com a semiopragmática construída por Roger Odin, assistir a um produto audiovisual categorizado como “filme documentário” implica mobilizar sentidos e afetos que são comuns a essa categoria. O objetivo dessa abordagem é analisar como o sentido de documentário é construído, tanto no espaço do autor como no do espectador. De acordo com Odin, a leitura de um filme como ficção ou como documentário é o resultado de maneiras diferentes através das quais o espectador pode orientar a si mesmo em direção à essa leitura. Segundo o autor, um filme não tem sentido por si só, mas pode bloquear ou despertar investimentos de sentido por parte do espectador. O resultado de uma leitura fílmica, entretanto, resulta de coerções de sentido e afetos que encontram origem no espaço sócio-cultural em que o filme está inscrito. Dessa forma, a leitura de uma mesma imagem, ou de um mesmo filme, pode variar com o tempo e o espaço social. A idéia central da abordagem semiopragmática é o conceito de enunciador como sendo o ponto de origem da comunicação fílmica. De acordo com Roger Odin, uma dada produção pertence ao conjunto de filme documentário quando ela integra explicitamente em sua estrutura instruções que conduzem o espectador a criar a imagem de um Enunciador real, isto é, reconhecendo que o discurso do filme tem origem em uma pessoa com existência no mundo histórico. Pretendemos, portanto, utilizar essa abordagem para analisar como os documentários animados selecionados conduzem o espectador a construir um Enunciador real, ou, em outras palavras, quais são as instruções dadas por esses filmes para pôr em ação o que Odin denomina de leitura documentarizante, isto é, ver um filme como um documento.

A partir dessa proposta, empreendemos a construção de um corpus fílmico e de um levantamento bibliográfico voltado para a compreensão do cinema documentário e de animação e, em especial, para a relação entre documentário e outros tipos de produções cinematográficas. Como existem poucos trabalhos

teóricos publicados no Brasil sobre cinema de animação e, mais especificamente, sobre o documentário de animação, ter contato com uma bibliografia que pudesse dar suporte à pesquisa foi uma das dificuldades encontradas para a produção deste trabalho. A maior parte da bibliografia sobre animação aqui utilizada é constituída por livros importados e as referências bibliográficas foram sendo construídas a partir do contato com cada obra individualmente. Podemos destacar, entretanto, a contribuição do trabalho realizado por Índia Mara Martins para este levantamento de referências bibliográficas, sendo de grande importância para a construção de nossa bibliografia, e dos textos produzidos pelos teóricos Paul Wells e Paul Ward sobre o documentário de animação. Além disso, podemos citar a contribuição da análise do filme *Dossiê Ré Bordosa* realizada pela doutoranda Carla Schneider, na Universidade Federal de Pelotas – RS. Destacamos, também, a nossa participação na conferência *Animated Realities*, realizada em Edimburgo, Escócia, que reuniu, no mês de junho de 2011, proeminentes pesquisadores do documentário de animação e permitiu a compreensão mais aprofundada sobre nosso objeto de estudo. Infelizmente, essa participação ocorreu às vésperas da finalização do presente trabalho e sua influência não pôde ser transposta de forma consequente para o trabalho já em vias de conclusão.

Acerca dos filmes selecionados para a análise, destacamos a prioridade dada a filmes que não são de conhecimento do grande público, mas que apresentam relevância na abordagem do tema e qualidade de produção. Destacamos que o corpus fílmico construído para este trabalho corresponde a um reduzido número de documentários animados e que o mesmo não teve a pretensão de abarcar todas as relações entre animação e documentário já estabelecidas por produções do gênero, não podendo ser considerado, portanto, como representativo do conjunto de filmes que podemos classificar como “documentários animados”. Além disso, temos consciência de que cada filme aqui

analisado poderia ser mais bem explorado e dissecado, através de um estudo mais aprofundado de cada obra. Em virtude do prazo exigido para a realização de uma pesquisa no âmbito de um mestrado, não foi nosso objetivo selecionar o maior número possível de documentários animados e realizar uma análise minuciosa de cada filme. As análises dos filmes apresentadas têm como objetivo ilustrar aspectos discursivos do documentário animado com o intuito de lançar uma luz sobre esse tipo de filme de não-ficção, que ainda é pouco compreendido e só agora começa a ser efetivamente estudado a partir de teorias do cinema documentário. Além disso, o foco da pesquisa foi a abordagem semiopragmática do documentário animado, devendo a análise fílmica servir de suporte a essa análise. Consideramos importante que seja realizado um trabalho mais profundo sobre o documentário animado e uma análise mais elaborada sobre cada filme, o que pode ser o resultado de uma nova pesquisa.

Dessa forma, selecionamos para a análise fílmica *Silence*, realizado em 1998 por Sylvie Bringas e Orly Yadin, uma biografia em que a trilha sonora está associada ao tema do filme: a quebra de um silêncio através da narração da história de vida de Tana Ross, uma sobrevivente de um campo de concentração nazista. Neste filme, tanto a narração como as imagens animadas foram construídas a partir dos relatos da personagem, como se Tana Ross falasse tanto por palavras quanto por imagens. O filme *A is for Autism*, de 1992, dirigido por Tim Webb, foi produzido em co-parceria com pessoas autistas e fala sobre o autismo através de desenhos feitos por quem sofre desse distúrbio. A colaboração de autistas deu-se também na construção da animação e da trilha sonora. O filme busca apresentar, através de animação, como os autistas vêem o mundo, permitindo a penetração no universo particular dessas pessoas. *Animated Minds*, por sua vez, é uma série de curtas metragem dirigidos por Andy Glynn em 2003 e em 2008. Nesses curtas a parte visual tenta exibir o que o personagem fala,

mostrando através de imagens animadas como é sentir um determinado distúrbio mental. O filme *Revolving Door*, de 2006, foi dirigido pelo casal Alexandra e David Beesley e tem caráter autobiográfico, construído a partir da experiência pessoal da própria diretora, Alex Beesley. Neste filme as imagens capturadas pela câmera foram retrabalhadas ganhando uma camada de animação, mantendo-se as duas camadas visuais sobrepostas.

Como representantes da produção brasileira de documentários de animação, selecionamos para análise o filme *Dossiê Rê Bordosa*, de 2008, dirigido por Cesar Cabral que, através de animação *stop motion* de bonecos, tenta investigar as causas que levaram o cartunista brasileiro Angeli a pôr um fim à vida de sua mais famosa personagem, Rê Bordosa. Também, analisaremos o filme *O Divino, De Repente*, dirigido por Fábio Yamaji e lançado em 2009, que mistura diferentes técnicas de animação e apresenta o talento de Divino em cantar repentes, reproduzindo a imagem do personagem em diferentes versões de técnicas de animação, fotografia e imagem filmada.

Exemplos de documentário animado de grande repercussão junto ao público, como *Ryan*, de Chris Landreth e *Waltz With Bashir* (Valsa com Bashir), de Ari Folman, não foram incorporados a este trabalho para dar lugar a filmes não tão conhecidos do grande público (com exceção dos filmes brasileiros, que no mercado nacional tiveram grande repercussão), mas que são reconhecidamente exemplos de qualidade e relevância desse gênero. Isso pode ser atestado pelos prêmios recebidos em diversos festivais e pelas citações de que foram objeto por autores que pesquisam o documentário animado, como Paul Ward e Paul Wells. Outros exemplos de documentários animados, como o filme autobiográfico de animação, também encontram-se ausentes da lista de filmes analisados, mas consideramos que as análises levadas a cabo tocam em pontos que são comuns a outros tipos de documentários animados e que, ao lançar este pequeno olhar

sobre o gênero, conseguimos abordar muitas de suas questões e características esperando ter contribuído, dessa forma, para a maior compreensão desse tipo de produção audiovisual.

No primeiro capítulo deste trabalho apresentamos dados da relação entre documentário e animação ao longo da história do cinema, destacando como essa relação apresenta-se através dos filmes experimentais e de falsos documentários de animação, ou *mockumentary* de animação, termo em inglês que resolvemos adotar no trabalho por considerá-lo mais apropriado e mais empregado no campo dos estudos de documentário. Nesse capítulo procuramos também partir da apresentação de uma definição de documentário animado para situar esse tipo de produção no interior do campo de estudo do cinema documentário. Além disso, apresentamos questões que surgem da relação entre animação e documentário, especialmente a partir da tensão que surge da junção de formatos tradicionalmente dissociados e relacionados com conceitos e noções bastante particulares, por exemplo, a noção de realismo associada ao documentário e a noção de subjetividade própria à animação. Também, procuramos explicar nesse capítulo as estratégias narrativas da animação apresentadas por Paul Wells em seu livro *Understanding Animation*, de 1998, que consideramos importante para pensar como a animação pode ser usada como ferramenta discursiva em um filme documentário.

No segundo capítulo apresentamos a abordagem semiopragmática proposta por Roger Odin, como explicamos acima, com o objetivo de compreender como o espectador constrói uma leitura documental da animação quando está diante de um documentário animado. Além de explicar os principais pontos da abordagem semiopragmática, buscamos expor o funcionamento do modo documentarizante de produção textual apresentado por Roger Odin em seu livro *De La Fiction* tendo como pano de fundo a análise do documentário animado a partir desse modo de

leitura. Dessa forma, partimos do modelo do modo de leitura documentarizante apresentado por Roger Odin para entender como funciona a construção de sentidos e afetos na recepção do documentário animado. Para analisar este último segundo o modo documentarizante, aplicamos a documentários animados as questões propostas por Roger Odin para a construção de conjuntos de modos de leitura fílmica, tais como os espaços construídos no momento da fruição fílmica, os tipos de operações discursivas que o filme efetua, as relações afetivas estabelecidas entre o filme e o espectador e a estrutura enunciativa produzida.

O terceiro capítulo é dedicado à análise fílmica. Através do exame dos materiais e das estratégias discursivas empregados por cada obra pretendemos identificar como esses filmes oferecem asserções sobre o mundo servindo-se da animação. Pretendemos, também, utilizar a proposta teórica de Roger Odin abordada no segundo capítulo para destacar quais são as instruções que cada filme oferece para conduzir o espectador a pôr em ação uma leitura documentarizante, identificando onde reside a camada documental desses filmes e o que faz o espectador ver a animação como parte integrante da narrativa por eles engendrada. A escolha das obras foi motivada pelos diferentes materiais que elas utilizam e, como destacamos anteriormente, porque esses filmes permitem a abordagem de questões que são comuns a outros tipos de documentários animados.

Por fim, concluímos este trabalho destacando as particularidades da leitura de um documentário animado, que se difere da leitura de um documentário tradicional construído somente com imagens gravadas pela câmera, pois o documentário animado articula a produção de sentidos e afetos concernentes tanto ao campo do cinema documentário quanto ao da animação, o que significa fazer dialogar conceitos e simbologias de campos tradicionalmente distintos e dissociados. Além disso, apreendemos uma breve análise das idiosincrasias do

documentário de animação e, em especial, da imagem animada, de natureza icônica, que oferece uma representação do mundo operada sob a ausência na imagem da coisa representada. Também, destacamos os potenciais do documentário animado para o campo do cinema documentário, especialmente no que se refere a como esse tipo de produção suscita a reflexão sobre novas possibilidades de representação documental do mundo histórico e suas vantagens sobre o documentário tradicional em se tratando de documentar memórias e histórias de vida.

CAPÍTULO I

O DOCUMENTÁRIO ANIMADO

A representação do real através do cinema de animação

Filme híbrido de documentário e animação, o documentário animado está situado nas fronteiras do cinema documentário e traz aos estudos de cinema questões referentes tanto aos limites dessas fronteiras como às possíveis alterações que ocorrem com o discurso não-ficcional quando o documentário se confronta ou se mistura com outras formas de produções cinematográficas. Neste capítulo iremos abordar algumas questões que surgem do encontro entre animação e documentário, no que se refere ao confronto da animação com conceitos como realismo, imagens reais e objetividade, que comumente são associados à definição de filme documentário. Também iremos buscar uma definição do objeto documentário animado e apresentar alguns exemplos desse tipo de produção audiovisual.

Introdução

Os primeiros filmes de animação surgiram junto com as produções do cinema mudo, porém, a história da animação começa antes mesmo da invenção do cinema, com as imagens animadas geradas a partir de brinquedos ópticos como o Fenaquistiscópio, o Zootroscópio e o Praxinoscópio, entre outros, que estão na origem dos primeiros aparelhos cinematográficos. Derivado do verbo latino *animare*, que significa “dar vida para”, o termo “animação”, no contexto do filme animado, pode ser compreendido como a criação artificial, e ilusória, do movimento de linhas e formas inanimadas (Wells, 1998). Norman McLaren, um dos grandes mestres do cinema de animação, defende que a animação não é a

arte de desenhos que se movem, mas sim, a arte do movimento que é posta em desenhos. Segundo o animador, “o que acontece *entre* cada frame é mais importante do que o que acontece *em* cada frame” (Wells, 1998, p.10). Essa visão traz o movimento como elemento essencial da animação, independente do material ou da técnica de que se faz uso. Para animadores da escola iugoslava de Zagreb, por outro lado, animar é dar vida e alma a um desenho ou projeto gráfico, não através da cópia, mas da transformação da realidade. Essa definição é interessante para pensar a relação entre animação e documentário, pois apresenta a animação como uma forma de representação que intervêm na realidade, transformando-a, o que se contrapõe a uma visão do documentário ainda comum, que o associa a uma representação objetiva do real. Acerca da definição da escola de animação de Zagreb, o pesquisador Paul Wells afirma:

Cineastas de Zagreb, incluindo o mestre da luz, Dusan Vukotic, queriam transformar a realidade e resistir ao tipo de animação criado pelos Estúdios Disney, que, por toda a sua personalidade e energia cômica, conformava-se a um certo modo de realismo correspondente ao cinema *live-action*¹, que, por sua vez, sujeitava-se e reforçava uma posição ideológica dominante dentro dos Estados Unidos. (Wells, 1998, P.10-11).

Para Wells, a Escola de Zagreb pensa a animação como um formato não-realista e subversivo e a definição proposta por eles toca em uma das questões mais complexas da animação, que é o “realismo” no filme animado.

Para o pesquisador Paul Ward (2008), existem duas maneiras de abordar a relação entre animação e realismo: a primeira é através da avaliação da animação segundo o grau de “realismo” de seus aspectos estéticos, isto é, como os filmes articulam as convenções formais de realismo, com vista a oferecer uma espécie de pastiche do mundo real. Uma segunda abordagem é a análise da animação como uma *representação* da realidade, não importando o quão próximo do modelo

¹ *Live-action* é um termo usado para designar produções audiovisuais com atores reais, em oposição ao cinema de animação, cujos personagens são seres animados, e não humanos.

“realista” seja a sua forma gráfica, ou, em outras palavras, como a animação pode ser pensada como uma estratégia narrativa para tratar do mundo real.

Essa última abordagem é a que utilizaremos para analisar a forma híbrida de documentário e animação, isto é, o documentário animado. Neste ponto, ao tratar de “modo de representação” e “narrativa sobre o mundo real”, é interessante, inclusive, lembrar a máxima de John Grierson, que definiu o documentário como “o tratamento criativo das atualidades”². A definição de Grierson traz para o documentário, na sua própria origem, a noção de “tratamento”, oferecendo uma proposta de cinema documentário que não se detém ao registro da realidade, mas que é produto de uma criação segundo concepções estéticas. A definição de John Grierson de “documentário” pode ser associada ao documentário animado no sentido de que o uso de animação como meio de representação visual faz emergir a noção de documentário como fruto de uma interpretação do mundo real, algo que confronta a noção de documentário como um veículo de acesso direto ao real que foi popularizada pela disseminação do modelo de documentário do Cinema Direto americano e pelo jornalismo televisivo.

Em paralelo à visão de documentário como um modo de discurso objetivo e associado a uma noção estrita de “realismo”, a animação esteve associada desde o seu surgimento ao universo do irreal e do imaginário (decorrente, em parte, pelo sucesso dos *cartoons* americanos e dos filmes dos estúdios Disney³), além de possuir uma natureza subjetiva por sua natureza intervencionista, isto é, por ser

² CARROLL, Noël. “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. Ao usar o termo “atualidade”, Grierson se refere às *actualités*, ao cinema de atualidades produzido pelos irmãos Lumière. A proposta de Grierson para o documentário era produzir obras de arte, isto é, era fazer com que as “*actualités*” sofressem um tratamento criativo e, portanto, fossem o produto de uma produção intelectual e não o mero registro do cotidiano.

³ Apesar de Disney buscar o máximo de realismo estético, suas animações eram habitadas por animais e personagens de contos de fadas.

essencialmente o produto de uma construção por parte do animador e/ou sua equipe. Esses fatores obscureceram o potencial da animação para tratar de aspectos do mundo real e, ao mesmo tempo, distanciaram-na do campo do documentário, ou, de forma mais abrangente, do campo dos discursos não-ficcionais.

Um breve histórico do Documentário Animado

A relação entre narrativa documental e filme de animação, entretanto, não é algo recente. Paul Wells (1998) utiliza o termo “animação com tendência documental”, por exemplo, para referir-se à animação que não apenas aspira a uma representação naturalista mas, também, a um engajamento com a realidade, como o filme de Winsor McCay, *The Sinking of the Lusitania*, de 1918, que é considerado por alguns estudiosos como o “primeiro documentário animado”⁴. Quando *The Sinking of the Lusitania* foi realizado, a animação já era um campo dominado pela exploração do universo da fantasia, mas a presença do mundo real podia ser sentida em filmes nos quais o animador (ou somente a sua mão) aparecia construindo os personagens e os animando, como no filme de James Stuart Blackton *Humorous Phases of Funny Faces*, de 1906.

Em *The Sinking of the Lusitania*, Winsor McCay reconstrói o naufrágio de um cruzeiro britânico que levava cerca de 2.000 pessoas e foi bombardeado por um submarino alemão. Primeiro, o animador aparece em imagem real entrevistando uma testemunha e, em seguida, o episódio do naufrágio é

⁴ *The Sinking of the Lusitania* é citado como exemplo de documentário animado imitativo por Paul Ward, em referência às categorias de documentário animado propostas por Paul Wells, em *Documentary, the margins of reality*, Londres: Wallflower Paperback, 2005, p. 85 e Sheila Sofian cita o filme como o primeiro documentário animado em: “The Truth in Pictures: explores the multifaceted world of documentary animation”, *FPS Magazine*, março, 2005, p. 7-11. Disponível em: www.fpsmagazine.com

reconstruído com desenhos realistas, como se fossem imagens capturadas por uma câmera, ao modo dos jornais cinematográficos. As legendas das cartelas funcionam como um narrador e conectam as imagens ao evento real.

Contemporâneo de Winsor McCay, John Randolph Bray realizou diversos filmes de animação não-ficcional, especialmente através da produção de filmes educativos e de treinamento. Na Primeira Guerra Mundial, J. R. Bray foi contratado pelo governo americano para produzir curtas de treinamento e o sucesso foi tanto que ele fez da animação não-ficcional o seu grande negócio. Trabalhando para J. R. Bray, os irmãos Fleischer criaram e patentearam o processo de rotoscopia em 1917. Esse processo consiste em utilizar a filmagem com atores como referência para construir a animação, de forma que o animador desenha quadro por 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).

Nos filmes de Disney o processo de rotoscopia foi utilizado como uma das ferramentas para a produção de uma animação que aspirou à verossimilhança com o mundo real, ainda que com narrativas de contos de fadas e animais antropomorfos. O interesse de Disney pelo desenvolvimento tecnológico (por exemplo, a adoção do Technicolor – o sistema de três cores e a câmera multiplanos) para tornar mais simples o processo de animação esteve calcado tanto em suas pretensões de produção industrial como na busca do realismo mimético na animação⁵. Segundo Paul Wells:

Apesar de Disney ter-se relacionado com o que era predominantemente abstrato, não-realista, ele insistiu na verossimilhança de seus personagens, contextos e narrativas. Ele queria que figuras animadas se movessem como figuras reais e fossem instruídas por motivação plausível. (Wells, 1998, P.23).

⁵ Isso incluiu o treinamento intensivo de seus animadores em técnicas para a construção de personagens e movimentos segundo noções estabelecidas de realismo.

Com suas produções hiper-realistas, Disney ditou os cânones da animação fazendo com que ela fosse compreendida de uma forma limitada: “Em muitos sentidos, Disney tinha alinhado animação com aspectos de realismo fotográfico e deturpado características mais distintivas do meio” (Wells, 1998. p.24). Como afirma Wells, o domínio de Disney no campo da animação colocou o realismo no centro de qualquer discussão sobre o gênero e os códigos e convenções do modelo hiper-realista de Disney passaram a ser utilizados como parâmetros para definir o grau de “realismo” ou “abstração” de um filme de animação⁶.

Por outro lado, a produção de filmes de animação no contexto de filmes não-ficcionais pode ser vista na própria origem do cinema documentário através da escola inglesa de John Grierson, nos anos 30. O filme *Trade Tattoo* (1927), por exemplo, do neozelandês Len Lye, foi realizado quando o animador trabalhava na GPO Film Unit, dirigida por Grierson. A presença da animação em centros de produção do documentário clássico foi mantida no *National Film Board* do Canadá, onde Grierson fundou um departamento de animação coordenado por Norman McLaren. Gunnar Strøm é um dos pesquisadores que defende essa antiga ligação entre animação e documentário:

Havia uma ligação estreita entre animação e documentário na Europa na década de 1920 (Walter Ruttmann, Hans Richter, Dziga Vertov) e no Reino Unido nos anos 30 (John Grierson, Len Lye, Norman McLaren). Esta estreita ligação continuou no National Film Board do Canadá após a Segunda Guerra Mundial e até os dias atuais. Mesmo a Hollywood Academy of Motion Picture Arts and Sciences aceitou o documentário animado como documentário propriamente, dando o Oscar para McLaren (*Neighbours*, 1952) e Saul Bass (*Why Man Creates*, 1968). (Strøm, 2005, P.13)

Também, durante o período da Segunda Guerra Mundial, a animação não-ficcional serviu tanto para instruir a população americana sobre a guerra, como para convencê-la da necessidade da entrada do país no conflito. Um dos

⁶ Paul Wells chama o realismo de Disney de “hiper-realismo”, utilizando-se de um termo de Umberto Eco, definindo-o como o sistema de imagens realísticas que ecoa o realismo da imagem *live-action*.

documentários mais populares nos anos 1940, *Why We Fight*, de Frank Capra, por exemplo, tem partes de animação feitas pelo estúdios Disney, junto com imagens de arquivo e tomadas da guerra⁷. 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 cunho militar, como por exemplo, *Donald Gets Drafted*, *Education for Death* e *Der Fuehrer's Face*, que tiveram um importante efeito propagandista nos Estados Unidos no período da Segunda Guerra Mundial.

O diálogo do cinema de animação com o campo do discurso não-ficcional pode ser reconhecido em grande parte dos filmes educativos e também em filmes de relações públicas e propaganda. Nos anos 70, a *British Petroleum Company*, por exemplo, patrocinou uma série de animações sobre a evolução do petróleo. Os irmãos animadores Max e Dave Fleischer, os inventores da rotoscopia como citamos anteriormente, produziram também filmes educativos que podem ser considerados documentários científicos, como *The Einstein Theory of Relativity* (1923) e *Evolution* (1925). Além desses filmes, outros exemplos de animações aproximaram o cinema de animação de filmes documentários através da proposta de filme educativo e de propaganda, tais como: *Power to Fly* (1953), sobre a história da aviação e *Down a Long Way* (1954), sobre a busca por petróleo, entre outros de John Halas e Joy Batchelor, *A for Atom* (1952), demonstrando a estrutura interna do átomo, produzido por John Sutherland, *The Romance of Transportation* (1952), sobre o crescimento do transporte no Canadá, de Colin

⁷ 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.

Low e produzido pela *National Film Board*, entre outros. Também, podem ser citadas as animações com temas históricos e políticos, como as séries norueguesas *Historiebogen* (*The History Book*, 1972-1974), e *Trællene* (*The Thralls*, 1977-80), dirigidas por Jannik Hastrup.

Segundo Gunnar Strøm (2005), na *National Film Board* os realizadores não pararam de produzir documentários animados, assim como uma tradição similar foi mantida nos países escandinavos da Dinamarca, Suécia e Noruega, com a produção de filmes que vão desde os educativos de Liller Møller e do estúdio Tegnereengene (*The Wonderful Tale of Music*, 1991 e *World History 1–2*, 1993), a filmes para a TV como *Buddy Bolden Blues* (1982). Na Escandinávia, por exemplo, a animação foi amplamente utilizada por educadores para tratar de temas considerados “difíceis”, como a educação sexual, a exemplo da série de *cartoons Sex—A Guide for Young*, de 1987, feita por Liller Møller e pelo produtor Svend Johansen. Para Strøm, a produção constante desse tipo de filme nesses países poderia ser explicada pelo pensamento político existente tanto no Canadá quanto na Escandinávia, onde o patrocínio do estado era essencial para a produção cinematográfica.

Além do Canadá e dos países escandinavos, a Inglaterra também pode ser considerada um dos pólos de produção de animação não-ficcional. Além da relação entre animação e documentário nas produções sob o comando de John Grierson, essa produção pode ser associada ao espaço dado à animação pelo canal de televisão *Channel 4*, da rede BBC. Em Parceria com o *Channel 4*, o Estúdio *Aardman* realizou nos anos 80 experimentos com animação não-ficcional, como a série *Conversation Pieces* (1978–1983), construída a partir da sobreposição do áudio de entrevistas com imagem de bonecos de plastilina,

animados com a técnica *stop motion*⁸ (e sem referência visual com a imagem da entrevista). Com o formato padrão de curta metragem (11 minutos de duração), foram produzidos, também para o *Channel 4*, documentários de animação de relevância nesse gênero, como *A is for Autism* (1992), de Tim Webb e *Silence* (1998), de Orly Yadin e Sylvie Bringas⁹.

A fórmula de “entrevista animada” usada em *Conversation Pieces* tem sido bastante utilizada até os dias atuais e pode ter tido seu primeiro exemplar nos filmes realizados pelo casal americano John e Faith Hubley, *Moonbird* (1959), *Windy Day* (1968) e *Cockaboo* (1972), nos quais os animadores retratam as brincadeiras de seus filhos através de desenhos animados casados com gravações das vozes das crianças. Um dos grandes realizadores desse tipo de produção é o animador Paul Fierlinger, que nos anos de 1980 gravou depoimentos de pessoas sobre assuntos como alcoolismo e solidão e ilustrou as histórias narradas com animação realística. Em 1995, Fierlinger produziu sua autobiografia, *Drawn From Memory*, um longa metragem em que ele atuou como diretor, narrador e animador da obra. A animação dinamarquesa *Slaves* (2008), de David Aronowitsch e Hanna Heilborn, exibida no festival de documentários “É Tudo Verdade”, em 2009, pode ser considerado um exemplo mais atual desse tipo de filme, em que a animação serve de ilustração da entrevista.

Na década de 1990 o desenvolvimento da computação gráfica impulsionou o uso da animação em filmes documentários, principalmente para a ilustração de mapas e cartelas e reconstituições científicas ou históricas. A sofisticação da animação em 3D permitiu à imagem animada alcançar um realismo bastante similar ao das imagens *live-action*, como pode ser visto em *Walking With*

⁸ Técnica de animação quadro a quadro em que se utiliza uma filmadora, uma máquina fotográfica ou o computador para captar imagens de objetos, pessoas ou bonecos.

⁹ Outros exemplos de animações não-ficcionais inglesas podem ser conferidas na coletânea do *British Film Institute*, intitulada *Real Shorts*. Mais informações estão disponíveis na página do BFI na Web: <http://www.bfi.org.uk/education/teaching/realshorts/>.

Dinosaurs (1999), produzido pela rede inglesa BBC, que reproduz a vida dos dinossauros durante a pré-história, com base no que cientistas afirmam ter acontecido.

Lançado em 2004, o filme *Ryan*, de Chris Landreth, produzido pelo *National Film Board*, impulsionou a penetração do documentário animado nos circuitos de cinema e de estudos de documentário. O filme ganhou o Oscar de Melhor Curta-Metragem de Animação e alcançou projeção internacional. Intitulado um “documentário animado”, *Ryan* conta a história do animador Ryan Larkin através da narrativa em primeira pessoa de Landreth, que também é animador, retratando a meteórica carreira de Ryan e sua decadência e vício em drogas e álcool. Para construir esse documentário animado, Landreth utilizou o áudio de entrevistas feitas com Ryan e pessoas ligadas ao animador e a produção de imagens gráficas em 3D que expressam aspectos psicológicos dos personagens e enfatizam a atmosfera e os aspectos emocionais da situação, o que Chris Landreth chamou de “Psicorrealismo” (Martins, 2009, cap. 8, p. 6). Segundo Fernão Pessoa Ramos (2008, p. 75), “*Ryan* é um exemplo claro do que chamamos *documentário poético*, que utiliza a imagem-câmera, ou se compõe exclusivamente de imagens animadas”.

Nos últimos anos, o documentário animado vem sendo pesquisado cada vez mais em centros acadêmicos¹⁰ e ganhando espaço em festivais como, por exemplo, o 20° *International Documentary Film Festival Amsterdam*, que teve o documentário animado como tema de um de seus programas especiais, em 2007. Em 2008, a produção israelense *Waltz With Bashir* (Valsa com Bashir), de Ari Folman, foi lançado como o primeiro documentário animado de longa metragem e

¹⁰ Podemos citar os estudos de Paul Ward na Universidade de Brunel, Inglaterra, Gunnar Strøm na Suécia e India Mara Martins, na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil. Além disso, em junho de 2011, foi realizada a conferência *Animated Realities*, na Escócia (*Edinburgh School of Art*), tendo como tema o documentário animado, com a presença da autora apresentando um resumo desta dissertação.

ganhou diversos prêmios em torno do mundo, como o Globo de Ouro de Melhor Filme Estrangeiro. *Waltz With Bashir* foi feito a partir dos relatos de ex-combatentes do exército israelense que lutaram ao lado de Ari Folman na Guerra do Líbano na década de 80. O diretor é um dos personagens e construiu a narrativa do filme a partir de sua busca pelas lembranças esquecidas do massacre ao campo de refugiados de Sabra e Shatila.

No Brasil, o cinema de animação, tanto ficcional como não-ficcional, começou a ser produzido de maneira experimental e esporádica. Desde o princípio, entretanto, a produção brasileira de animação apresentou uma relação com o cinema não-ficcional através de jornais cinematográficos, exibidos no início das sessões nas salas de cinema (Ramos; Miranda, 1997, p. 25-26). O principal responsável por esse início da animação no Brasil foi o cartunista Raul Pederneiras, que produziu pequenas charges animadas para o encerramento das edições da versão brasileira do *Pathé-Journal*, feitas a partir de 1907 pela companhia Marc Ferrez & Filhos, além de ter colaborado nos cinejornais dos irmãos Alberto Botelho e Paulino Botelho. Outras realizações não-fissionais também marcaram a incipiente produção de animação no Brasil nas primeiras décadas, como as caricaturas de políticos feitas por Álvaro Martins em 1917 e a atuação do animador Luiz Sá em telejornais.

Em 1942 o cineasta Humberto Mauro, um dos pioneiros do cinema brasileiro e que produziu centenas de documentários para o INCE – Instituto Nacional de Cinema Educativo, realizou o filme *O dragãozinho manso*, que pode ser considerado um precursor da animação de bonecos no Brasil. Trata-se não de um filme de animação, mas de uma filmagem de bonecos sendo manipulados, porém a obra pode ser considerada uma prévia da animação *stop motion* no Brasil. Em 1964 Humberto Mauro realizou também o curta-metragem *A Velha a fiar*, que pode ser considerado como o primeiro videoclipe brasileiro. A história é

baseada em uma canção popular, cantada pelo trio Irakitan. A montagem rítmica de imagens gravadas e de fotos, além de um trecho de animação de objetos (de um pedaço de madeira), ilustra a canção.

Nos anos 50 e 60 o INCE produziu diversas animações de propósito educativo, especialmente sobre saúde e higiene, como os filmes realizados em 1952 por Ruy Perotti Barbosa, *Limpeza e Saúde*, *Os dentes*, *A raiva* e *Maneco, o sabido*. Em 1962, o INCE produziu também o filme *H²O*, dirigido por Guy Lebrun e *Inflação* de Saulo Pereira de Melo. Em 1966 foi produzido outro filme intitulado *Inflação*, dessa vez dirigido por Jorge Bastos, no qual era explicado o que é este fenômeno econômico. Dentro da produção de filmes educativos foi realizado também, em 1968, o filme *O milagre do desenvolvimento*, dirigido por Alain Jaccoud, uma animação didática que mostra a possibilidade de desenvolvimento de um país através de esforços conscientes do governo e do povo.

A relação entre a produção nacional de animação e o contexto do cinema de não-ficção pode ser reforçada pela ligação entre a produção brasileira de animação e os trabalhos de Norman McLaren, através das experimentações do cineasta Roberto Miller. No Centro Experimental de Ribeirão Preto, Roberto Miller realizou uma série de animações experimentais com desenhos feitos direto na película, inspiradas em Norman McLaren, com quem realizou um estágio nos anos 50. Esse diálogo entre animação e a não-ficção pode ser reconhecido também em filmes de relações públicas e propaganda. Na década de 70 o Governo brasileiro lançou a campanha “Povo desenvolvido é povo limpo”, criada pelo animador Ruy Perotti Barbosa e protagonizada pelos personagens Sujismundo, Sujismundinho e Dr. Prevenildo. O objetivo da campanha, encomendada pela recém criada Assessoria Especial de Relações Públicas (AERP), era transformar os hábitos de higiene e de cuidados sanitários da população brasileira, uma vez que a educação sanitária havia sido compreendida pelo Governo como de grande importância para

o processo desenvolvimentista do país e a campanha fazia parte da construção da imagem do Brasil que “vai para frente”.

Na década de 90 a animação brasileira de cunho não-ficcional ganhou um grande canal de exibição e estímulo através da criação do festival “Anima Mundi”, em 1993, por quatro animadores brasileiros: Marcos Magalhães, Aida Queiroz, Cesar Coelho e Léa Zagury. O festival tem-se configurado como um importante disseminador do cinema de animação no Brasil, incluindo a animação não-ficcional e o documentário animado, seja através da exibição de filmes ou trazendo realizadores para palestras. Em 2005, por exemplo, o festival exibiu o documentário animado *Ryan* e trouxe o seu diretor Chris Landreth para uma conversa com o público, além de lançar um DVD com o documentário animado *Drawn from Memory*, a autobiografia animada de Paul Fierlinger. Em 2006, o festival Anima Mundi exibiu os documentários animados de Jonh Cannemaker, que também participou do evento e em 2010 o festival contou com uma sessão dedicada à animação documental.

Em 2008, a participação do curta-metragem *Dossiê Re Bordosa*, de César Cabral, no festival de cinema documentário “É Tudo Verdade”, no qual recebeu menção honrosa, chamou a atenção da imprensa brasileira para o documentário animado no Brasil. Em 2010, além do “Anima Mundi”, o “Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo” também ofereceu uma sessão dedicada ao documentário de animação, com a exibição de curtas estrangeiros e nacionais.

A atual visibilidade do documentário animado dentro do campo do cinema de não ficção, seja com a sua participação em festivais de documentário ou através da proliferação de publicações com esse tema¹¹, vem contribuindo não apenas para o crescimento da produção desse gênero de filmes, mas também

¹¹ Como, por exemplo, a coletânea *Animating Reality: A Collection of Short Documentaries*, uma compilação de documentários animados lançada recentemente pela distribuidora de documentários independentes A Million Movies a Minute (AMMAM).

para a sua consolidação dentro do campo do cinema documentário. A importância da aceitação do documentário animado como *um tipo de filme documentário* se dá através da influência dessa aceitação na recepção, pois ela oferece uma *indexação* do documentário animado como filme documentário¹². Dessa forma, quando é de conhecimento público que a Instituição cinematográfica reconhece o filme como documentário, o espectador assiste a esse filme tendo consciência desse reconhecimento e isso é um fator determinante para sua leitura fílmica, como veremos no segundo capítulo deste trabalho.

Documentário e animação experimental

Assim como o cinema classificado como experimental, a animação se desenvolveu com um vocabulário próprio, em que a exploração da técnica faz parte da própria essência fílmica. Da mesma forma que uma das idéias mais comuns é a associação do cinema experimental ao cinema não-narrativo, por sua qualidade gráfica a animação também esteve associada à exploração de formas abstratas e ao cinema não-narrativo, especialmente através dos experimentos feitos por Len Lye e Norman McLaren.

Em seus filmes experimentais, Len Lye utilizava a técnica de pintura diretamente sobre a película e em sincronia com a trilha sonora para expor uma arte que ele acreditava representar melhor as experiências neurológicas e psicológicas dos homens, inspirado nas expressões estéticas dos povos primitivos, com associações de luzes, cores e sons, em movimentos vibrantes e

¹² O conceito de indexação é trabalhado pelo teórico Noël Carroll para quem os filmes vêm rotulados ou indexados quanto ao tipo de filme que são e uma vez que o filme é rotulado como “documentário” o público tem acesso a informações sobre as intenções assertivas do realizador. Considero que ao ser considerado como um sub-gênero do cinema documentário o documentário animado é rotulado como “filme documentário” e essa indexação informa ao público que, apesar de ser um filme de animação, o documentário animado foi construído segundo a proposta de filme de não-ficção.

alucinantes. André Parente identifica os filmes de Len Lye como integrantes da tendência do cinema experimental que o autor classifica como “cinema-matéria”. Segundo Parente, o “cinema-matéria”, ou “acinema”, desenvolve a concepção de “cine-olho” lançada por Dziga Vertov e é o único cinema que merece ser qualificado de não-narrativo:

(...) no ‘cinema-matéria’, o olho não é distinto das coisas e o mundo é uma matéria quente anterior aos homens. Para que haja história e narração, é preciso que haja imagens privilegiadas, ou seja, centros sensórios-motores... (Parente, 2000, p. 97)

Assim como Lye, Norman McLaren trabalhou com pintura sobre a película, expressando estados de ânimo e sentimentos, resistindo às formas coerentes de narrativa ou representação, tendo sido um dos grandes expoentes da animação experimental e de vanguarda. Como um exemplo de animação não-ficcional, *Hell Unlimited*, de 1936, é um manifesto contra a guerra criado por Norman McLaren em que ele experimentou a animação dentro de um contexto não-ficcional antes mesmo de ingressar na *National Film Board*. Combinando ritmo visual com ritmo sonoro, McLaren explorou o movimento como ponto central de seus filmes, experimentando diferentes técnicas de animação, como *pixilation*¹³ (*Neighbours*, 1952), animação sintética do som (*Synchromy*, 1971), superposição de imagens (*Pas de deux*, 1967) etc.

No campo do cinema não-narrativo destaca-se também Oskar Fischinger, que, assim como Len Lye, reconheceu na animação uma forma com a qual poderia acomodar expressões fluidas, primais, de pensamentos e sentimentos. Segundo Lucena Júnior:

Fischinger não apenas expandiu o universo estético da animação abstrata; ele contribuiu ainda com uma série de dispositivos e engenhosas inovações técnicas que permitiam as mais variadas aplicações, como o método para *criação sintética de som no filme*. (...) Outra

¹³ *Pixilation* é uma técnica de animação *stop motion* na qual atores vivos são fotografados quadro a quadro, em diferentes poses, criando-se uma sequência de imagens animadas.

técnica de animação pouco explorada e utilizada por Fischinger, para obtenção de movimentos rítmicos e efeitos cromáticos, foi o *método direto* sobre a película, que terá em Norman McLaren seu mais conhecido divulgador. (Junior, 2005, p.86-87)

Como afirma também Lucena Júnior, Fischinger foi o animador que mais influenciou Norman McLaren. Entre suas produções, destacamos *Composition in Blue* (1935), *Allegretto* (1936), *An Optical Poem* (1937) e a sequência de animação que acompanha a música de Bach no filme *Fantasia* (1940), produzido pelos estúdios Disney.

Alem disso, a segunda tendência do cinema experimental identificada por André Parente, o “cinema-subjetivo”, pode encontrar um paralelo nos modos subjetivos e fantásticos de documentário animado apresentada por Paul Wells (2007). Identificado por Parente como o cinema que surgiu com os movimentos de vanguarda, o cinema dos “ismos”, o filme experimental subjetivo mergulha no subconsciente, no universo onírico, simbólico ou fantástico e está relacionado ao cinema que privilegia a “imagem-sonho”, ao cinema da interioridade. Da mesma forma, animações que são classificadas por Paul Wells como penetrativas, como *A is for Autism*, viajam pelo interior psicológico dos personagens e “possuem a habilidade de evocar o espaço interno e retratar o invisível” (Wells, 1998, p. 122).

Definindo o Documentário Animado

Ao tentar entender o tipo de filme a que estamos nos referindo ao usar o termo “documentário animado”, faz-se necessário, primeiramente, considerar o conceito de filme documentário. Para Fernão Pessoa Ramos (2008, p.22), “documentário é uma narrativa com imagens-câmera que estabelece *asserções* sobre o mundo, na medida em que haja um espectador que receba essa narrativa como *asserção* sobre o mundo”. Com essa definição, Fernão Ramos retoma o conceito de *asserção* pressuposta, proposto por Noël Carroll, segundo o qual o

que caracteriza o documentário é o fato de o espectador pressupor que está entreterendo asserções verdadeiras ou plausíveis, com base no reconhecimento da intenção assertiva do realizador. Ramos também defende que a *imagem-câmera*¹⁴ é a base sobre a qual se sustenta a narrativa documental, mas acrescenta que, no documentário, essas imagens também podem vir acompanhadas de imagens de animação.

Em semelhante posição, Bill Nichols (2005) afirma que 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. Nichols define o documentário como uma representação do mundo, isto é, um tipo de filme que sustenta um argumento, uma afirmação sobre o mundo em que vivemos, sendo que essa relação com o *mundo histórico* é o que o diferencia do filme de ficção. Segundo o autor, no documentário as situações estão relacionadas no tempo e no espaço em virtude das suas ligações reais, históricas, e não em virtude da montagem, como na ficção.

Dentro da perspectiva da abordagem semiopragmática, Roger Odin (2000) propõe que o documentário é um tipo de produção audiovisual que demanda uma leitura específica que se caracteriza pelo espectador identificar o agente da comunicação fílmica, ou o *enunciador*, para usar o termo trabalhado pelo autor, como pertencente ao mesmo mundo que ele. Para Odin, é a construção de um *enunciador real* durante o processo de compreensão de um texto fílmico que define a *leitura documentarizante*. Segundo o autor, certos filmes constroem o espectador (através de elementos internos, mas também externos ao filme) a pôr em ação uma leitura documentarizante, sendo essas produções que conformam o conjunto de filmes documentários.

¹⁴ O autor utiliza o termo “imagem-câmera” para designar as imagens em movimento produzidas por aparelhos de filmagem, em contraposição às representações pictóricas.

Em concordância com os autores citados, defendemos que o que distingue o filme documentário do filme de ficção é sua proposta como um filme que oferece asserções sobre o mundo em que vivemos através um discurso, isto é, através de uma representação sobre um determinado tema. Segundo Roger Odin, um filme não deve ser julgado como ficcional ou não-ficcional com base na veracidade do que é apresentado, mas a partir do tipo de enunciador que ele propõe. Nesse sentido, o que define um filme como documentário é a realidade pressuposta do enunciador. Com base nesta proposta, compreendemos que a definição de um filme como “documentário” está baseada no compromisso ou relação que este estabelece com o mundo, quando reivindica uma abordagem do mundo histórico. Dessa forma, mesmo que os elementos visuais do filme sejam irreais ou fabricados, como no caso dos desenhos e bonecos em documentários animados, o caráter de realidade do enunciado permanece inalterado para o espectador. Não é, portanto, o uso de recursos estilísticos próprios da narrativa ficcional (como uso de atuação ou de animação) ou a ausência de um referente visual do mundo histórico que define o estatuto do filme.

Tomando o documentário como um discurso assertivo sobre o mundo em que vivemos, resta diferenciar o documentário animado dos outros tipos de filmes documentários, ou mesmo dos outros tipos de filmes de animação. Consideramos que somente a presença da animação como um recurso visual no documentário não é suficiente para definir o tipo de filme que classificamos como “documentário animado”. Como apontamos anteriormente, muitos filmes documentários fizeram uso da animação desde o início do Cinema, como os filmes de propaganda, por exemplo. Consideramos, que, o que difere o documentário animado é a forma como a animação é utilizada que, neste caso, está intimamente ligada ao tipo de representação que se faz do mundo e, além disso, neste caso a animação domina toda a narrativa, de maneira que não é possível precisar se o documentário

animado pertence somente ao conjunto de filmes animação ou de filmes documentários mas, antes, as duas formas narrativas estão indissociavelmente misturadas (diferente dos documentários que apresentam apenas trechos de animação, por exemplo). Nesses filmes, o uso da animação se justifica não apenas como um recurso visual, mas pelo fato da animação ser, ela própria, um recurso retórico. Consideramos que, no documentário animado, é através da animação que o filme propõe o conteúdo proposicional assertivo, de uma forma que não seria possível através do uso exclusivo de imagens *live-action*.

Para Sheila Sofian (2005), entretanto, o documentário animado pode ser qualquer filme de animação que se relaciona com material não-ficcional, podendo utilizar áudio de entrevistas ou ser a interpretação ou recriação de fatos. Essa definição poderia ser útil para abarcar os diversos estilos e técnicas de animação, mas, por ser muito ampla, incluiria filmes de animação que não se encaixam no conceito de documentário que adotamos, mas que, de alguma forma, dialogam com o universo não-ficcional, como, por exemplo, o filme *Persépolis* (2007), a autobiografia em animação de Marjane Satrapi. Neste caso, consideramos a lógica informativa que norteia a organização do documentário como um diferencial em comparação à estrutura narrativa articulada em torno da trama, que caracteriza a ficção, para diferenciar animações ficcionais sobre fatos ou personagens reais, como *Persépolis*, daquilo que consideramos ser o documentário animado, isto é, um documentário que, através da animação, oferece um conteúdo proposicional assertivo sobre o mundo real¹⁵.

A pesquisadora brasileira India Mara Martins (2009, cap.7, p.8), propõe outra definição para o documentário animado:

¹⁵ Sobre a lógica informativa do documentário ver Bill Nichols, *Introdução ao Documentário*, Campinas: SP: Papirus, 2005), pag.73 e Fernão Pessoa Ramos, *Mais Afinal...O que é mesmo Documentário*, São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008, pag. 24-26.

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 adéqua ao conteúdo apresentado pelo documentário. A animação deve estar amalgamada no conteúdo, e não ser apenas um complemento, uma solução estética.

India Mara Martins defende a ancoragem em referentes que têm existência no mundo real como base para a sustentação do documentário animado enquanto um tipo de narrativa documental e classifica os documentários animados em dois grupos: a) os filmes que utilizam imagens *live-action* junto com imagens animadas, e b) o grupo de filmes construídos somente com imagens animadas.

Em sua pesquisa, India Mara Martins observa que os recursos narrativos utilizados como recursos na retórica literária assemelham-se a algumas das estratégias narrativas identificadas por Paul Wells para a animação e formula algumas funções retóricas da animação que justificariam o uso da animação para representar uma dada situação quando o domínio do campo documental é das imagens *live-action*:

(...) no caso da inserção de animação em filmes *live-action*, 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)

A autora identifica três funções retóricas da animação no documentário: Descrever situações; Representar sensações; Estabelecer relações entre situações visíveis e invisíveis. Segundo a autora, são essas funções retóricas que justificam a escolha da animação e não da filmagem convencional nos filmes classificados como “documentário animado”.

Em sintonia com a proposta de India Mara Martins, consideramos que aquilo que justifica essa escolha é o fato de a animação ser uma forma de retórica, isto é, a animação comunica algo através da sua própria natureza idiossincrática, *animada*. Segundo Paul Ward (2005), a animação diz mais sobre certos aspectos do mundo do que as imagens de qualidade fotográfica. Para o autor, a animação é

a maneira perfeita de comunicar que há mais da nossa experiência coletiva do mundo do que nossos olhos (ou uma câmera) podem captar. No filme *A is for Autism*, por exemplo, os elementos de composição são trabalhados de forma a representar a realidade particular dos autistas segundo uma linguagem estética que é própria do universo dessas pessoas. A adoção da animação para tratar do autismo permitiu ao diretor realizar uma abordagem do assunto que não seria possível unicamente com a utilização de imagens-câmera. Como afirma Paul Wells sobre o filme: “Cores proeminentes, distorções e omissões em formas representativas, sub-elaboradas ou figuras e objetos poucos detalhados, ou a mera espontaneidade da linha, tudo revela aspectos de uma condição da qual poucos podem entender ou fazer parte”. (Wells, 1998: 124-125).

Essa propriedade da animação não se refere apenas à possibilidade de representar visualmente estados mentais ou sentimentos dos personagens, mas também ao poder da animação de evidenciar dados ou coisas que estão na atmosfera de uma situação vivida, mas que somente podem ser sentidos e não visualizados, porque são aspectos subjetivos dessa realidade. Também os filmes com imagens *live-action* podem tornar elementos subjetivos, como as sensações dos personagens, perceptíveis através de enquadramentos, movimentos de câmera e da montagem. Mas, no caso da animação esses elementos subjetivos são evidenciados e fazem parte do conjunto de asserções dos filmes, como por exemplo, na animação *Going Equipped* (Peter Lord, 1989, Inglaterra). Definida por Paul Wells (1998) como um “quase-documentário” e analisada por Paul Ward (Ward, 2007) como sendo uma animação documentária, *Going Equipped* mistura animação de boneco (feito com plasticina) em *stop motion* e imagem *live-action* para ilustrar o depoimento de um presidiário sobre sua infância, seus crimes e a vida na prisão. Neste caso, a animação é usada para intensificar os gestos e expressões do personagem, permitindo revelar, através da “performance” do

personagem, traços de sua personalidade que não podem ser captadas através do áudio da entrevista ou que passariam despercebidas se a imagem fosse *live-action*. A imagem animada possui a característica de poder comunicar de forma “extra”, pois ela pode ressaltar aspectos da realidade, tornando a verdade que se quer afirmar mais *evidente*.

Mockumentary vs. Documentário de animação

Conhecido também como falso documentário, o *mockumentary*¹⁶ é um gênero de filme em que eventos fictícios são apresentados em um 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 Paul Ward o filme *mockumentary* é a forma mais comum de hibridismo entre o documentário e a comédia. (Ward, 2005, p. 72). Citando Jane Roscoe e Craig Hight¹⁷, Paul Ward apresenta a ambiguidade do *mockumentary* enquanto uma paródia. Segundo esses autores, a paródia comunica a um leitor entendido, uma vez que os elementos cômicos de uma paródia 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 uma 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

¹⁶ Adotamos neste trabalho o termo em inglês “*mockumentary*” por considerar que ele traz em si não apenas a qualidade de “falso”, como também os sentidos de “zombaria”, “escárnio” e “imitação” que estão presentes na relação entre esse tipo de produção e o filme documentário.

¹⁷ Segundo Paul Ward, Jane Roscoe e Craig Hight apresentam uma tentativa de tipologia do “*mock-documentary*” e examinam como esse tipo de produção se refere ao filme documentário, em sua obra *Faking It: Mock-documentary and the Subversion of Factuality*. Manchester: Manchester University Press, 2001.

de sobriedade). Para Ward, a análise de Roscoe e Hight traz à tona um questão que envolve a relação entre documentário e comédia:

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 *documental* e de seus pressupostos. O que temos com filmes como *Cane Toads* e *The Wonderful World of Dogs* são exemplos de filmes não-ficcionais que utilizam técnicas exageradas para causar um efeito cômico. Deve-se notar que muitos falsos documentários adotam estratégias 'observacionais' ou da 'mosca na parede' como uma taquigrafia para 'documentaridade'; documentários como aqueles feitos por Mark Lewis usam estratégias cômicas mais 'óbvias' para chamar a atenção sobre (e 'zombar' ['mock']) os pressupostos e objetivos do documentário como um todo. (Ward, 2005, p. 72)

Dessa forma, podemos considerar que filmes documentários que adotam estratégias narrativas próprias da comédia cinematográfica podem ser tomados pelo espectador como *mockumentary*, isto é, como falsos documentários mesmo que a intenção do realizador seja utilizar a comédia para adicionar um efeito ou chamar a atenção de algo dentro do próprio discurso documental do filme. 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. A mistura de humor e documentário no filme *Dossiê Rê Bordosa*, por exemplo, ao mesmo tempo que pode ser considerada uma estratégia adequada para tratar de uma personagem ficcional de quadrinhos humorísticos, pode levar o filme a ser considerado uma obra ficcional.

Além disso, o tradicional uso da animação para ilustrar eventos e personagens cômicos casa bem com a proposta do filme *mockumentary*, como construção de sátiras e paródias. O longa metragem *Surf's Up* (Tá dando onda, 2007), da *Sony Pictures Animation*, por exemplo, foi chamado de documentário

animado em sites de fãs na Internet¹⁸. O filme foi construído como se uma equipe de documentário entrevistasse pingüins surfistas durante uma competição de surf e estivesse documentando o evento. Segundo Ranae Radford, há um crescimento do número de animações que se enquadram no que pode ser designado como “falso documentário de animação” :

O campo do falso documentário de animação [*animated mockumentary*] está constantemente crescendo e se modificando, trazendo entretenimento para o público jovem e adulto. Quer seja longa-metragem, curtas-metragens ou televisão, o falso documentário de animação tem sido constantemente produzido e aceito pelo público com sua mistura de realidade e um convincente humor zombeteiro (Radford, 2008).

Uma dos exemplos mais famosos com esse formato, a série *Creature Comforts* do estúdio *Aardman*, tem origem em um curta do mesmo nome, dirigido por Nick Park, que ganhou o Oscar de Melhor Curta de Animação em 1991. O filme, assim como os episódios da série, foram produzidos a partir do áudio original de entrevistas combinados com animação *stop motion* de bonecos de animais. Nesses filmes os entrevistados foram perguntados sobre temas diversos como, por exemplo, as condições de moradia e, posteriormente, animais foram escolhidos para combinar com o tipo de voz dos áudios coletados e foram produzidas animações com o áudio sincronizado aos movimentos dos bonecos. O resultado apresenta as entrevistas como tendo sido fornecidas por animais e não por seres humanos, alterando o estatuto e o contexto dos depoimentos.

O “*animated mockumentary*” atesta a diversidade de relações entre animação e documentário e como a mistura entre os dois gêneros tem se tornado mais comum. Entretanto, consideramos que no caso do falso documentário de animação o caminho é inverso ao do documentário animado, pois, neste caso, as

¹⁸Informações disponíveis em websites como: <http://forum.valinor.com.br/showthread.php?t=49317> e <http://meadd.com/tadandoonda/22506189>.

estratégias narrativas próprias do cinema documentário são utilizadas como estratégias discursivas pelo filme de animação de caráter ficcional.

Animação como estratégia discursiva

A animação oferece muitas formas diferentes de estilos e técnicas para se contar uma história ou abordar um determinado tema, sendo sempre o resultado da produção particular do(s) realizador(es), não oferecendo espaço para o acaso ou para a indeterminação, como acontece no processo de produção de muitos documentários feitos com imagens registradas pela câmera. O resultado de um trabalho em animação não é outra coisa senão o produto das preferências e idéias dos realizadores, podendo, muitas vezes, ser facilmente identificado pelo espectador como tendo sido produzido por um ou outro estúdio de animação ou animador independente, devido à particularidade subjetiva que revelam os traços dos desenhos ou o tipo de tratamento dado a objetos e materiais. Diferente de um filme produzido com imagens *live-action*, o produto final em animação é sempre antecipado a partir de uma escolha de abordagens, técnicas e métodos, sendo que ter um roteiro e uma *story line* bem definidos é algo imprescindível para a economia de trabalho e para tornar o produto final mais compreensível ao espectador. Apesar da grande liberdade de escolha oferecida pela animação e pelo caráter individual de cada produção, entretanto, é possível delimitar algumas estratégias narrativas recorrentes em diferentes filmes de animação, que determinam maneiras diferentes de contar uma história ou abordar uma sequência de eventos. Como afirma Paul Wells: “Ainda que animação permita a possibilidade de usar uma linguagem de expressão diferente, é importante lembrar que artistas devem ter alguma coisa a dizer e um método através do qual dizer isso” (Wells, 2007, p. 16).

Em sua obra, Paul Wells (1998) realiza o estudo de alguns métodos de construção narrativa em cinema de animação, os quais pretendemos utilizar em nosso estudo do documentário animado para compreender como esse tipo de filme oferece uma abordagem de pensamentos, sentimentos, fatos e conceitos através da animação. Consideramos que uma particularidade do documentário animado é a apresentação de uma narrativa assertiva construída a partir de estratégias discursivas que são próprias do cinema de animação e que não são comuns em filmes documentários. Portanto, o estudo desenvolvido por Paul Wells sobre as estratégias narrativas da animação pode nos servir neste trabalho para compreender como a animação vem sendo utilizada para a produção de documentários animados. Descreveremos a seguir os métodos de construção narrativa apresentadas pelo autor.

Metamorfose – Essa ferramenta particular ao cinema de animação consiste na habilidade que a imagem animada tem de se transformar em outra completamente diferente através, por exemplo, da evolução de linhas ou da manipulação de objetos ou ambientes. Através de metamorfose é possível criar uma ligação contínua de imagens diferentes sem recorrer a outros processos que não sejam de animação, como a edição, por exemplo. Segundo Paul Wells, metamorfose legitima o processo de conexão de imagens aparentemente desconexas, forjando uma relação entre linhas ou objetos e rompendo com noções clássicas de se contar uma história e com a lógica linear que marca muitas construções narrativas. A metamorfose pode também oferecer uma compreensão das propriedades intrínsecas de um objeto através da maneira como esse objeto de transmuta em um outro e permite a mistura de elementos de naturezas diferentes ou mesmo opostas. No filme *Silence*, por exemplo, que analisaremos no terceiro capítulo deste trabalho, a metamorfose é um recurso bastante utilizado. Ao mostrar a passagem da personagem Tana Ross da infância à idade adulta, por

exemplo, o filme apresenta a figura da criança transformando-se na figura da jovem Tana Ross.

Condensação – Segundo Paul Wells, os filmes de animação são produzidos predominantemente em um formato de curta-metragem e fazem uso do recurso de condensação para apresentar um grande número de informações em um período de tempo limitado. A condensação inclui o corte elíptico (fade in/out, fusão de imagens, entre outros efeitos de transição), tal qual os filmes em *live-action*, e também abrange o que Wells chama de “elisão cômica”, a construção de eventos cômicos sob a determinação do “timing” e do relacionamento particulares a cada piada, seja sob a forma verbal ou visual. No filme *Silence*, por exemplo, a passagem dos anos citada no parágrafo anterior pode ser considerada também como um exemplo de condensação, pois condensa em uma cena o processo de amadurecimento da personagem ao longo dos anos e apresenta informações através de elementos visuais como o diapasão (que simboliza a presença da música na vida da personagem).

Sinédoque – mecanismo através do qual uma parte da figura ou objeto representa o todo dessa figura ou objeto. Segundo Paul Wells, esse mecanismo pode ser utilizado de duas maneiras: para significar a especificidade de um evento narrativo (como o plano detalhe de uma mão girando a maçaneta para simbolizar o abrir ou fechar de porta, como no filme *A is for Autism*) e também para funcionar como uma metáfora no interior da narrativa (por exemplo, uma parte do corpo passa a simbolizar o personagem por inteiro). Wells destaca que em alguns aspectos a sinédoque se assemelha à metonímia, através da qual uma ação é substituída por uma imagem, como a garrafa simbolizando o ato de beber.

Simbolismo e metáfora – Muitos documentários animados, a exemplo dos filmes da série inglesa *Animated Minds*, fazem uso de construções visuais simbólicas e metafóricas para substituir a expressão verbal pela visual,

especialmente para efeitos poéticos. Como Paul Wells afirma, o símbolo em animação pode operar em sua forma mais pura, divorciado de qualquer relacionamento com a representação do mundo real. O símbolo envolve um objeto de sentido, mas seu funcionamento pode mudar conforme o contexto e o momento histórico em que é interpretado. Porém, a animação, por sua relação não-indexical com o mundo, libera o símbolo e seu conseqüente sentido para a evocação, a alusão, a sugestão e a transposição de significados. A metáfora, por sua vez, é construída a partir de simbolismo, mas dá corpo a um sistema de idéias, convidando à interpretação de maneira mais aberta. Segundo Paul Wells, “enquanto o símbolo investe um objeto com um significado específico, historicamente flexível, a metáfora oferece a possibilidade de um número de discursos no seu enquadramento geral” (Wells, 1998, p.84). No episódio *Becoming Invisible*, da série *Animated Minds*, por exemplo, a apresentação de como a personagem vê a si própria, enquanto uma anoréxica, dá-se através da figura metafórica do desenho de uma menina com um buraco no estômago. Também, no filme *Silence*, a libertação da personagem é mostrada de maneira simbólica, através do desenho animado de uma borboleta voando.

Fabricação – a fabricação pode ser compreendida como a exploração do potencial expressivo de objetos tridimensionais, tanto associado à forma quanto à natureza do material. Por exemplo, um boneco feito de massinha apresenta propriedades expressivas (tais como maleabilidade) que se diferem de um boneco feito de vidro (solidez, fragilidade, transparência), tanto quanto uma forma redonda está associada a um referente simbólico que se diferente de uma forma quadrada. No filme *Daddy's Little Bit of Dresden China* (1989), por exemplo, a diretora Karen Watson utilizou um pequeno vaso de porcelana (a porcelana pode ser associada a fragilidade e delicadeza) para compor o boneco em que se auto-retrata enquanto

criança e utilizou metal (que podemos associar a solidez e frieza) para construir um boneco representando seu pai.

Relações associativas – As relações associativas tornam possível a associação, a partir de uma construção lógica baseada principalmente em sugestão e alusão, de imagens previamente desligadas ou desconectadas. Segundo Paul Wells, “frequentemente, entretanto, relacionamentos aparentemente impossíveis são criados a partir de fusões de figuras e formas contrárias, dispondo elementos anteriormente disjuntos ou não relacionados em novas conjunções” (Wells, 1998, p. 93). Wells chama atenção para a dialética narrativa que se estabelece entre duas imagens diferentes e associa essa construção narrativa ao espírito da montagem Eisensteiniana, em que o choque ou fusão entre duas imagens desconectadas cria uma tensão narrativa.

Som – A banda sonora de todo filme de animação é essencial para a construção da atmosfera do filme e para a atribuição de sentido às imagens. No caso do documentário animado, o som tem importância fundamental no estabelecimento de uma relação indexical com o mundo histórico e é bastante explorado para dar ao filme um status documental. Em muitos casos o tipo de áudio utilizado faz parte da construção simbólica do filme como, por exemplo, no filme *Daddy's Little Bit of Dresden China* o uso de uma voz infantil em voz over, narrando uma história de contos de fadas, tem o propósito de estabelecer uma tensão com a história da qual o filme trata, isto é, com o fato da protagonista ter sofrido abuso sexual na infância.

Atuação e performance – Em animação é essencial para o animador projetar a performance do personagem animado, para que este apresente, o mais próximo possível, o comportamento de uma figura viva. Como o trabalho do animador é essencialmente o de dar vida a um objeto ou uma forma inanimada, é através da atuação e da performance que os personagens ganham vida e

personalidade. Através da performance os personagens animados podem dizer muito sobre si e sobre a situação retratada no filme, especialmente através do exagero de gestos e expressões, um recurso comum em animação. Ao analisar o filme *Going Equipped* (Peter Lord, 1987), por exemplo, Paul Wells apresenta a importância da performance do boneco animado (de aspecto naturalista) para a compreensão do caráter do personagem. Segundo o autor, cada gesto e ação do boneco animado serve para ilustrar a natureza e implicações dos pensamentos do personagem, expostos no áudio. O diretor do filme *Dossiê Rê Bordosa*, Cesar Cabral, destaca, em outro exemplo, que para compor as entrevistas dos personagens a atuação de cada boneco foi pensada com base no gestual das pessoas entrevistadas, algo que foi captado pela câmera e reconstruído na animação através da performance.

Coreografia – No cinema de animação a coreografia não está propriamente relacionada com teoria de dança, mas sim com o movimento dos corpos. Segundo Paul Wells, “a narrativa é frequentemente desempenhada puramente através do movimento do corpo tal qual ele é representado no filme animado” (Wells, 1998, p.112). Coreografia está associada especialmente à impressão de peso e espaço que a figura ou objeto animado apresenta ter e que é essencial para sua associação com a forma humana ou de outro ser vivo.

Penetração – a penetração em animação pode ser compreendida como a capacidade que a animação tem de penetrar em universos internos, mentais e subjetivos. Como apresentamos anteriormente, animação torna visível o que é invisível ao nosso olhar e isso é possível através, principalmente, da penetração. Podemos descrever a penetração como uma habilidade de revelar o espírito de um ser ou objeto ou aquilo que está em seu interior. Um exemplo de penetração em animação pode ser a visualização de um desenho animado de um motor em funcionamento ou do interior do corpo humano. Nos documentários animados, a

penetração é uma ferramenta narrativa bastante utilizada para expressar sentimentos e pensamentos e mesmo a subjetividade dos personagens. O filme *As is for Autism*, por exemplo é construído especialmente através de penetração, revelando ao espectador a natureza particular do universo do autismo. Segundo Paul Wells (1998, p. 122), a penetração “se torna o melhor método que define ou ilustra tipos particulares de experiências as quais não encontram expressão adequada em outros formatos”.

Quando o mundo real é animado

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. Essa tensão também pode estar associada a uma visão ambígua do filme documentário como sendo um documento, uma prova e, ao mesmo tempo, uma produção artística. Segundo Brian Winston (2008, p.07), por muito tempo acreditou-se na fotografia como fonte de acesso objetivo ao real por conta do posicionamento original da câmera fotográfica como instrumento científico, o que mais tarde ocorreu também com a câmera cinematográfica. Mas, como nos lembra esse autor, foi justamente através de técnicas de manipulação da imagem original que a fotografia (e mais tarde, o cinema) passou a ser reconhecida como uma forma de arte. Destacamos que a tensão presente no documentário animado pode refletir principalmente na maneira como o filme é recebido pelo espectador.

Quando a animação se relaciona com o documentário ela pode adquirir uma característica de caráter reflexivo, pois, por mais realista que a animação seja

o espectador sabe que está diante de algo construído e não diante de um *registro* do mundo em que vivemos. A animação é um modo de produção essencialmente intervencionista e não é possível para um documentário animado ser qualquer coisa menos do que um produto visual completamente criado, construído. Paul Ward (2005) chama a atenção para o que ele denomina “*animatedness*”, a característica da animação de ter a sua “natureza animada” sempre auto-evidente, independente de quão real ou imparcial seja a realidade ou discurso por ela representada. Essa natureza explicitamente construída da animação confronta as noções de objetividade e transparência comumente associadas ao entendimento do filme documentário. Porém, ao contrário de constituir um problema, a natureza contraditória da junção entre animação e documentário permite ao espectador refletir não apenas sobre as asserções que são propostas pelo filme, mas também sobre a forma, a abordagem das questões envolvidas nessas asserções, pois ela suscita o questionamento sobre a adequação da representação em relação ao que está sendo representado, algo que se perde na representação mimética oferecida pela imagem fotográfica. Segundo Paul Ward, através da dialética particular que é posta em ação ao sabermos que estamos diante do depoimento de uma pessoa real (e o áudio original indexa essa noção) e sabermos que estamos diante de uma construção por animação, sem a correspondência indexical a que estamos acostumados a ver em imagens de documentários, a animação pode oferecer um percurso intensificado para entender o mundo social.

Além disso, essa evidência da natureza construída do documentário animado expõe o realizador, trazendo para o primeiro plano o seu compromisso ético com o sujeito ou tema abordado pelo filme. Pela carência de imagens que indexem a realidade representada pelo filme, o autor torna-se o fiador do discurso apresentado pelo documentário animado e tem a responsabilidade de representar em termos audiovisuais a subjetividade dos personagens ou expor dramas e

conflitos que requerem certos cuidados quanto à privacidade ou o anonimato dos entrevistados, como o caso dos filmes da série *Animated Minds* (Andy Glynn, 2003/2008), sobre pessoas com distúrbios psicológicos. No documentário animado, o animador não opera o papel de testemunha dos fatos de que trata o filme, mas é aquele que garante a autenticidade do que está sendo dito, uma vez que ele é o responsável pela representação visual daquilo que o áudio expõe. A imagem animada apresenta-se, dessa forma, como uma interpretação visual de uma dada realidade pelo animador, que pode ser reconhecido pelo espectador como uma das fontes do discurso fílmico. Nesse sentido, podemos aproximar o documentário animado dos filmes etnográficos quanto às questões éticas que esse tipo de produção levanta, especificamente sobre a relação do realizador com o sujeito ou o assunto do filme.

No cinema etnográfico alguns teóricos, a exemplo da cineasta antropóloga Trinh T. Minh-ha, chamam atenção para a questão de como é construído o discurso sobre aquele “outro” que é representado pelo filme. Quanto à forma de representar um povo ou uma cultura, Trinh T. Minh-ha (Chen, 1992) defende que a postura do cineasta deve ser a de *falar com* e, não, *falar sobre* o outro, isto é, deve utilizar uma fala que não trata o outro como um objeto, como algo distante do enunciador ou ausente do discurso. Uma fala que se reflete nela mesma, que pertence também a esse outro e que deve materializar-se em todos os aspectos do filme: verbalmente, musicalmente e visualmente.

Uma das maneiras utilizadas pelo documentário animado para resolver essa questão é através de sua tendência à adoção de métodos de trabalho colaborativo entre o realizador e o sujeito representado no filme. No caso desse tipo de documentário, os personagens interagem com o animador/cineasta e se envolvem no processo de produção. Um exemplo desse procedimento colaborativo é o filme *A is for Autism*, em que os desenhos dos próprios autistas

entrevistados foram utilizados na animação. Além disso, parte das animações foram realizadas por um dos entrevistados, Daniel Sellers, assim como o piano da trilha sonora foi executado também por um autista. Exemplos de produções colaborativas como essa são recorrentes, como, por exemplo, *Abductees* (1995, Paul Vester), *Pequeñas Voces* (2003, Eduardo Carrillo), *Silence* (1998, Sylvie Bringas e Orly Yadin), entre outros. A tendência participativa do documentário animado pode aproximá-lo também do modo de representação participativo, descrito por Bill Nichols como o documentário que enfatiza o encontro do cineasta e o sujeito-tema do filme. Porém, no caso do documentário animado, a interação entre realizador e personagem acontece na própria construção do filme, sendo que o personagem pode assumir um papel de quase co-autoria com o animador. Outro tipo de produção recorrente entre os documentários animados é a autobiografia animada, como o filme de Paul Fierlinger, *Drawn from Memory*, na qual apresenta-se a visão do diretor sobre si mesmo e sobre uma situação particular para, dessa forma, tratar de um tema mais abrangente.

Outra questão relevante suscitada pela relação entre animação e documentário é o papel desempenhado pelo áudio, que não encontra paralelo na maior parte das produções documentárias feitas exclusivamente com imagens *live-action*. No documentário animado há um substrato do mundo real que não reside na imagem, mas sim no áudio. Os documentários animados frequentemente usam o áudio real de entrevistas, narrações ou depoimentos, que são interpretados criativamente pela parte visual. Uma vez que o espectador está ciente de que o que ele vê é uma construção, ele prontamente passa a refletir sobre a natureza dessa construção (isto é, que tipo de compromisso com o assunto abordado ela segue) e a sua relação com o áudio. Isso é algo quase sempre perdido nos documentários em *live-action* por causa da relação naturalizada da imagem com o som.

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). Ele utiliza o termo “indexalidade acústica” em relação à trilha sonora dos documentários animados, pois 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 nesses filmes como, por exemplo, na série *Animated Mind* o áudio original é o único referente real do momento em que foi gravado o depoimento dos personagens. Enquanto nos documentários com imagens *live-action* a banda sonora opera um papel majoritariamente secundário, servindo de fundo para as imagens, no documentário animado, portanto, a banda sonora opera um papel fundamental na construção de sentido do conteúdo proposicional do filme e na explicitação do caráter documental da obra.

A banda sonora no documentário animado emerge como um elemento fundamental para compreender como o documentário constrói o discurso sobre um determinado assunto e como é posta em ação uma postura assertiva por parte do espectador através do reconhecimento do filme como sendo um documentário. No filme *Daddy's Little Bit of Dresden China* (Karen Watson, 1989), por exemplo, 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, além disso, os comentários masculinos neste filme são usados para trabalhar a questão do abuso sexual infantil como um fenômeno social, e não particular. 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).

Podemos considerar que um dos potenciais da imagem animada no

contexto de um filme documentário diz respeito à tendência da animação à subjetividade, seja com relação ao tema ou à intervenção do animador que resulta em uma interpretação assumidamente subjetiva da realidade. O tratamento subjetivo que o documentário animado oferece aos seus temas permite explorar a representação visual de sentimentos, pensamentos e visões de mundo dos personagens. Segundo o animador Paul Fierlinger:

Documentários animados diferem daqueles feitos com filmagens justamente pela natureza da mídia, que espera-se ser pessoal, uma vez que desenhos são aceitos como visões pessoais do mundo, ao passo que o obturador da câmera é considerado sempre a visão mais objetiva. Um documentário que acompanha um processo criminal será um retrato mais convincente da verdade quando narrado através da lente da câmera, mas um filme de animação que documenta a sucessão de emoções que a vítima possa ter sentido no momento do crime pode ir mais fundo e tocar as almas das pessoas através do uso de metáforas ou analogias ilustradas. Personagens animados permitem que os espectadores se identifiquem com eles mais facilmente, porque elas representam apenas um ícone de uma pessoa real - uma representação muito mais variada da verdade do que uma fotografia, para a qual um espectador pode se sentir atraído ou repudiar. (Entrevista concedida ao USC Seminar Group: 2008).

Sobre a tendência do documentário animado à subjetividade, Paul Ward defende que:

Há duas razões principais para esta tendência subjetiva. Antes de mais nada, neste contexto estamos falando muitas vezes de sentimentos altamente abstratos, ou tabus, ou lidando com pessoas que têm dificuldade para se articular. Em segundo lugar, há algumas questões relativas ao anonimato – a animação oferece um 'manto', que o live-action talvez não: como lidamos com testemunhos diretos, vemos essas pessoas e seus pensamentos e sentimentos efetivamente visualizados. (Ward, 2005, p. 89)

A subjetividade está presente no documentário animado não apenas como forma de representar um determinado assunto, mas também, como tema de alguns desses documentários. Em *A is for Autism*, por exemplo, o objetivo do filme é representar como pessoas autistas vêem o mundo, isto é, o tema é a própria subjetividade dos autistas. A natureza do autismo faz com que quem tenha esse distúrbio perceba o mundo de forma muito particular, que é invisível para quem não é autista. Através da animação o filme torna visível essa percepção singular

do mundo, combinando diferentes intervenções sonoras de falas e efeitos de áudio com diferentes recursos visuais, animações de desenhos feitos pelos próprios autistas, montagens sobre imagens filmadas, repetições etc., em um conjunto audiovisual caótico que corresponderia ao universo mental dos autistas.

Podemos considerar que a exploração da subjetividade pelo documentário animado está em sintonia com um tipo de produção, em ascensão no cinema documentário contemporâneo, em que a narrativa é articulada em torno de uma história pessoal. Essas produções consistem em documentários que falam sobre o personagem para, eventualmente, fazer asserções sobre questões mais amplas, isto é, para falar sobre o mundo através de um enunciado em primeira pessoa ou mediado pela primeira pessoa. Em *Daddy's Little Bit of Dresden China*, por exemplo, a animadora Karen Watson reconstrói sua experiência pessoal de ter sido abusada sexualmente pelo pai e tece uma crítica a como o assunto do abuso sexual infantil é tratado pelo senso comum. O filme faz uma referência aos contos de fadas e como as mulheres são representadas de maneira sexualmente predatória na mídia, unindo esferas distantes como vida em família, representações midiáticas, sexo, violência, mitologia infantil, para compor um contexto social tendo como base sua própria experiência pessoal. Filmes como *Ryan*, de Chris Landreth, *Waltz with Bashir*, de Ari Folman e *Silence*, de Orly Yadin e Sylvie Bringas são outros exemplos desse tipo de produção.

Podemos considerar, em conclusão, que o tratamento criativo da realidade operado pelo documentário animado permite que materiais de composição fílmica tradicionalmente tomados pelo espectador comum como “ficcionais” como, por exemplo, desenhos, bonecos de plastilina e computação gráfica ganhem uma textura documental. A auto-evidência própria do cinema de animação está presente também no documentário animado, fazendo com que a manipulação e a construção dos elementos audiovisuais sejam percebidas pelo espectador.

Entretanto, essa natureza evidentemente construída da animação não anula as asserções que o documentário animado faz sobre o mundo, mas, pelo contrario, ela pode fazer a animação revelar mais sobre a realidade de uma situação do que um filme produzido somente com imagens em *live-action*, pois ela força a reflexão sobre a forma e o significado do que está sendo mostrado. Defendemos que a avaliação sobre as afirmações acerca do mundo real presentes nos documentários animados deve ser realizada com base no que essas afirmações dizem sobre o mundo e não baseada em critérios formais ou estéticos.

CAPÍTULO II

Uma abordagem semiopragmática do Documentário Animado

Teorias do cinema documentário e a Semiopragmática

A teoria contemporânea do cinema documentário se desenvolveu, especialmente nos anos 90, em direção a uma definição clara do campo do cinema não-ficcional e da ampliação do conceito de filme documentário para além do modelo de narrativa documental clássica, constituído pela produção documentária dos anos 30 sob o comando de John Grierson. Enquanto uma corrente localizada no horizonte teórico pós-estruturalista voltou-se para a análise da enunciação documentária a partir do posicionamento subjetivo do sujeito (Michael Renov, Bill Nichols, Roger Odin), outra corrente, de recorte cognitivista-analítico (Noël Carroll, Carl Plantinga, Trevor Ponech), deteve-se sobre a análise da enunciação documentária dentro de parâmetros conceituais próximos da lógica formal (Ramos, 2001, p. 197). Tendo a delimitação das fronteiras do documentário como um dos principais pontos, o pensamento contemporâneo sobre o cinema documentário deteve-se na análise da singularidade da imagem e da enunciação da narrativa documental sem perder de vista a interação do documentário com outras modalidades narrativas. 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.

Uma das questões trabalhadas pela teoria contemporânea do cinema para delimitar o campo do documentário é o reconhecimento da intenção do autor em

produzir uma obra distinta do cinema ficcional, em termos de estilo e de engajamento com o mundo. Acerca dessa questão, o teórico Noël Carroll construiu uma definição de cinema documentário que se baseia no reconhecimento, pelo público, da intenção assertiva do realizador, isto é, a intenção de fazer um filme cujo conteúdo proposicional é fundamentado em asserções, afirmações, sobre o mundo histórico. Diante de uma obra ficcional, por outro lado, o cineasta espera que o espectador reconheça sua intenção ficcional e tenha uma atitude imaginativa diante do conteúdo proposicional do filme. A partir dessa abordagem, Noël Carroll propõe para a noção de cinema documentário o conceito de “cinema da asserção pressuposta” afirmando que, independente dos materiais empregados, a identificação da natureza documental de um filme recai no reconhecimento da intenção assertiva do autor. Segundo Noël Carroll:

O conceito de cinema da asserção pressuposta é uma idéia mais interessante. Permite que tais filmes utilizem-se da reencenação, da animação, do uso de materiais de arquivo, etc. Na verdade, um filme de asserção pressuposta poderia ser composto integralmente por cenas de animação ou por imagens produzidas em computador. Porque a noção de cinema da asserção pressuposta requer simplesmente que a estrutura de signos com sentido seja apresentada com a intenção assertiva autoral de que entretenhamos seu conteúdo proposicional sob a forma de pensamento assertivo. (Carroll, 2005, p. 94)

O reconhecimento da intencionalidade assertiva do realizador pelo espectador do documentário é defendido também por Fernão Pessoa Ramos:

Em sua forma de estabelecer asserções sobre o mundo, o documentário caracteriza-se pela presença de procedimentos que o singularizam com relação ao campo ficcional. O documentário, antes de tudo, é definido pela intenção de seu autor de fazer um documentário (intenção social, manifesta na indexação da obra, conforme percebida pelo espectador). (Ramos, 2008, p. 25).

Considerando que a distinção do documentário recai especialmente na sua narrativa de natureza assertiva, tomaremos a enunciação como ponto central para a análise do documentário animado enquanto uma narrativa documental, considerando o reconhecimento do caráter assertivo da enunciação fílmica neste

tipo de produção audiovisual. Entretanto, deslocaremos a análise da enunciação documentária da posição do autor para o ponto de vista do público recorrendo à abordagem semiológica (imaneente) e pragmática proposta pelo teórico Roger Odin, denominada *semiopragmática*, a qual pretende analisar como o sentido do filme é construído, tanto no movimento da leitura como no da criação:

A semiopragmática é um modelo de (não-)comunicação que defende que não há transmissão de uma mensagem de um emissor a um receptor, mas um duplo processo de produção textual: um que se dá no espaço da realização e outro que se dá no espaço da leitura. Seu objetivo é fornecer um referencial teórico que permita analisar o modo como os textos são construídos e os efeitos dessa construção. Ela parte da hipótese de que é possível descrever o trabalho de produção textual através da combinação de um número limitado de *modos de produção de sentido e de afetos* que conduzem cada qual a um tipo de experiência específica e que juntos formam nossa *competência comunicativa*: modo espetacularizante, documentarizante, fabulizante, artístico, privado, etc.” (Odin, 2000, pp. 10-11).

Através da abordagem semiopragmática, Roger Odin toma o público como ponto de partida para a análise da produção de sentido do filme (ou, em outras palavras, como um filme deve ser lido) partindo da afirmação segundo a qual um filme não tem sentido em si, mas adquire sentido somente a partir de sua relação com seu receptor¹⁹. O autor defende que as imagens por si só não oferecem instruções conclusivas para sua leitura e que qualquer leitura imagética consiste na aplicação de processos essencialmente externos à imagem, uma leitura que resulta de imposições de significados fundamentadas no espaço da cultura.

A abordagem da análise textual que parte da leitura do público, entretanto, pode sofrer a crítica de que não é possível inferir, através somente da análise do texto, qual interpretação o público real fará de uma obra (Odin, 2005, p. 27-45). Roger Odin defende que essa crítica não retrata o que de fato acontece, pois não

¹⁹ Roger Odin cita como fonte desta afirmação o texto do etnólogo americano Sol Worth *The Development of a Semiotic of Film*, em *Semiotica*, 1, 1969, pp. 282-328. Para maiores detalhes ver Roger Odin *A questão do público: uma abordagem semiopragmática*. In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). *Teoria Contemporânea do Cinema, Vol. II*. São Paulo: Editora Senac, 2005, p. 29.

é o texto em si que constrói a análise do público, mas o texto está sendo construído pelo público:

A priori, o leitor pode fazer funcionar qualquer modo [de leitura] sobre qualquer produção; na realidade, a construção textual é sempre submissa a tensões que limitam mais ou menos essa possibilidade. Também as tensões internas aos textos (menos importante do que geralmente se acredita), o leitor é o ponto de passagem de um feixe de determinações que regem, em grande medida, como são produzidos os sentidos e afetos: determinações linguísticas, culturais, psicológicas, institucionais, etc. Essas determinações desempenham um papel comunicacional fundamental: quanto mais as determinações que afetam o espaço de recepção forem semelhantes às determinações que afetam o espaço da realização, maiores são as chances das construções textuais feitas pelo leitor serem semelhantes às construções textuais realizadas pelo diretor, por isso é provável que os dois atuantes se compreendam. Inversamente, se as determinações são diferentes os textos produzidos em cada espaço serão diferentes. (Odin, 2000, p. 11)

Para Roger Odin é importante insistir no papel das imposições no processo comunicacional, mostrando que o espectador não é livre para interpretar o texto fílmico como bem entender. O autor afirma que um filme não produz sentido por si só, mas pode bloquear um número possível de investimentos de sentido por parte do espectador através de imposições que podem ser internas ou externas ao filme. Porém, segundo o autor, é possível pensar que a compreensão é principalmente regulada por determinações externas ao filme, instauradas no espaço social:

A insistência no papel das imposições externas no processo comunicacional é essencial. O espectador constrói o texto, porém sob a pressão de determinações que o tomam sem que freqüentemente tenha consciência desse fato. O espectador não é livre nem individual: ele compartilha, com outros, algumas imposições. (Odin, 2005, p.30).

Essas imposições derivam do espaço social, mudando conforme o tempo e o espaço em que estão inscritas e funcionam como instruções para a produção de sentido para os filmes. Segundo o autor, algumas imposições de sentido são provenientes das instituições que constituem o campo do cinema como, por exemplo, os gêneros em que são categorizados os filmes: filme de ficção, filme documentário, filme pedagógico, filme de família, filme experimental etc. Dessa

forma, ver um filme categorizado como “filme documentário” implica atribuir-lhe sentidos e afetos que são comuns a essa categoria, por exemplo ver as imagens como sendo representações do mundo histórico e não de um mundo fictício. Segundo o autor, uma *instituição* pode ser compreendida como “uma estrutura ativando todo um conjunto de determinações. O que nós chamamos ‘espectador’ é simplesmente o *ponto de passagem* de determinações caracterizando uma dada instituição” (Odin, 1995, p. 216).

A proposta de Roger Odin é a de construir um modelo heurístico de análise fílmica, tendo como ponto de partida o próprio pesquisador como o público dos filmes, enquanto sujeito que representa uma categoria de indivíduos que compartilha o mesmo espaço histórico-cultural (e por isso está sujeita ao mesmo feixe de determinações), isto é, tomando como base a “competência categorial” do pesquisador:

...Trata-se de alguma coisa que compartilho com muitas pessoas, uma competência ‘categórica’ (no sentido de ser compartilhada por uma categoria de indivíduos), produzida pelo fato de pertencer a um mesmo espaço histórico-cultural (isto é, pelo fato de estar submetido a um mesmo feixe de determinações). Isso explica por que não preciso fazer inquéritos empíricos para esse estudo: o que noto em mim são os sinais do meu domínio categorial”. (Odin, 2005, pag. 36).

Com base na análise do pesquisador-analista, a semiopragmática propõe estudar a realização e a leitura dos filmes como práticas sociais programadas, que requerem a consideração de três níveis: a análise do contexto; a consideração de diferentes modos de produção de sentido e afetos; a análise dos poderes institucionais que circundam a obra. Essa abordagem orienta a análise fílmica em duas direções. A primeira lança o olhar para o trabalho cognitivo do espectador, buscando explicar processos por ele implementados na operação de produção de sentido, por exemplo, ao analisar como o som é reconhecido pelo espectador, o analista busca responder se o som é reconhecido como diegético ou extra-

diegético, sincrônico ou não-sincrônico etc. A segunda direção leva em conta as coerções externas ao filme, mas que governam o jogo da leitura fílmica. Essas coerções (imposições de sentido) podem estar indicadas no próprio filme, através de informações que fornecem indicações de como o filme deve ser lido, por exemplo através da categorização do filme como uma ficção, um musical ou um documentário, ou podem ser coerções relacionadas ao contexto, por exemplo o fato de estar vendo um filme em um festival de cinema etnográfico impõe ao espectador uma leitura documentarizante desse filme.

A realização de uma análise semiopragmática do filme, com base na proposta de Roger Odin, parte do estabelecimento de questões cujas respostas levam o pesquisador-analista a “balizar *processos* analisáveis como *operações* cuja combinatória permite construir em seguida *modos* de produção de sentido e afetos” (Odin, 2005, p. 33). A partir desse método o autor construiu uma organização de modos de produção de sentido e afetos que incluem os modos documentarizante, ficcionalizante, entre outros. O autor propõe aplicar ao texto fílmico questões tais como:

Qual(ais) tipo(s) de espaço(s) o texto permite construir?
Qual(ais) forma(s) de colocação discursiva aceita?
Quais relações afetivas é possível instaurar com o filme?
Qual estrutura enunciativa me autoriza produzir?
(Odin, 2005, p.33)

A partir das respostas a essas questões e da comparação e sistematização de processos e operações que elas revelaram, Roger Odin formulou a caracterização dos modos de produção de sentido correspondentes a diferentes tipos de leitura que os filmes podem programar: modo espetacular, modo ficcionalizante, modo fabulizante, modo documentário, modo argumentativo, modo artístico, modo estético, modo energético, modo privado, etc. O autor chama atenção para o fato de que a lista de modos de leitura fílmica proposta por ele não é a única possível e

não cobre todos os aspectos da produção de sentido. Além disso, essa lista de modos não poderia ser utilizada para analisar processos de leitura fílmica que ocorrem em espaços histórico-culturais distintos daquele do autor, que podem apresentar imposições de sentido diferentes daquelas que o autor compartilha. Contudo, como afirma o autor, essa lista de modos de leitura pode ajudar a questionar o que acontece em espaços muito diferentes do seu, o espaço da cultura ocidental contemporânea.

Modo Documentarizante, Leitura documentarizante

Entre os modos de produção de sentido desenvolvidos pela análise de Roger Odin, o modo documentarizante é definido por um modo de leitura em que o público assiste ao filme para obter informações sobre a realidade das coisas do mundo e se diferencia do modo ficcionalizante não por causa da realidade ou não-realidade do que é representado no filme, mas pelo tipo de posicionamento que cada modo de leitura impõe ao leitor. Dentro da perspectiva semioprágmatca, um filme pode pertencer ao conjunto dos filmes documentários quando ele fornece instruções ao espectador para pôr em ação o que Roger Odin denomina “leitura documentarizante”, isto é, ler o filme segundo o modo documentarizante. O autor propõe uma definição para o filme documentário a partir da 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).

Segundo Roger Odin, de maneira geral, o modo documentarizante de leitura fílmica pode encontrar dificuldade de funcionar corretamente, pois no nosso

espaço sócio-cultural a comunicação ficcional tem status privilegiado, exercendo sobre os filmes um poder de imposição de sentido maior do que a comunicação documentária (Odin, 2000, p. 127). O cinema é marcado pelo domínio da produção ficcional de tal forma que é comum a equivalência entre a noção de cinema e a de cinema de ficção. Uma leitura que se difere da leitura ficcionalizante é, portanto, um tipo de leitura que vai de encontro à disposição do leitor de ficcionalizar, uma vez que, segundo Odin, vivemos em um mundo dominado pelo desejo de ficção. Devemos destacar, entretanto, que o autor chama atenção para o fato de que o desejo de ficção não é um desejo pelo imaginário, mas um desejo também pelo real, porém de uma maneira diferente do que propõe uma leitura documentária. Segundo Odin:

A diferença entre ficcionalização e documentarização reside no modo como me colocam [eu, o leitor] em relação ao real. Se a documentarização responde ao meu desejo do real me interpelando diretamente enquanto pessoa real, ao risco de mobilizar minhas defesas, a ficcionalização me propõe uma mediação para ter acesso ao real sem que eu me sinta diretamente questionado: atrás do baluarte do fictício; esta é indiscutivelmente sua virtude própria. (Odin, 2000, p.128)

Para Roger Odin, um filme dá indicações sobre o modo como deseja ser lido: “em seu paratexto, que o apresenta como sendo documentário, ficção, mistura dos dois gêneros, ou outro” (Odin, 2000, p.37). O que Odin chama de “paratexto” pode ser entendido com as instituições externas que agem na imposição de sentidos e afetos à leitura de um filme. Podemos aproximar a afirmação de Roger Odin ao conceito de indexação proposto por Noël Carroll, apesar de os dois autores trabalharem com bases teóricas distintas²⁰. Roger Odin propõe a existência de

²⁰ Enquanto a abordagem teórica de Roger Odin tem origem semiológica e pragmática, a base teórica de Noël Carroll é cognitivista, como é possível apreender nos artigos dos autores presente no livro organizado por Fernão Pessoa Ramos, *Teoria Contemporânea do Cinema, Volume II*. São Paulo: Editora Senac, 2005. Para um melhor entendimento das diferenças teóricas entre os dois autores ver artigo de Fernão Pessoa Ramos, O que é documentário? In: CATANI, Afrânio; RAMOS, Fernão Pessoa, (Org.), *Estudos de Cinema Socine 2000*, Porto Alegre, Editora Sulina, 2001, pp. 192-207.

instruções de leitura que podem conduzir o espectador a colocar em ação a leitura documentarizante de um filme, como as informações contidas no crédito, o uso de figuras estilísticas típicas do documentário ou a instrução de leitura produzida por instituições ligadas ao filme, como a instituição que produz e/ou exhibe o filme. O autor chama atenção também para a importância do contexto como elemento determinante no modo de produção de sentido:

Notemos que nada obriga o público a seguir as indicações que lhe foram dadas pelo filme (mesmo que as tenha percebido). No que diz respeito à escolha do(s) modo(s) de produção de sentido, o filme não tem muito peso diante das imposições do contexto. (Odin, 2005, p.37).

Quando um filme é exibido dentro de um festival de cinema documentário, por exemplo, ele adquire o status de filme documentário independente das características estilísticas que apresenta e o espectador é levado a vê-lo como um documentário. Podemos dizer que as instruções que acompanham o filme e que determinam sua leitura documentarizante são formas de indexar o filme como um documentário. Tomando o documentário animado como exemplo, podemos considerar que, por ser uma produção híbrida, o contexto de exibição pode ser determinante para a leitura do filme como sendo de ficção ou não-ficção. O filme *O Divino, De Repente* (Fábio Yamaji, 2009), por exemplo, foi exibido em diferentes festivais e recebeu prêmios tanto na categoria de melhor filme documentário como na de melhor filme experimental. A exibição de documentários animados cuja classificação não é muito delimitada, como *O Divino, De Repente*, em um festival de cinema documentário pode levar seu espectador a uma leitura documentarizante do filme, pois, neste caso, o espectador espera que um festival com esse perfil exhiba somente filmes documentários. O festival funciona, dessa forma, como uma instituição que age sobre a obra impondo-lhe uma construção de sentido segundo o modo documentarizante.

O conceito de indexação foi introduzido por Noël Carroll para explicar as diferenças entre filme de ficção e não-ficção, deslocando a definição de documentário baseada em elementos internos do objeto fílmico para as informações extra-textuais que o acompanham. 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” (Bordwell, Carroll, 1996, p. 287). Um compromisso que, segundo Carroll, é pressuposto pelo espectador a partir da classificação que o filme recebe. Com base no conceito de indexação é possível afirmar que os espectadores usualmente vêem um filme sabendo que ele vai assistir a um filme de ficção ou de não-ficção. A indexação, ou em outras palavras, a classificação, do filme como “documentário” permite ao espectador saber que o cineasta pretende que ele, o espectador, adote o que Noël Carroll denomina “postura assertiva”, isto é, a postura de reconhecer a intenção assertiva do realizador e por isso considerar o conteúdo proposicional do filme como um pensamento assertivo (Carroll, 2005).

O conceito de indexação pode ser de grande importância para pensar o documentário animado como um sub-conjunto do cinema documentário, especialmente no tocante ao reconhecimento do público de que a animação foi utilizada, neste caso, como uma estratégia narrativa para a construção de asserções sobre um determinado tema. Ao ser classificado como um “documentário”, o documentário animado tem o poder de transformar a postura imaginativa que a animação potencializa (potencial este conferido pela tradição do cinema de animação em representar o universo de “faz de conta”) em uma postura assertiva por parte do espectador. Dessa forma, porque se difere da tradição do cinema de animação, predominantemente ficcional, e do cinema documentário, que prioriza o uso de imagens indexicais registradas pela câmera, o documentário animado vale-se da indexação para se firmar diante do espectador como *uma*

maneira de usar cinema de animação para oferecer asserções sobre o mundo histórico.

A indexação de um filme como um “documentário animado” comumente aparece em sua descrição classificatória ou nas informações técnicas, mas pode também ser produzida por informações que acompanham os filmes, como o texto do encarte do filme em DVD ou da página oficial do filme na Internet. Além disso, o filme pode ser indexado como documentário quando é exibido em um festival voltado exclusivamente para o cinema documentário. O filme *Dossiê Ré Bordosa*, por exemplo, recebeu o prêmio de Menção Honrosa no festival de cinema documentário “É Tudo Verdade”, em 2008, tornando-se um exemplo conhecido no Brasil de filme documentário que faz uso de animação.

Quando o filme é produzido por uma instituição reconhecida como uma entidade produtora de filmes documentários, a indexação do filme como documentário pode ser asseverada pela exposição pública da relação do filme com essa dada instituição. O filme inglês *Silence*, por exemplo, foi produzido pela *Halo Productions*, empresa de animação das diretoras Orly Yadin e Sylvie Bringas, para o *Channel 4 Television Corporation*, canal da rede inglesa BBC, especializado em exibir produções independentes de documentários, animações e filmes experimentais. Além disso, o filme foi financiado pela *Jewish Documentary Filmmaking National Foundation for Jewish Culture*, uma instituição voltada para a produção de documentários. Informações extras endossam a indexação de *Silence* como um filme de não-ficção, como por exemplo, a capa do DVD do filme que descreve a produção como um “documentário animado”, assim como também a página de Orly Yadin na Web, que coloca o filme entre as produções nomeadas de “*Documentary Animation and Shorts*”. Outras informações impressas na capa do DVD do filme atestam que *Silence* trata de uma história real, como a frase “A história real de Tana Ross” e os arquivos extras do DVD: “A performance em

Estocolmo de *Through the Silence* (escrito por Noa Ain, como lhe foi contado por Tana Ross)” e “Uma gravação de comentários de Tana em colaboração com o filme”. Além disso, a diretora Silvie Orly faz uso, na página do filme na Internet, de uma citação de Brian Winston, autor de artigos e livros sobre cinema documentário: "(...) Silence, apesar de ter somente 11 minutos de duração, é sem dúvidas o mais eficaz de todos os documentários do Holocausto” (Winston, 2008, p. 282). Dessa forma, podemos reconhecer a indexação documentária do filme *Silence* em diferentes elementos externos ao objeto fílmico.

Com base na abordagem semiopragmática de Roger Odin, podemos afirmar que um filme pode mobilizar mais de um modo de produção de sentido, mas os conjuntos de filmes podem se distinguir quanto ao tipo de leitura que programam. Para Roger Odin, o conjunto de filmes documentários é um campo distinto do conjunto de filmes ficcionais e uma obra fílmica pertence a esse conjunto quando ela integra explicitamente em sua estrutura a instrução para o espectador colocar em ação a leitura documentarizante. O autor afirma que a leitura documentarizante se caracteriza pelo processo de construção de um Enunciador real para o discurso fílmico, sendo o Enunciador uma entidade construída pelo leitor no processo da leitura e que pode ser considerado como a origem da comunicação fílmica²². Em oposição ao Enunciador fictício, o Enunciador real, ou Enunciador documentarizante, segundo Roger Odin, pode ser entendido como uma entidade empírica que o leitor considera como pertencente ao mesmo mundo que ele e ao qual este pode endereçar perguntas (em termos de identidade, verdade, fazer, etc.). O Enunciador fictício, por outro lado, é construído pelo leitor como uma entidade que não pertence ao mundo real e que não pode ser questionado. Em uma leitura ficcionalizante, o

²² Sobre essa definição, ver nota em Roger Odin, A questão do público: uma abordagem semiopragmática, In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.) *Ibid*, p. 33.

espectador recusa a construção de um sujeito-origem da comunicação filmica, mesmo sabendo que um Enunciador possa existir, pois ele acredita que o mundo e os eventos mostrados na tela existem por si só e não são passíveis de questionamento em termos de verdade ou autenticidade²³.

Roger Odin considera o filme como um “programa de produção textual”, estabelecendo uma relação comunicacional com o público que depende pouco da intenção do cineasta. Para o autor, um filme pode ser lido segundo o modo documentarizante mesmo que tenha sido classificado como filme ficcional como, por exemplo, quando o espectador faz uma leitura documentarizante de um filme ficcional para apreender os traços do estilo ou da temática de um determinado diretor. Dessa forma, a leitura documentarizante pode ser posta em ação sem que o espectador pressuponha qualquer “intenção documentária” por parte do realizador. Por exemplo, o espectador pode decidir ler um filme para encontrar na obra elementos que revelem a personalidade de seu realizador, fazendo equivaler a leitura documentarizante a uma leitura psicanalítica (Odin, 1998, p. 267). Assim, a motivação do espectador parece ter um peso maior em termos de imposição de sentido do que a indexação que o filme recebe.

Além disso, segundo Odin, um filme permanece um documentário mesmo se o espectador discordar do que o autor coloca como sendo a verdade sobre o que é representado pelo filme ou se o espectador desconfia da sinceridade do autor. Nesse sentido, Fernão Pessoa Ramos adota uma posição semelhante ao afirmar que podemos duvidar das asserções que um documentário estabelece sobre o mundo histórico ou mesmo reconhecer que o documentário estabelece asserções falsas:

²³ No modo de leitura ficcionalizante, entretanto, o espectador também constrói um enunciador real, além do enunciador fictício. No modo ficcionalizante, o espectador reconhece que o filme é uma obra realizada por um diretor e, por isso, toma-o como enunciador real de uma comunicação ficcional.

Existem documentários com os quais concordamos, documentários dos quais discordamos, documentários que aplaudimos e documentários que abominamos. Um documentário pode ou não mostrar a *verdade* (se é que ela existe) sobre um fato histórico (...) Um documentário pode ser objetivo ou pouco claro, e continuar a ser documentário (...) Um documentário pode certamente mostrar algo que não é real e continuar a ser documentário. (Ramos, 2008, pp.29-30).

Segundo Roger Odin, o Enunciador real não deve ser julgado em termos de verdade do que é apresentado pelo filme, mas o que estabelece a realização de uma leitura documentarizante é *a realidade pressuposta do Enunciador*. Dessa forma, mesmo que os elementos visuais do filme sejam irreais ou fabricados, como no caso dos desenhos e bonecos em documentários animados, o caráter de realidade do enunciado permanece inalterado para o espectador. Odin afirma, por exemplo, que mesmo ciente do caráter fantasioso das reconstituições de Jean Painlevé em *Voyage dans le ciel* (1937) e *Notre planète, la terre* (1947) – como as maquetes animadas que reconstituem a vida de dinossauros na Terra – o espectador não deixa de considerar os filmes como filmes científicos e, da mesma forma, mesmo consciente das liberdades tomadas por Robert Flaherty para com a realidade cotidiana dos pescadores/cultivadores em *O Homem de Aran* (1934), o espectador permanece vendo o filme como um documentário (Odin, 2000, pp. 133-134). Podemos considerar que, dessa forma, os filmes documentários podem continuar “funcionando como um documentário”, isto é, sendo lidos segundo uma leitura documentarizante, mesmo recorrendo a recursos típicos das produções ficcionais, como encenação e animação.

Segundo Odin, o modo de leitura documentarizante pede a construção de um Enunciador real, mas deixa quase livre ao espectador a escolha dos outros processos de construção de sentido, tais como diegetização, sintonia, narração, etc., que também ocorrem em outros modos de leitura, como o modo ficcionalizante. Nesse sentido, os modos documentarizante e ficcionalizante se diferenciam pela forma como se estruturam. O modo de leitura ficcionalizante

funciona de maneira estrita, necessitando sempre da ocorrência de dois processos: narração e fictivização. O modo ficcionalizante também pede a construção de um Enunciador real para a comunicação fílmica, pois um filme de ficção não pode ser lido como tal sem que o espectador tenha em mente que o filme é obra de um sujeito real: o cineasta. A operação de fictivização, contudo, “esconde o processo de *construção de um enunciador real* como fonte dos valores veiculados pela narrativa” (Odin, 2005, p.34). O modo de leitura documentarizante, por sua vez, é bastante heterogêneo, uma vez que podem existir documentários narrativos, outros que são discursivos ou outros que podem ou não mobilizar uma posição afetiva do espectador etc.

Semiopragmática e Documentário Animado

Podemos considerar que o documentário animado, por ser uma produção híbrida, pode suscitar ao espectador mais de um tipo de leitura. Porque o cinema de animação está tradicionalmente associado à produção de filme ficcionais, podemos considerar como provável a produção de uma leitura ficcionalizante do documentário animado, caso o filme não apresente instruções visíveis e fortemente determinantes para a produção de uma leitura documentarizante. Uma instrução precisa para essa leitura, por exemplo, poderia ser a veiculação do filme em um festival de cinema documentário ou o crédito informando de que se trata de uma obra não-ficcional sobre uma história real. Da mesma forma, porque a animação permite a exploração de elementos visuais e sonoros e está relacionada a outras artes visuais, como a pintura, a escultura e a fotografia, é possível que muitas produções do gênero suscitem no espectador uma leitura segundo o modo definido por Roger Odin como modo estético: “ver um filme se interessando pelo trabalho feito com as imagens e os sons” (Odin, 2000, p. 36). Porém, neste

presente trabalho propomos a análise do documentário animado enquanto uma produção documental e, por isso, nossa proposta parte do modelo de modo de leitura documentarizante apresentado por Roger Odin para entender como funciona a construção de sentido e afetos na leitura do documentário animado, isto é, propomos analisar o documentário animado a partir de sua leitura documentarizante.

Dessa forma, tomaremos a caracterização do modo documentarizante proposta por Roger Odin como base para realizar uma análise do documentário animado sobre a perspectiva da abordagem semiopragmática. Utilizaremos a análise de filmes classificados como “documentário animado”, presente no terceiro capítulo deste trabalho, para aplicar as questões propostas por Roger Odin para a construção do conjunto de modos de leitura fílmica que citamos anteriormente, que buscam revelar alguns aspectos da leitura de um filme: os espaços construídos; as colocações discursivas, as relações afetivas estabelecidas; a estrutura enunciativa produzida. Dessa forma, propomos uma análise do documentário animado a partir da explicação do modo documentarizante apresentado por Roger Odin em seu livro *De la Fiction*²⁴.

O mundo animado – uma construção simbólica

Segundo Roger Odin, ao ler um texto ou ver um filme frequentemente realizamos mentalmente a construção de um mundo: a diegetização. A ação de diegetizar, portanto, pode ser compreendida como a operação de construir um mundo a partir da recepção de um filme. Deve-se destacar, entretanto, que não devemos confundir diegese e história contada no filme, pois o efeito diegético

²⁴ Roger Odin dedica o capítulo 12 do seu livro *De la fiction* para explicar o funcionamento do modo documentarizante a partir da análise do filme *Notre Planète la Terre* (Jean Painlevé, 1947).

pode ser produzido mesmo que não haja uma história, mas, podemos entender diegese como o espaço onde a história acontece. Para Roger Odin, a diegetização é um dos principais processos do modo de leitura documentarizante, uma vez que uma das vocações do documentário é fazer o espectador descobrir o mundo, saber mais sobre ele. O autor afirma, porém, que não são todos os documentários que nos levam a diegetizar e, além disso, é possível construir espaços que não são diegéticos, como por exemplo os espaços estéticos construídos por certos filmes sobre produções artísticas²⁵. Além disso, Roger Odin propõe que para produzir um efeito de mundo, necessário à diegetização, são requeridas três operações: a figurativização, o apagamento do suporte fílmico e a consideração por parte do espectador do espaço dado pelo filme como um espaço habitável.

A figurativização pode ser compreendida como a operação que o espectador realiza quando considera aquilo que ele vê projetado na tela como a representação de algum elemento do mundo, seja este o mundo em que o espectador vive ou um mundo que funciona de forma homóloga a este, como os mundos fictícios de filmes de ficção científica. Podemos figurativizar com qualquer elemento visual que nos é dado pelo filme, por mais abstrato que ele seja, pois tendemos a associar os elementos visuais que nos são mostrados com elementos que encontramos em nossa experiência de mundo. Frequentemente, por exemplo, conseguimos ver em pinturas definidas por seus autores como “abstratas” figuras que associamos a coisas existentes no mundo e tentamos buscar uma simbologia presente no quadro que o artista não teve intenção de produzir. Basta que nos seja dada alguma instrução ou que percebamos alguma similaridade entre as figuras e elementos do nosso mundo visual para figurativizarmos.

²⁵ Roger Odin propõe chamarmos de “espaço” o que queremos dizer com “mundo diegético.



Figura 1 - Boneco palito de *O Divino, De Repente*

A figurativização é uma operação muito importante para a compreensão de filmes de animação, especialmente de filmes que fazem uso de desenhos estilizados e pouco realistas, como as animações com bonecos palitos usadas no filme *O Divino, De Repente* e os desenhos em estilo de xilogravura da animadora inglesa Ruth Lingford, na primeira parte do filme *Silence*. A associação de formas e materiais a seres e objetos da nossa referência de mundo são possíveis graças à impressão de realidade que no cinema é produzida pelo movimento, pelo sincronismo do som e por seu material significante, que nos permite atribuir a formas bidimensionais uma tridimensionalidade e corporalidade que não existem no material fílmico, mas sim em nossa experiência de mundo.

Para o cinema de animação, movimento e sincronismo do som são, especialmente, elementos fundamentais para dar vida a linhas, formas e materiais, assim como para fazer o espectador construir mentalmente o universo fílmico. Além disso, esses elementos possibilitam a impressão de realidade (de uma realidade possível, não exatamente a realidade de nosso mundo histórico) necessária para a construção de sentido do filme. Em muitos filmes de animação a constituição de um cenário pode estar mais fundamentada no ambiente sonoro do

que em elementos visuais, assim como o áudio pode ser o elemento que estabelece uma relação indexical com o mundo histórico, como na maioria dos documentários animados. Em *Silence*, por exemplo, os elementos da sonoplastia fornecem informações tão importantes quanto os elementos visuais para criar a atmosfera das situações que a personagem Tana Ross viveu, como sua vida no campo de concentração de Theresienstadt, representado através dos desenhos em xilogravura. Para retratar o extermínio das crianças judias que viviam presas em Theresienstadt e a sobrevivência de algumas, o filme mostra o desenho animado de baratas sendo varridas por uma vassoura. As poucas baratas que permanecem no espaço da tela sofrem um processo bastante comum em filmes de animação: a metamorfose, isto é, o processo de transformação de um objeto ou ser em outro distinto, como apresentamos no primeiro capítulo. Neste caso, as figuras que podemos associar a baratas se transformam em outras figuras que podemos associar a crianças (fazemos essas associações porque figurativizamos). O som de vozes infantis é essencial para o entendimento de que as formas, feitas com desenhos chapados, são de humanos e não de outros animais, e são de crianças e não de adultos.



Figura 2 - Metamorfose de figuras de baratas em figuras de crianças no filme *Silence*

A operação de apagamento do suporte fílmico, por sua vez, é importante para a construção de um mundo diegético porque a evidência do suporte traz à tona a artificialidade do mundo que o cinema exhibe, o que pode atrapalhar ou mesmo bloquear a diegetização. No caso do cinema, o suporte é a tela e para a correta leitura, por exemplo, dos filmes de ficção, é preciso que o espectador esqueça a separação entre o seu espaço físico e o espaço do filme, isto é, esqueça a existência da tela e seja projetado mentalmente para o mundo onde ocorrem os eventos narrados pelo filme. Com o filme de animação, pela própria natureza do meio que evidencia sua artificialidade, pode ser mais difícil para o espectador realizar a operação de supressão do suporte, porém esta operação torna-se ainda mais importante para que o espectador opere a diegetização. Cabe destacar que nem todo filme de animação visa a diegetização. As animações experimentais, por exemplo, têm como proposta muito mais a exploração do estímulo sensorial provocado por formas, cores e materiais do que a construção de um mundo. Outros filmes, que utilizam a animação para dar movimento a informações textuais ou a mapas, não permitem ao espectador ver um mundo, mas sim espaços abstratos ou pictóricos.

Entre os filmes classificados como documentário animado é possível também identificar diferentes formas de estruturação do espaço fílmico. No filme *O Divino, De Repente*, por exemplo, vemos a mesa de animação e sobre ela um livro com desenhos, produzidos por rotoscopia, de Divino e de desenhos de personagens dos repentes. O movimento das páginas produz, de forma ilusória, o movimento de Divino e dos personagens fictícios, mas a visão do suporte onde se inscreve a animação não nos permite construir um mundo além daquele que nos é visível: o espaço da mesa de animação que podemos apreender como sendo o estúdio de animação onde o filme foi produzido. Dessa forma, a diegetização é bloqueada ao nível do universo fictício do desenho animado neste filme, pois esse universo é

mostrado dentro do universo real que é o estúdio de animação, com sua mesa, lápis e cadernos de desenho. As cenas *live-action* de Divino falando para a câmera, por outro lado, permitem ao espectador diegetizar e, neste caso, este identifica a locação da filmagem como um lugar com correspondência no mundo histórico. Todos os elementos visuais e sonoros das cenas em *live-action* fornecem indícios para que o espectador reconheça o mundo a que Divino pertence como o mundo em que vivemos, não sendo difícil, portanto, tomar o personagem Divino como um personagem real (reconhecemos o gramado, a árvore e a figura humana, por exemplo). Da mesma forma, o espectador é levado a reconhecer o cenário das animações (a mesa, os lápis, os livros, cadernos e folhas) como pertencentes ao mundo real. Não chegamos a ver a mão que movimenta as páginas dos livros, mas esta pode estar subtendida na animação. Ao mostrar os suportes em que foram desenhados os elementos ficcionais e o personagem real, Divino, o filme reforça o visão da animação como uma construção e revela a presença latente do animador.



Figura 3 - Frame do filme *O Divino, De Repente*

Podemos considerar o sítio onde foi gravada a entrevista com Divino como um espaço habitável, pois reconhecemos este espaço como sendo o mundo em que vivemos. Por outro lado, o espaço onde acontece o desenho animado dos repentes não nos parece um espaço habitável por nós, a menos que fôssemos transformados em personagens animados, assim como acontece com Ubiraci Crispim de Freitas, o Divino, no filme. Reconhecemos a presença de Divino nesse espaço e que este Divino é o mesmo indivíduo que existe em um espaço que nos é habitável e que visualizamos nos trechos de filmagem, mas neste caso o indivíduo “Divino” sofreu um processo de transformação: ele foi transformado em um personagem animado (através do processo de rotoscopia ou transformado em boneco de dedo). Devemos destacar que não é o fato de ter-se utilizado de imagem-câmera nos trechos em *live-action* que nos faz reconhecer esse espaço como um espaço habitável em uma possível oposição à imagem animada, que romperia com essa construção do espaço como habitável.



Figura 4- Dedote representando o personagem Divino

Em um dos trechos em *live-action*, por exemplo, ao falar da empresa produtora de filmes de animação para a qual trabalhou, Divino explica ao espectador o que é desenho animado. Em seguida é mostrado uma animação produzida pela técnica de *pixilation*, com fotografias de Divino em um cenário natural bastante similar ao cenário das filmagens, em que Divino parece movimentar-se do lado direito ao lado esquerdo da tela, mas sem movimentar suas pernas: a ilusão do movimento é construída pela sequência contínua de fotos de Divino em posições diferentes. Esse trecho de animação serve para ilustrar a fala de Divino sobre o que é desenho animado. Reconhecemos a artificialidade do movimento criado a partir de uma técnica de animação. Porém, é possível afirmar que podemos também reconhecer esse espaço da fotografia de Divino como o nosso mundo, por isso a mudança de suporte e de técnica para mostrar a imagem em movimento, neste caso, não altera o processo de reconhecimento do espaço ocupado pelo personagem Divino como um espaço habitável.



Figura 5 - Frame do filme *O Divino, De Repente*

Além disso, a primeira fala de Divino no filme *O Divino, De Repente* é um aviso endereçado ao projetista de que a “janela” correta para a exibição do filme é a de número 186. Segundo o diretor Fábio Yamaji, esta fala de Divino serve ao

propósito de garantir a correta exibição do filme em diferentes salas de projeção, uma vez que o filme foi pensado para ser exibido em festivais. Esta fala permite também que o personagem comunique-se diretamente com o espectador, o que será repetido ao longo da obra, como nos minutos finais do filme, quando Ubiraci pergunta “Você já viu uma galinha mijar?”. Podemos considerar que a fala de Divino para o projetista e para um possível interlocutor instaura no filme o espaço do espectador. Ao analisar o filme *Notre planète, la terre*, Roger Odin cita a constatação de Geneviève Jacquinet sobre a problemática dos filmes pedagógicos, que pressupõem um mundo que é triplo: há o mundo de todos nós, o mundo do especialista e o mundo da classe. Odin observa que em *Notre planète, la terre* o espaço da classe não se deixa ver, mas é equivalente ao espaço do espectador, isto é, é o espaço onde encontra-se o interlocutor para quem o especialista fala²⁷. De maneira análoga, podemos considerar que o filme *O Divino, De Repente* instaura o espaço do espectador ao dirigir-se textualmente a este, incluindo no grupo do espectador a figura do projetista. Podemos considerar, portanto, que o filme apresenta diferentes espaços: o espaço do sítio, mostrado nos trechos do personagem em *live-action* e em trechos em animação *pixilation*; o espaço do espectador; o espaço do estúdio, onde está situada a mesa de animação com os livros e cadernos. Essa miscelânea de imagens de naturezas diferentes torna difícil a diegetização.

Na análise de *Notre planète, la terre*, Roger Odin apresenta outros espaços pertencentes ao mundo do especialista que são possíveis de serem construídos em filmes documentários, como os espaços relacionados com o discurso, a exemplo dos mapas e esquemas gráficos que ilustram a fala do especialista:

²⁷ Como afirmamos anteriormente, Roger Odin propõe chamar de “espaço” o mundo construído pela diegetização, uma vez que a noção de diegese se confunde com aquela de mundo textual.

O laboratório é um mundo ao mesmo tempo bem caracterizado e radicalmente autônomo em relação aos outros espaços do filme. De outro lado estão os planos de mapas, de esquemas e de gráficos, isto é, as imagens projetadas pelos especialistas e que têm um discurso de especialista. Bizarramente, estes planos não são jamais ligados à micro-diegesis do laboratório, eles pertencem ao espaço do especialista pelo seu conteúdo, não devido a sua ancoragem no quadro espacial temporal: filmados em tela cheia, nada permite situá-los em um mundo qualquer. Estes são *espaços de signos* que por certos aspectos assemelham-se ao nosso mundo mas que não revelam um mundo. (Odin, 2000, p.130).

De maneira semelhante, muitos documentários animados buscam representar o estado mental ou sentimental dos personagens, apresentando visualmente o que podemos considerar como espaços psicológicos, sobre os quais podemos diegetizar ou não. O filme *Becoming Invisible* (Andy Glynne, 2008), da série inglesa *Animated Minds*, por exemplo, apresenta a narração de uma personagem portadora de anorexia, com imagens que ilustram aquilo que a personagem fala e que se configuram como o mundo psicológico da personagem. O discurso em primeira pessoa causa empatia e somos levados a sentir-se no lugar da personagem, sofrendo da mesma aflição. O filme nos convida a diegetizar e construímos um espaço psicológico correspondente ao universo psicológico da personagem.

O filme *A is for Autism*, por outro lado, pretende revelar uma forma de ver o mundo que só é comum aos autistas. Construído a partir de desenhos feitos por pessoas autistas com objetivo de ilustrar a condição do portador de autismo, o filme combina intervenções sonoras, como falas e efeitos de áudio, com diferentes recursos visuais, animações de desenhos, montagens com imagens *live-action*, repetições de imagens etc., em um conjunto audiovisual caótico que corresponderia ao universo mental dos autistas. Não reconhecemos no filme a organização do mundo tal como vemos, mas reconhecemos que o caos visual e sonoro pode ser um mundo: o mundo visto pelos olhos dos autistas. As cenas que se repetem (como a de uma mão infantil que mexe em um interruptor de luz ou que aperta a tecla de um piano) e a mistura de diferentes desenhos animados, de

maneira não-linear e muito breve (a sequência dos depoimentos também não parece seguir uma linearidade), não permitem construir um mundo, mas parecem exemplificar, *mostrar*, a desordem psicológica que conforma a experiência de mundo dos autistas. São planos que pertencem ao discurso do filme, isto é, que discursam sobre o que é ser autista, sem, entretanto, funcionar ao nível de uma diegetização.

Podemos considerar que construir um mundo diegético em documentários constituídos somente por imagens animadas é uma operação que se difere daquela operada a partir de imagens de qualidade fotográfica, como as imagens da câmera. O espaço diegético do filme animado é um mundo relacionado de maneira referencial, simbólica, e não direta ou indexical com o mundo em que vivemos. Além disso, em filmes cujas formas e objetos animados são mais abstratos, mais metafóricos e menos naturalistas, o espectador possui maior liberdade associativa e a construção de um mundo se dá, nestes casos, de maneira mais subjetiva. Devemos considerar também que no cinema de animação existem diversas formas de estabelecer uma relação com o mundo real a partir das diferentes técnicas e materiais empregados. Animações em 2D e em 3D diferem-se consideravelmente nesse sentido. A pesquisadora Suzanne Buchan analisa justamente a construção de mundo em animação e defende que:

(...) Os mundos que a animação 2D convencional representa não têm um corolário em nossa experiência vivida. Nós os compreendemos através de indícios espaciais e culturais e podemos imaginar o que os referentes representam através das sugestões feitas pelas imagens. Isto, obviamente, não funciona necessariamente com o cinema abstrato ou para alguns tipos de filmes não-narrativos, que não estão preocupados com uma representação coerente ou com a interpretação da realidade. Por exemplo, animações com celulóide, desenhadas ou rotoscopiadas tendem a usar os princípios de composição, escala e perspectiva os quais, ao menos, sugerem uma analogia com o mundo em que vivemos. (Buchan, 2006, pp. 20-21)

Nesse sentido, ao analisar como a animação bidimensional de desenhos difere da realidade, Alexander Sesonske afirma que nestes casos “existe *um*

mundo que nós experienciamos aqui, mas não o mundo” (Buchan, 2006, p.18). No caso da animação de bonecos, por outro lado, a particularidade é que esse tipo de animação carrega em si a existência de duas dimensões espaciais. Por um lado, os bonecos ocupam um espaço no nosso mundo físico, isto é, a imagem da animação de bonecos projeta a dimensão da circunstância onde essa imagem foi construída: o local onde os bonecos e os cenários foram filmados. Por outro lado, o mundo a que estes bonecos fazem referência no filme de animação não é esta mesma dimensão espacial ocupada por eles no mundo físico, mas é um mundo criado a partir da animação, isto é, um mundo *representado* pela imagem animada. Como afirma Suzanne Buchan:

Claro, pode-se dizer o mesmo sobre um filme live-action: o momento da filmagem é único. No entanto, os atores, o cenário e o mundo físico em que se realizam as ações são existentes, tangíveis e constituem uma parte do mundo real. (...) A animação de bonecos traz à tona um conjunto diferente de questões, uma vez que ela é uma forma híbrida complexa a respeito disso. Os cenários e os bonecos existem e, embora pareçam ter proporções antropomórficas na tela, eles são construídos em uma escala menor. No entanto, embora os acontecimentos que vemos na tela *não* ocorreram, os objetos *de fato* existem. A animação de bonecos, portanto, representa um 'mundo' diferente para o espectador, algo entre "um mundo", criado com a técnica de animação, e 'o mundo', em seu uso de objetos reais e não de desenhos representativos. (Buchan, 2006, p. 21)

Podemos considerar, portanto, que diegetizar a partir de um filme de animação é construir um mundo a partir da analogia que fazemos da imagem animada com o mundo em que vivemos. No caso de documentários animados, especialmente daqueles que tratam de experiências de vida de pessoas reais e que se estruturam em torno de um relato, a diegetização pode ser facilitada pela identificação do personagem animado como sendo a representação de um personagem real e pelo poder da narração de estabelecer um vínculo com um mundo possível. No caso de documentários animados, com o mundo histórico.

Documentário animado e construção do discurso

O discurso de um filme pode ser entendido como a totalidade dos processos de estruturação da mensagem veiculada pelo texto fílmico: narração, discursivização, mostração etc. Segundo Roger Odin, muitos documentários são estruturados em torno de uma narração, aproximando-se dos filmes ficcionais, que dependem da narração para fazer operar uma leitura ficcionalizante. Podemos considerar que a maior parte dos documentários animados produzidos na contemporaneidade são estruturados em torno de relatos, especialmente relatos biográficos ou autobiográficos. A tendência subjetiva do documentário animado permite que esse tipo de filme seja adequado a narrações em primeira pessoa, especialmente porque as ferramentas da animação podem tornar visível qualquer história, seja ela real ou não. A narração é um tipo de colocação discursiva muito presente no documentário animado também porque o depoimento adquire mais força nesse tipo de produção, uma vez que muitos deles se constituem como depoimentos ou entrevistas que são ilustrados visualmente através da animação, como podem exemplificar os filmes da série *Animated Minds*.

Como Roger Odin aponta, muitos documentários não reclamam a construção de um relato e baseiam-se em estruturas discursivas de convencimento, como os filmes que sustentam um discurso contra a guerra, a favor de minorias sociais etc., a exemplo do documentário animado *Revolving Door*, em sua referência à prostituição como um problema social. Além disso, os documentários frequentemente oferecem mais de uma estrutura discursiva, como por exemplo, o filme *Notre planète, la terre*, que o autor analisa e aponta os principais sintagmas discursivos: comparativos, demonstrativos e categoriais. O filme animado *Daddy's Little Bit of Dresden China*, que trata do abuso sexual infantil a partir da experiência pessoal da personagem-diretora, por exemplo,

apresenta a combinação da operação de discursivização com a narrativização. O filme tem início com uma voz over infantil que narra a história de seu nascimento como se fosse uma princesa de conto de fadas. Os materiais usados para a composição visual dos personagens e dos cenários são bem diversificados: a imagem de um palco de teatro de marionetes, desenhos de um rei e uma rainha, foto de uma menina com o desenho de uma coroa que pode ser tomada como sendo da personagem-autora, a casa com pai, mãe e filha construídos por materiais que parecem sucata, recortes de revista etc.



Figura 6 - Frames do filme *Daddy's Little Bit of Dresden China* que indicam a exploração sexual da imagem feminina

Neste filme, a narração da personagem-autora é interrompida por um trecho de animação dos personagens filha (representada por um boneco pequeno feito com plumas e ataduras e cabeça de porcelana chinesa), mãe (representada por um boneco feito com flores secas e uma colher como braço) e pai (um boneco de lata, cabeça de vidro e lâmina de barbear como boca) em situações do cotidiano. Também são mostrados trechos de animação feitos com montagens de recortes de revista e desenho animado, em que homens indistintos falam sobre mulheres ou que representam mulheres sendo tratadas de forma machista em espaços públicos. A representação visual do núcleo familiar da personagem-

autora seguem arquétipos que os transformam em representações não apenas da personagem e de sua família, mas também de estereótipos: a criança frágil, delicada como uma porcelana chinesa, a mãe, típica rainha do lar e o pai, frio e sólido como o metal. Isso é possível através do recurso de “fabricação”, que explora as potencialidades expressivas de materiais, como apresentamos no primeiro capítulo. As cenas que correspondem às representações do espaço doméstico e do espaço público apresentam o discurso do filme sobre o abuso sexual infantil, relacionando a forma como as mulheres são representadas na mídia e nos espaços sociais, o universo infantil dos contos de fadas e os comportamentos sociais reproduzidos no ambiente familiar de estrutura patriarcal.



Figura 7 - Pai, filha e mãe no filme *Daddy's Little Bit of Dresden China*

Segundo Roger Odin, alguns filmes documentários não são narrativos e nem discursivos, mas apenas “mostram” algo. Os filmes de Jean Rouch como *Moi, un Noir* (1957) e *Les Maîtres Fous* (1954), por exemplo, são citados pelo autor como documentários de “mostração participante”, enquanto os filmes de Richard Leacock, como *Primary* (1960), seriam exemplos de “mostração ostentando ponto de vista pessoal” e vídeos de vigilância, por outro lado, são definidos como exemplos de documentários de “mostração objetiva”. A operação de mostração é

comum em documentários animados baseados em entrevistas e gravações e que recebem um tratamento visual por técnicas de animação, como alguns episódios da série inglesa *Conversation Pieces*, em que fragmentos do cotidiano foram registrados com equipamento de gravação e a banda visual foi reconstruída com objetos e bonecos de plastilina e “revivida” pela técnica de *stop motion*. O filme *Revolving Door* pode ser considerado um exemplo de documentário animado que apresenta uma estrutura mista. O filme tem exemplos de mostração, como os trechos que reconstroem situações vividas pela personagem Gilliam e trechos de entrevista com um cliente da prostituição no bairro de *St Kilda*, na Austrália. Além de mostrar partes da vida da personagem e do que acontece às prostitutas que trabalham nas ruas de *St Kilda*, *Revolving Door* apresenta também um discurso sobre a prostituição nessa região em condenação ao efeito de porta-giratória, que mantém mulheres na prostituição, operando sob uma estrutura discursiva e também de mostração.

A sintonia através de animação

Segundo Roger Odin, assim como acontece com o modo ficcionalizante, o modo documentarizante de ver um filme requer a operação de “sintonia” (*mise en phase*), isto é, realizar “o processo que me conduz a vibrar ao ritmo daquilo que o filme me dá a ver e entender” (Odin, 2000, p.38). Em outras palavras, o processo de sintonia pode ser compreendido com uma operação afetiva que o filme suscita no espectador, em que o estado emocional que este último desenvolve ao assistir ao filme é homólogo ao estado emocional em que transcorrem as ações do filme. No caso do filme de ficção cujo discurso é narrativo, a sintonização pode ser entendida como a relação afetiva criada entre o espectador e a história do filme. Um filme de ficção que mostra uma perseguição em ritmo frenético do herói ao

seu antagonista, por exemplo, pode fazer o espectador sentir a adrenalina que a perseguição proporciona. Roger Odin observa que “em termos lacanianos, a ‘sintonia’ poderia ser dita como o ativar da inscrição do espectador no eixo imaginário” (Odin, 1995, p. 219), isto é, fazer o espectador penetrar no discurso fílmico.

Os filmes lidos segundo o modo documentarizante, com base na proposta de Roger Odin, podem mobilizar diferentes tipos sintonização, tanto a sintonia narrativa, a discursiva (que faz o espectador aderir às idéias expressas pelo discurso do filme), entre outras, ou mesmo não exigir do espectador qualquer trabalho afetivo particular. O filme *O Divino, De Repente*, por exemplo, mobiliza mais de um tipo de sintonização. Podemos identificar, por exemplo, a operação de sintonia narrativa quando acompanhamos a narração de Divino sobre sua vida. Por sua vez, os trechos de animação dos repentes nos convida a vibrar ao ritmo dos repentes cantados, da trilha sonora e da interpretação musical dos repentes por Divino. Vibramos então ao ritmo do efeito musical produzido. Em *A is for Autism*, por outro lado, o conjunto audiovisual caótico composto pela não-linearidade da narrativa, a repetição de imagens e sons, a montagem desconexa bloqueiam o envolvimento emocional do espectador. O filme causa confusão mental, desorientação, mas essa desordem psicológica é o efeito que se quer produzir no espectador para dar a entender como o mundo é visto e sentido pelos autistas.

A enunciação no documentário animado

Segundo Roger Odin, o modo documentarizante é muito mais complexo e congrega processos mais heterogêneos do que o modo ficcionalizante, o que pode tornar difícil ao espectador identificar que modo de leitura ele deve colocar

em operação diante de um filme que apresenta características híbridas, como o documentário animado. Segundo o autor, filmes documentários reclamam diferentes construções espaciais, colocações discursivas e relações afetivas e é na especificidade da estrutura narrativa que podemos encontrar alguma homogeneidade: toda leitura fílmica segundo o modo documentarizante requer a construção por parte do espectador de um enunciador documentarizante – o Enunciador real – como sendo o responsável pela comunicação fílmica.

Como afirmamos anteriormente, a construção de um enunciador documentarizante não está ligada ao estatuto de real ou de imaginário daquilo que é mostrado, mas ao fato de que ele pode ser interrogado em termos de verdade, autenticidade, ideológico etc. Dessa forma, o espectador pode duvidar daquilo que o enunciador documentarizante propõe sem, no entanto, deixar de realizar uma leitura documentarizante. Além disso, ler um filme segundo o modo documentarizante, isto é, realizar uma “leitura documentarizante”, frequentemente significa articular o enunciador documentarizante e um enunciador fictício. Por exemplo, quando o documentário faz uso de encenação, há a construção de um enunciador fictício em relação à representação dos personagens (o espectador sabe que está diante de atores) e a construção de um enunciador documentarizante que se dá ao nível do reconhecimento de um discurso por traz da encenação (o espectador sabe que a encenação serve ao propósito de uma representação de fatos do mundo histórico). Roger Odin destaca, no entanto, que na leitura documentarizante os enunciadores reais e fictícios funcionam em diferentes níveis de produção de sentido, isto é, operam de forma independente. No filme *O Divino, De Repente*, por exemplo, podemos considerar os personagens animados dos repentes como enunciadores fictícios da realidade retratada pelos repentes. O personagem Divino, entretanto, permanece como enunciador real mesmo quando é transformado em personagem animado. Neste caso, tomamos o

desenho ou o boneco de Divino como “versões” do personagem real, isto é, como formas de representação visual tal qual uma fotografia, porém, carregadas com o traço subjetivo do ilustrador/animador.

Ressaltamos, mais uma vez, que no caso do documentário animado, por seu caráter híbrido e pela forte relação da animação com a comunicação ficcional, caso as instruções para a construção de um Enunciador real não sejam bem delimitadas pode ocorrer do Enunciador ser tomado por um sujeito fictício e a leitura documentarizante não se realizar. No caso de filmes como *Dossiê Ré Bordosa*, que embaralham os limites entre real e ficcional, por exemplo, essa construção pode ser ainda mais difícil. Porém, uma característica de documentários de animação é que pela natureza artificial da produção animada, que é visível ao espectador, a presença do animador/diretor por trás da construção do filme está sempre evidente e ele pode ser considerado como o autor ou um dos autores da comunicação fílmica. Podemos considerar, dessa forma, que na leitura documentarizante de um documentário animado o animador/diretor é potencialmente um Enunciador real.

Documentário animado e os problemas do documentário

Segundo Roger Odin, a análise do modo documentarizante mostra que existem muitas maneiras de construir um enunciador documentarizante e de fazê-lo intervir na estrutura enunciativa. A complexidade do modo documentarizante, no entanto, constitui uma fragilidade, pois essa heterogeneidade não permite assegurar o bom funcionamento do documentário:

... com a documentarização, fora o fato de que eu sei que vou ter que construir um enunciador documentarizante, quase não há possibilidade de previsibilidade; eu devo decidir caso por caso, filme por filme e mesmo a cada momento de leitura de um filme, quais são as operações de produção de sentido e de afetos que devo utilizar. (Odin, 2000, p. 135)

Para o autor, entretanto, existem soluções que poderiam agir garantindo a construção de um Enunciador real, minimizando os efeitos do desejo de ficção que domina o campo da leitura fílmica. O autor divide essas soluções em dois blocos: soluções internas e soluções externas.

As soluções internas dizem respeito à forma como o filme é estruturado. O uso de recursos estilísticos próprios da narrativa documental e pouco usuais em filmes de ficção como a voz over e o uso de entrevista, por exemplo, poderiam conduzir o espectador a uma leitura documentarizante. No entanto, como os gêneros cinematográficos compartilham cada vez mais de recursos estilísticos ou narrativos, os recursos de estilo podem fornecer uma indicação de modo de leitura apenas relativa. Outra solução interna indicada por Roger Odin é a utilização, no filme documentário, de uma estrutura ficcionalizante (por exemplo, o convite à diegetização, à sintonia narrativa etc.), porém mantendo fortemente a instrução para a construção de um enunciador documentarizante. A vantagem dessa solução, segundo o autor, seria evitar a heterogeneidade do modo documentarizante: “o documentário assim construído funciona, salvo no que concerne a sua estrutura enunciativa, sobre uma estrutura compacta, simples e conhecida: aquela da ficcionalização”. Nesse sentido, o documentário animado, por seu caráter híbrido e pelas especificidades do cinema de animação, pode oferecer uma solução para levar o espectador à construção de um Enunciador real sem que ele abandone totalmente o seu desejo de ficção: o documentário animado alia a empatia que a animação suscita no espectador à valorização na sociedade contemporânea dos discursos subjetivos sobre o mundo.

As soluções externas para o documentário, por sua vez, estão relacionadas ao contexto e às instituições que têm poder de imposição de sentido sobre os filmes, como os espaços de exibição que demandam um tipo de leitura específica (um festival de cinema documentário, por exemplo) ou instituições voltadas para a

produção de filmes documentários (como a *National Geographic Channel*, por exemplo). Como afirmamos anteriormente, a instituição ligada ao filme pode agir fornecendo uma indexação documentária.

Podemos ilustrar a utilização de soluções ao problema do modo documentarizante através da análise do documentário *Silence*, destacando os elementos internos e externos que podem conduzir o espectador à construção de um Enunciador real, segundo o modo de leitura documentarizante proposto por Roger Odin. Quanto aos elementos internos do filme, destacamos, primeiramente, os créditos. Ao término do filme é apresentada a informação de que a narração é de Tana Ross. Mesmo que o espectador não tenha captado o nome da personagem, Tana, durante o filme, ele é informado pelos créditos de que o filme é “Baseado na vida de Tana Ross”. O fato da narração ser feita pela própria personagem reforça a concepção do filme como um discurso em primeira pessoa e a informação de que o filme é baseado na vida de alguém indica que a fonte da história contada é real. A ausência de atores nos créditos também pode ser considerado um elemento que atesta o filme como uma produção não-ficcional.

Segundo Roger Odin, mesmo que o espectador não tenha informações sobre o filme e comece a assisti-lo depois de passados os créditos iniciais, ele pode ser conduzido a uma leitura documentarizante pelo sistema estilístico do filme. Entretanto, como já mencionamos, tanto a ficção como o documentário possuem recursos de estilo que são típicos de cada um, mas os dois compartilham esses recursos. Portanto, mesmo que o sistema estilístico do filme forneça instruções para um modo de leitura fílmica, o conhecimento de que o filme é uma obra de ficção ou de não-ficção não é conclusivo. Nesse sentido, apontamos alguns recursos usados no filme *Silence* que podem fornecer uma instrução *relativa* (e não conclusiva) sobre o modo de leitura que o espectador deve adotar diante do filme.

Um dos recursos de estilo que é próprio de filmes documentários e que é visualizado em *Silence* é a utilização de filmes e fotografias de arquivo. Como gravações de eventos reais, as imagens de arquivo podem indicar ao espectador que o filme trata de eventos que encontram existência na história social e que trata-se de uma obra não-ficcional. Outro elemento típico do documentário presente em *Silence* é a narração realizada em forma de testemunho, nesse caso, uma descrição dos fatos em primeira pessoa. Esse pode ser considerado o elemento mais importante para instruir o espectador a ler o filme como documentário, pois a narração tem início com a frase afirmativa “essa é a minha história” (mesmo que muitos filmes de ficção se sirvam do mesmo artifício) sobreposta a imagens de arquivo (que reconhecemos como semelhantes às imagens dos filmes já realizados sobre o nazismo). A narração é estruturada de forma expositiva e a voz é a própria voz do personagem e não de um ator (o que é informado pelos créditos finais). Dessa forma, o espectador pode ser levado a entender que os fatos que fazem parte da História, documentada pelas imagens de arquivo e de conhecimento comum, fazem parte também da história do personagem.

Além disso, a junção de fotografia e animação pode ser um recurso que faz o espectador operar uma leitura documentarizante diante desse filme. Além de expor, através de sua construção auto-evidente, a presença do animador como autor ou testemunha do discurso fílmico, em *Silence*, as sequências de animação têm início com a transformação da fotografia do personagem principal em desenho. Dessa forma, a fotografia que antecede a animação fornece um indício de que o personagem animado é alguém que encontra existência no mundo real. Apesar de não-evidentes, a utilização da música criada para o concerto *Through the Silence* (que expôs pela primeira vez a história de vida de Tana Ross) e as imagens animadas baseadas nos desenhos de Charlotte Salomon (que

representou em pinturas sua vida na Alemanha nazista) também podem fornecer subsídios para que o espectador realize uma leitura documentarizante do filme, caso esse espectador possua informações extra-fílmicas sobre os materiais de composição utilizados. Além disso, nos planos de filmes de arquivo o áudio remete à captação de som direto, um recurso típico de filmes documentários e que dá às filmagens o sentido de arquivos autênticos.

As soluções externas para uma leitura documentarizante de *Silence*, por sua vez, estão relacionadas à indexação da obra como um documentário animado impressa no encarte do DVD do filme e na página do filme na Internet. Além disso, como dissemos anteriormente, o filme foi citado pelo teórico Brian Wiston como exemplo de documentário sobre o holocausto e foi financiado por uma empresa que podemos considerar como uma “instituição documentarizante”, a *Jewish Documentary Filmmaking National Foundation for Jewish Culture*.

Podemos identificar como alguns enunciadores reais que podem pôr em ação uma leitura documentarizante do filme *Silence*:

1. A personagem-narrador Tana Ross – o espectador pode tomar o personagem como o responsável pelo discurso do filme.
2. A História – o espectador pode tomar o filme como um documento sobre o Holocausto (o que é potencializado pelas imagens de arquivo) e reconhece a História (especialmente a documentação histórica do Holocausto) como origem da comunicação fílmica.
3. O animador/diretor – o espectador pode realizar uma leitura documentarizante com o objetivo de compreender como o animador “fala” sobre o Holocausto e sobre a história de Tana Ross através da animação.

Nesse sentido, ao definir o que estabelece a leitura documentarizante de um documentário animado podemos distinguir dois blocos de produção dessa leitura: a produção individual e a produção institucional. A produção individual diz respeito

à disposição pessoal do leitor diante do filme, o que torna possível que qualquer filme seja lido segundo uma leitura documentarizante²⁸.

A produção institucional de uma leitura documentarizante do documentário animado, por outro lado, diz respeito à produção de um Enunciador real a partir de instruções determinadas pelo filme, seja através de soluções internas ou por soluções externas, como exemplificamos através da análise do filme *Silence*. Como afirmamos anteriormente, nada impede que o espectador faça a leitura de um documentário animado sob outro modo de leitura, pois no que se refere à construção de sentido de um texto a disposição do leitor e o contexto têm maior força de imposição de sentido à leitura. Além disso, por ser uma produção híbrida, isto é, por ser não apenas um documentário mas também um filme de animação, o documentário animado convida o espectador a por em ação outros modos de leitura, como a leitura estética, a leitura poética ou mesmo a leitura ficcionalizante. Porém, defendemos que a complexidade do documentário animado não bloqueia a produção de uma leitura documentarizante e não impede que este tipo de produção seja considerado como pertencente ao conjunto de filmes documentários.

Outras leituras do documentário animado

Como afirmamos anteriormente, porque o documentário animado apresenta uma 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, entre outros, mas especialmente, com o cinema de ficção, documentários animados em geral são

²⁸ Essa operação, entretanto, não pode ser efetuada em todos os níveis, pois, como mostramos anteriormente, o filme tem o poder de interditar certas construções de sentido e, por outro lado, também fornece instruções para modos de leitura.

produções que suscitam ao espectador mais de um modo de leitura, entre os modos propostos por Roger Odin em sua abordagem semiopragmática do cinema.

Destacamos, mais uma vez, a afirmação de Odin sobre o poder dominante da comunicação ficcional na sociedade ocidental, que conduz o espectador a predispor diante de um filme o desejo de ficção. Como o documentário animado, em muitos casos, está situado na fronteira entre ficção e não-ficção, podemos considerar que existe uma grande margem para que a leitura ficcionalizante triunfe sobre a leitura documentarizante e que o espectador dê vazão ao seu desejo de ficção na compreensão de um documentário de animação. 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*, que propõem traduzir o estado mental de pessoas com problemas psicológicos, ou no caso de documentários animados autobiográficos.

Apesar da multiplicidade de leituras que o documentário animado suscita, gostaríamos de destacar dois modos de leitura apresentados por Roger Odin que podemos relacionar também com alguns tipos de documentários animados, sendo o primeiro modo de leitura provocado por produções autobiográficas, a leitura autobiográfica, e o segundo por produções que exploram o foro íntimo, como os *realities shows*, a leitura de autenticidade.

Ao analisar o filme *Lettre d'amour en Somalie* (1981, Frédéric Mitterrand), Roger Odin afirma que o filme convida a uma leitura em termos de um “EU enunciador real documentarizante” (Odin, 2000, p. 144) que se estrutura em dois

níveis enunciativos: através do Eu lírico e do Eu histórico. Segundo o autor, a estrutura enunciativa de *Lettre d'amour en Somalie* se configura da seguinte maneira: o Eu histórico pode ser interrogado em termos de verdade e conduz a uma leitura documentarizante; o Eu lírico não pode ser interrogado em termos de verdade e a leitura se dá sob o modo de leitura privado. Sobre o discurso autobiográfico, Odin chama atenção para o fato de que 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. Dessa forma, esse enunciador se difere do Enunciador real, próprio da leitura documentarizante, que se caracteriza como um enunciador que pode ser questionado. Considerando que muitos documentários animados se constituem como autobiografias animadas, devemos levar em conta, nesses casos, a compreensão da animação ao nível de uma leitura autobiográfica e, não, documentarizante. Neste caso, a construção não será a de um Enunciador real, mas de um EU enunciador real documentarizante.

Por outro lado, ao tratar de produções que se fundamentam sobre um “desejo de realidade”, como *realities shows*, programas sobre histórias de vida, reconstituições, entre outros, Roger Odin afirma que a leitura de autenticidade se constitui através de três operações: a primeira é o convite à construção de um enunciador real; a segunda operação é o tratamento cinematográfico que se sustenta na estética da transparência (ausência de comentário, som direto, câmera invisível, etc.); a terceira é a impossibilidade de questionar o Enunciador em termos de verdade. Segundo o autor:

Esta análise atribui um teor preciso a uma intuição frequentemente expressa (mas raramente evidenciada), ou seja, de que estas produções são intermediárias entre a ficção e o documentário. Da leitura documentarizante elas herdam a instrução de construir um enunciador como real; da ficcionalização elas preservam a impossibilidade na qual eu questiono este enunciador em termos de verdade. Tem-se aí uma verdadeira perversão da leitura documentarizante: bloqueando a leitura em termos de verdade, estas produções

instituem o enunciador real como um sujeito não questionável. Assim, o contrato de leitura é transformado em um simples contato entre os sujeitos da comunicação (família de um lado, os espectadores do outro.) (ODIN : 2000, p.164).

Através da análise de exemplos de documentários animados apresentada no terceiro capítulo deste trabalho, podemos considerar que o documentário animado tem especial vocação para a apresentação de histórias de vida, para biografias e autobiografias. Podemos considerar que, em muitos casos, o documentário conduz o espectador a uma leitura de autenticidade e não propriamente a uma leitura documentarizante.

Por fim, consideramos a necessidade de um estudo mais elaborado sobre o documentário animado em relação a outros modos de leitura apresentados por Roger Odin, mas sustentamos que neste trabalho nossa proposta esteve pautada pela análise do documentário de animação a partir do modelo de *modo documentarizante* apresentado por Odin, com vista a examinar a compreensão de um documentário animado enquanto um filme documentário.

CAPÍTULO III

FALANDO DO MUNDO COM ANIMAÇÃO

Apresentação do potencial narrativo da animação para o cinema documentário através da análise de alguns documentários animados

Introdução

Como apresentamos no primeiro capítulo deste trabalho, a relação entre documentário e animação não é algo novo. Entretanto, como demonstra a crescente presença do documentário animado em festivais e em publicações acadêmicas sobre o cinema documentário²⁹, o cruzamento entre documentário e animação tem ganhado força na produção audiovisual contemporânea, assim como também a mestiçagem entre formatos cinematográficos diferentes. A multiplicidade de materiais e o hibridismo que marcam essas produções podem ser explicados, entre outras razões, pela popularização dos equipamentos de vídeo e, em um momento posterior, das tecnologias digitais. Ao tratar da “crise da representação” operada pela emergência das estéticas videográficas, Raymond Bellour defende que o surgimento do vídeo operou uma diluição das fronteiras de demarcação da imagem (cinematográfica, televisiva, fotográfica) e o surgimento de um novo regime da imagem, de uma imagem eletrônica, pós-representativa, o qual ele chama de um regime do “entre-imagens” (Bellour, 1997). Podemos considerar também que as produções contemporâneas acompanham a mudança

²⁹ Um exemplo da presença crescente do documentário animado no campo das pesquisas acadêmicas é a mais recente edição do livro de Bill Nichols *Introduction to Documentary*, de 2010, que, em acréscimo à edição de 2008, inclui referências ao documentário animado analisando exemplos desse tipo de produção, como *Silence* e *Waltz with Bashir*. Além disso, a conferência *Animated Realities*, realizada pela Edinburgh College of Art em 2011, é um exemplo de evento acadêmico dedicado ao estudo do documentário animado.

da posição do sujeito frente ao mundo, em que o indivíduo passa a ocupar um papel central e a luta social contra a submissão de uma classe foi substituída pela luta contra a submissão da subjetividade, como aponta Michael Renov acerca da função política das autobiografias contemporâneas:

(...) a autobiografia em filme e vídeo tornou-se um instrumento para a associação do testemunho público libertador com a terapia privada. Não é de modo algum surpreendente que grande parte da autobiografia atual tenha sido produzida às margens da cultura comercial por feministas, gays, pessoas de cor e todo tipo de dissidente. (Renov, 2005, p. 243)

A mudança na posição do autor diante da construção do discurso fílmico é caracterizada por uma abordagem sobre o mundo que passa a ter o Eu como ponto central, por um falar do mundo através de si mesmo ou de um outro indivíduo, o que foi potencializado pela popularização da câmera de vídeo e, mais recentemente, pelos espaços de alcance global de manifestação do indivíduo, possibilitados pela Internet, tais como as redes sociais, o *youtube*, *twitter* etc., 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).

Dessa forma, a proliferação de produções audiovisuais de caráter subjetivo, como os filmes autobiográficos, passou a dominar a produção tanto no campo do cinema ficcional, como no cinema de não-ficção. E, como defendemos no primeiro capítulo deste trabalho, a animação apresenta-se como uma importante ferramenta para as produções subjetivas, pois a impressão de uma marca pessoal sobre a obra é inerente ao processo de construção da animação, o que potencializa tanto a auto-expressão como a expressão da individualidade de um outro a partir de um olhar que é também expressamente subjetivo. A animação permite também aliar o discurso comumente formal e sério do documentário com o lúdico e o humor, tão fortemente relacionados ao cinema de animação,

potencializando novas abordagens de temas e de formas de representação do indivíduo.

Além disso, as ferramentas narrativas da animação, como penetração, simbolismo, condensação etc., permitem oferecer um caminho intensificado para a compreensão de uma realidade através de uma construção visual metafórica, o que é bastante apropriado para o discurso documental e, em especial, para o documentário subjetivo ou poético. Como afirma Bill Nichols (2010), o entendimento metafórico é frequentemente a maneira mais significativa e persuasiva de convencer alguém sobre o mérito de um argumento. Nesse sentido, o autor aponta:

É aqui que documentários animados têm feito considerável impacto. Imagens animadas tocam todos os recursos da imaginação criativa e, em documentários, tornaram-se atrelados a situações e eventos específicos e, frequentemente, às vozes de pessoas atuais (Nichols, 2010, p. 111).

Tendo como ponto de partida o impacto da imagem animada sobre o documentário, tomamos como base as ferramentas do cinema de animação para apresentar uma análise de documentários animados a partir do potencial narrativo que a animação oferece às narrativas documentárias. Para tanto, propomos neste capítulo realizar a análise de filmes classificados, por seus autores ou por instituições do campo do cinema, como “documentários animados”, isto é, propomos analisar filmes que foram indexados como “documentário animado”.

A escolha da “indexação” como critério de seleção dos filmes segue a consideração de Noël Carroll (2005), para quem a classificação de um filme como documentário indica ao leitor que o autor tem intenção de que ele, o espectador, veja o filme segundo uma postura assertiva ou, em outras palavras, que ele interprete o filme como uma obra assertiva. No caso do documentário animado, consideramos que essa indexação indica ao espectador que o filme se propõe como uma obra que oferece asserções, porém, que faz isso *através de animação*.

Além de considerar as idéias de Noël Carroll sobre indexação, tomamos como base para o parâmetro de escolha, principalmente, a proposta de Roger Odin – abordada no segundo capítulo – sobre as *instruções paratextuais de leitura* de um filme. Segundo Odin (2005), um filme dá indicações do modo como ele deve ser lido através de seu *paratexto*, isto é, através de informações que estão fora da obra em si, como por exemplo o tipo de Instituição que produz ou que exhibe o filme, o local de exibição, sua classificação etc. Segundo Odin, essas informações atribuem sentido ao filme – por exemplo, um filme produzido pelo INCE no Brasil seria visto como um filme educativo – o que determina o modo como ele é visto pelo espectador. Nesse sentido, aproximamos o conceito de indexação proposto por Noël Carroll com as idéias de Roger Odin ao considerar que ao ser classificado como “documentário animado”, o filme fornece ao espectador a instrução para que ele seja visto como um documentário.

A classificação do filme como “documentário animado” assume importância neste capítulo especialmente por considerarmos que essa indexação traz a idéia de que a união de animação com documentário nessas obras foi algo planejado. A indexação como “documentário animado” revela o desejo de produzir uma obra que seja vista ao mesmo tempo como animação e como documentário, o que indica que o autor tem conhecimento de que esse é um tipo de produção particular. Em termos de leitura fílmica, a indexação como “documentário animado” não apenas pode conduzir o espectador a pôr em ação uma *leitura documentarizante*, como também pode suscitar a reflexão sobre que tipo de filme ele está vendo e sugerir questões tais como: “Esse filme é um documentário?”, “Como pode ser um documentário se é feito de animação?” e, especialmente, “Por que esse filme documentário usa animação?” É justamente a essa pergunta que pretendemos responder com a análise dos filmes escolhidos, apresentando como

a animação está articulada com a narrativa documental nessas obras, o que pode justificar a opção dos autores pela produção de um documentário animado.

O objetivo da análise desses filmes é, portanto, entender como documentários animados podem oferecer asserções sobre o mundo através de estratégias narrativas que são particulares ao cinema de animação e que não são comuns em narrativas documentais. Pretendemos analisar os materiais e as produções de sentido postas em ação pelo uso de técnicas de animação nos filmes escolhidos, buscando apontar potenciais usos da animação em narrativas documentais. Dessa forma, foram escolhidas obras que divergem entre si quanto ao assunto abordado, quanto ao tipo de materiais utilizados para a construção da animação e, mais importante, no que se refere a como a animação se relaciona com o domínio documental de cada obra.

Nesse sentido, *Silence*, de Sylvie Bringas e Orly Yadin, é um filme sobre a experiência de silenciar o trauma de sobreviver ao Holocausto, com narração em primeira pessoa, cujo áudio foi construído em correspondência com a animação e o texto é baseado no depoimento da personagem. *A is for Autism*, de Tim Webb, por sua vez, é um filme de caráter colaborativo entre o diretor e os personagens e que busca retratar através da animação a realidade vista de maneira particular por portadores de autismo, utilizando para isso desenhos feitos por autistas. Já a série *Animated Minds*, de Andy Glynne, é um conjunto de pequenos depoimentos animados, de pessoas que sofreram distúrbios psicológicos, que tentam exprimir visualmente, através da animação, o estado mental dessas pessoas. *Revolving Door*, de Alexandra & David Beesley, é um documentário animado sobre a prostituição no bairro de *St Kilda*, na Austrália. Realizado originariamente para ser um documentário em *live-action*, *Revolving Door* apresenta intervenções gráficas feitas sobre o material filmado e tem como produto paralelo do mesmo projeto um *website* com “conteúdo documental”, que estende a “documentação” da vida da

protagonista, Gillian, iniciada com o documentário animado. *Dossiê Rê Bordosa*, de Cesar Cabral, é um filme brasileiro produzido a partir da animação de bonecos, que mistura personagens ficcionais e reais para investigar a morte de um personagem fictício por seu criador, o cartunista Angeli. Por fim, a produção brasileira, *O Divino, De Repente*, de Fábio Yamaji, é um curta-metragem que mistura diferentes técnicas de animação e trechos de gravações para apresentar ao espectador o personagem Divino e os repentes que ele costuma cantar.

SILENCE

Memória afetiva do Holocausto

Título: Silence

Ano: 1998

Duração: 11'

Direção: Sylvie Bringas e Orly Yadin

País: Inglaterra

Animação: Tim Webb e Ruth Lingford

Música: Noa Ain

Produção: Halo Production (para o Channel 4 - BBC)

Co-Produção: Rockfilms (Suécia)

Prêmios: Gold Hugo – Chicago International Festival 1998; Melhor Curta-Metragem – Oslo Animation Festival 1998; Grand Prix – Odense Film Festival 1999; Melhor Animação – 48 Melbourne International Film Festival 1999; 2º Lugar Melhor Curta-Metragem – Emden International Film Festival 1999; Certificado de Mérito – San Francisco International Film Festival 1999; Melhor Filme com mais de 7 Minutos – British Animation Awards 2000.

O uso de poesia e arte para quebrar silêncios

Produzido por Sylvie Bringas e Orly Yadin, *Silence* conta 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. Produzido para o *Channel 4 Television*, da Inglaterra, com a co-produção da *Rockfilms*, da Suécia, o filme divide-se em duas partes: a primeira, feita com imagens animadas em preto e branco, mostra como Tana, ainda muito criança, foi mandada para a prisão nazista de Theresienstadt e, ajudada por sua avó, manteve-se escondida para não ser enviada a campos de extermínio. A segunda parte, sobre o período após a libertação de Tana e sua avó, é feita com imagens coloridas, em desenho e pintura, e se passa na Suécia, onde Tana passou o resto da infância e juventude

com parentes, sendo obrigada a manter o silêncio sobre o que lhe havia acontecido. O filme, entretanto, não é centrado no Holocausto ou na experiência de Tana em Theresienstadt, mas, principalmente, nos muitos silêncios que lhe foram impostos e na perda de identidade e busca por uma nova.

Tana Ross nasceu em Berlim em 1940, em uma família judia, durante a Segunda Guerra Mundial. Pouco tempo depois, sua mãe foi enviada para Auschwitz e Tana foi parar em Theresienstadt, por uma milagrosa coincidência, o mesmo campo de concentração para onde havia sido enviada sua avó. Até os cinco anos de idade Tana foi mantida escondida por sua avó, que temia sua ida para algum campo de extermínio, o destino da maioria dos presos de Theresienstadt, incluindo as crianças. “Leste é morte”³⁰, disse a avó de Tana, em referência aos campos de Auschwitz/Birkenau. Durante esse tempo, Tana desenvolveu a habilidade de manter-se oculta. Cestas, malas, qualquer espaço que lhe coubesse era rapidamente usado como abrigo. Em 1945 as tropas russas libertaram os judeus de Theresienstadt e Tana e sua avó foram para a Suécia, para morar com seu tio e tia. Desde sua chegada à Suécia, Tana foi ensinada a não falar sobre o que aconteceu na Alemanha. Só muito tempo depois ela descobriu que sua mãe havia morrido em Auschwitz. Crescendo em um ambiente cercado por música (seu tio era maestro), mas que exigia novas adaptações – uma nova vida, a substituição de sua língua materna, o relacionamento com crianças fisicamente diferentes – e com a pressão familiar para manter o passado em segredo, Tana continuou mantendo-se em silêncio. Quando completou vinte anos e deixou a Suécia rumo aos Estados Unidos, Tana recebeu dos tios um pacote com cartas enviadas por sua mãe antes de ter sido capturada pelos nazistas, nas quais ela implorava ajuda para conseguir um visto para a Suécia, para ela e sua filha bebê. As cartas lançaram luz sobre um passado que Tana foi

³⁰ Trecho retirado da narração do filme.

impedida de entender e compartilhar por toda a sua juventude. Ainda assim, foram precisos cinquenta anos para Tana quebrar o silêncio e contar sua história.

Primeiro, Tana executou um concerto com música e texto compostos em parceria com Noa Ain, *Through the Silence - Concerto for Cello & Survivor*, em um evento promovido pelo governo sueco em comemoração ao fim da Segunda Guerra Mundial, em 1995. Depois, Tana pediu a sua amiga Orly Yadin para realizar um filme sobre sua experiência de vida. Como a diretora Yadin relata, mesmo interessada na história pessoal de sua amiga, o que a convenceu a realizar o filme foi a idéia de utilizar a animação para contar a experiência de Tana sob o ponto de vista pessoal da personagem: “Como produtoras de filmes de animação, nossa expectativa era de que contar a história através da animação pudesse nos permitir recriar o ponto de vista da garotinha e ajudar o público a se identificar com o personagem central” (Yadin, 2003, p.169). A peça musical composta por Tana e Noa Ain foi adaptada para o formato de animação em curta-metragem, na qual a narração e os efeitos visuais foram construídos de forma entrelaçada:

Gradualmente Sylvie e eu desconstruímos o poema e o despojamos de sentimentos e palavras que poderiam ser melhor expressados através de imagens. Uma opção era entrevistar Tana e então editar a entrevista para cobrir [as imagens], mas nós decidimos que com esse tipo de curta metragem e com tanta coisa para dizer, a voz-over teria de ser roteirizada de maneira tão exata quanto as imagens eram esboçadas. (Yadin, 2003, p.171)

A fala da diretora Orly Yadin mostra que a animação desempenhou em *Silence* um papel narrativo com mesma dimensão que a fala, demonstrando a compreensão de que a linguagem visual da animação em alguns casos pode “falar melhor” do que as palavras. A escolha da animação para narrar a história de Tana é defendida pela diretora ao apontar o que ela considera como algumas compatibilidades entre animação e documentário:

- Animação pode ser a mais honesta forma de filme documentário por expor em primeiro plano a natureza construída da imagem;

- Animação é menos exploradora de seus objetos; ela evita o voyeurismo ou o sensacionalismo visual;

- Animação pode levar o espectador a locações inalcançáveis pela fotografia tradicional;

- Personagens animados podem parecer mais reais do que atores, porque por melhor que seja a atuação sabemos que os atores são outras pessoas que não aquelas que eles representam, enquanto com a animação tendemos a associar a ilustração ou a representação visual como *uma versão* da pessoa;

Em *Silence*, o texto do narrador, as ilustrações, as estratégias narrativas próprias da animação e os elementos sonoros estão interligados e oferecem complemento uns aos outros. O filme inteiro é pontuado por uma sonoplastia que aufere significado às imagens e que juntos dizem aquilo que não está expresso na narração. A obra utiliza filmes e fotografias de arquivo, desenhos e pinturas animados, efeitos de sonoplastia e uma trilha sonora umbilicalmente ligada à história da personagem por ter sido criada a partir da mesma produção que originou o filme, o concerto concebido por Noa Ain a partir dos relatos de Tana Ross, *Through the Silence - Concerto for Cello & Survivor*. *Silence* pode ser compreendido como um documentário histórico em primeira pessoa, pois ele apresenta o que foi a experiência do Holocausto tendo como primeiro plano um ponto de vista subjetivo, isto é, aquilo que Tana sentiu a partir de sua experiência pessoal e o que ficou em sua memória. O resultado obtido por Sylvie Bringas e Orly Yadin é um relato visualmente poderoso da experiência traumática de uma pequena órfã, em que através da animação o espectador é projetado para uma realidade vista apenas pelos olhos da pequena Tana Ross.

O filme tem início com uma sobreposição de crédito e áudio que prepara o espectador para o assunto que será abordado. O título “Silence”, surgindo em fade, é acompanhado do rufar de um tambor, um elemento sonoro que além de opor-se ao significado do título, “silêncio”, desperta a atenção do espectador e está comumente associado à marcha militar. Em seguida, são mostrados pequenos trechos de filmes de arquivo, *travellings* de multidões nas ruas fazendo saudações em direção à câmera, prédios enfeitados com bandeiras do Partido Nazista da Alemanha, pessoas fazendo o tradicional cumprimento nazista, sob o fundo musical do som da multidão e de um piano. Além da composição do título com a sonoplastia, as imagens filmadas e o som da multidão saudando (podemos supor que as pessoas estão saudando a comitiva de Hitler que passa pelas ruas em carreatas) são usadas para reconstruir a atmosfera do momento em que o partido nazista governa a Alemanha, com ampla aprovação da população.

Tendo como fundo visual a primeira imagem da multidão que acena, o narrador faz a sua primeira colocação: “Esta é minha história”. A partir dessa fala nos tornamos cientes de que o filme trata de um relato pessoal: a história de alguém³¹. Em paralelo à ambientação proporcionada pelas tomadas, a fala do narrador conduz a uma expectativa de que este é um filme de alguém que viveu aquilo que as imagens mostram, o que é ratificado pelas primeiras falas: “Eu nasci na Alemanha, em Berlim, após o Partido Nazista chegar ao poder”.

A primeira imagem da vida pessoal da personagem-narrador é mostrada através de uma fotografia dela quando bebê, no colo de sua mãe, em sobreposição a uma filmagem de guardas nazistas caminhando em direção à câmera. A partir desse plano o filme começa a apresentar as intervenções gráficas e sonoras próprias de um filme de animação. A fotografia da mãe com o bebê é

³¹ Imagens de arquivo são figuras estilísticas típicas do documentário e as tomadas feitas em Berlim e a fala do narrador são os primeiros elementos que poderíamos indicar como parte da estrutura do texto fílmico que manifesta a instrução para uma leitura documentarizante.

movimentada como se a mãe ninasse a filha e se opõe à imagem de policiais nazistas, mostrando duas forças antagônicas do momento a que se refere a narração: a mãe que tenta proteger a filha e os nazistas que as perseguem. As sequências de animação usadas a partir deste ponto são essenciais para mostrar o momento da vida de Tana que é narrado, isto é, sua infância após ela ter sido separada da mãe e enviada ao campo de concentração de Theresienstadt. Como relata a diretora Orly Yardin, a não ser por algumas poucas fotografias e três cartas, Tana não possuía nenhum registro audiovisual de sua infância e as únicas imagens existentes desse momento histórico são as cenas do filme produzido pelos nazistas em Theresienstadt, com o fim propagandista de criar uma falsa noção sobre como era a vida dos judeus neste campo³². A animação surgiu para as diretoras como o meio mais apropriado para contar o tipo de história dessa personagem, como afirma Yardin (2003, p. 169):

A experiência de uma criança de estar em um campo de concentração lembrado 50 anos depois – como transmitir isso? Através de imagens de arquivo das crianças encontradas pelos aliados no final da Guerra? Através de efeitos simbólicos de claro e escuro? Filmando uma entrevista com uma mulher de 60 anos de idade e tentando imaginá-la como uma garotinha? Ou...
...recriando o mundo da criança através de imagens animadas! Isto, em resumo, foi o que me convenceu a continuar desenvolvendo o filme.

A passagem do registro visual mecânico (filmagem, fotografia) para a animação se dá através da personagem-narrador, quando o bebê da foto transforma-se em desenho e se modifica até atingir a forma de criança, através do uso de estratégias narrativas próprias da animação: a metamorfose e a condensação. Como apresentamos no primeiro capítulo, metamorfose é a habilidade que uma imagem tem de transformar-se em outra diferente através da evolução de linhas, do contorno do material ou da manipulação de objetos,

³² Intitulado “Terezin: um documentário da recolonização judaica”, o filme foi dirigido pelo prisioneiro Kurt Geron. Depois de seu lançamento a maioria do elenco e o diretor do filme foram enviados para Auschwitz.

enquanto a condensação é a compressão de grande número de informações narrativas em um curto período de tempo (Wells, 1998, pp. 68-126). Estratégias narrativas próprias da animação são usadas em todo o filme e contribuem, junto com os desenhos, para a classificação do filme como um documentário de animação (e não um documentário tradicional que possui somente trechos em animação). Além disso, a animação neste filme também dialoga constantemente com imagens de arquivo, como quando o desenho de Tana criança segurando uma pequena maleta “voa” sobre a fotografia de uma cidade destruída e “entra” em um janela na fotografia de um prédio em Theresienstadt.

A animação usada na primeira parte do filme foi feita com desenhos em 2D pela animadora inglesa Ruth Lingford, com traços de xilogravura. O contraste em branco e preto da xilogravura acentua o aspecto duro e de carência que caracterizava o ambiente do campo de concentração. O cotidiano dos judeus em Theresienstadt 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 representação dessa realidade tem objetivo de mostrar, *retratar* o ambiente do campo de concentração.

A narração nessas primeiras sequências de animação tem como foco informar como Tana teve de desenvolver a habilidade de esconder-se para manter-se viva em Theresienstadt. Nessas sequências, os elementos de sonoplastia fornecem informações tão importantes quanto a narração, para criar a atmosfera do campo e dar sentido às imagens como, por exemplo, o som off de latidos de cães é usado para indicar a presença dos guardas nazista ou quando o

som de vozes infantis é essencial para o entendimento de que as formas humanas produzidas através de xilogravura são de crianças e não de adultos. Em todo o filme tanto os elementos de sonoplastia como a música de fundo e a narração são sincrônicas às ações que se desenrolam nas imagens e se complementam. Além disso, a trilha sonora (assim como os desenhos) faz referência ao mundo extra-fílmico como quando, por exemplo, nas sequências de animação que mostram Tana vivendo no campo de concentração, o único instrumento musical executado na trilha sonora é o violoncelo, uma referência à peça executada pela personagem no evento em que apresentou publicamente a sua história pela primeira vez.

Em *Silence*, o simbolismo e a metáfora são estratégias narrativas recorrentes. Na representação dos judeus em Theresienstadt, por exemplo, uma vassoura varre dezenas de baratas. Em seguida as baratas restantes se transformam em formas humanas de crianças. A representação de judeus subjugados pelos nazistas como animais pode ser vista também em *Maus*, de Art Spiegelman, uma das obras mais conhecidas dos quadrinhos e vencedor do prêmio Pulitzer de 1992, que mostra os judeus como ratos, os nazistas como gatos e os poloneses não-judeus como porcos. A representação dos judeus como animais pode estar associada à forma desumana como eles eram tratados e como muitos tiveram de assumir uma condição semelhante a de ratos ou baratas para sobreviver, mantendo-se escondidos em lugares inóspitos e sendo caçados pelos nazistas.

Após as seqüências de animação que mostram a vida de Tana em Theresienstadt, novamente são utilizados filmes de arquivo, que dessa vez representam a retomada da vida após a vitória dos Aliados sobre o Eixo e a libertação dos presos judeus. Podemos considerar que os filmes de arquivo em *Silence* têm como função semântica ilustrar os momentos da História, do Holocausto, vivenciados de forma global pelos judeus, enquanto a animação tem

como função ilustrar as experiências pessoais de Tana, a História vista (e experimentada) sob o ponto de vista da personagem.

A passagem da primeira fase de *Silence*, no campo de concentração de Theresienstadt, para a segunda fase do filme, a vida de Tana na Suécia, é construída com a transformação da imagem fotográfica de um trem em desenho. Cabe destacar que os trens estão presentes na representação da vida de Tana de diferentes formas: estão associados ao Holocausto e também à sua libertação. Barulhos de trem, especialmente os sons de apitos e freios, são usados para marcar a passagem de um plano a outro e, de forma mais ampla, marca a passagem da primeira parte para a segunda parte do filme. Quando se trata do Holocausto, a figura do trem pode ser tomada como simbólica. O trem foi o principal meio de transporte utilizado pelos nazistas para enviar os judeus aos campos de concentração e extermínio, o que tornou o trem sinônimo de morte no imaginário do Holocausto, como mostrou a exposição "Trens especiais para a morte", realizada em 2001, na Estação Ferroviária *Potsdamer Platz*, em Berlim, que retratou o papel das estradas de ferro alemãs na deportação de milhares de judeus europeus. Em *Silence*, o trem é utilizado tanto para simbolizar prisão e morte, por exemplo o plano que ilustra o envio da mãe de Tana para Auschwitz, como também para simbolizar libertação, como na chegada de Tana à Suécia e em sua viagem para os Estados Unidos. Dessa forma, o trem simboliza também uma experiência de passagem, de transformação de uma realidade a outra.

A segunda parte do filme, a que mostra a vida de Tana na Suécia, é feita com desenhos em 2D misturados com pintura, com cores vibrantes. A animação foi coordenada por Tim Webb³³ e os traços foram inspirados nos desenhos de Charlotte Salomon, uma judia alemã que narrou sua vida em Berlim através de

³³ Tim Webb é também o diretor do documentário animado *A is for Autism*.

pinturas³⁴. Nesta segunda parte o filme apresenta, através de estratégias narrativas como metamorfose, condensação, simbolismo etc., o cotidiano de Tana com seus tios, o seu encontro com o universo da Suécia e com crianças diferentes, a relação com a música e a passagem dos anos até a personagem completar 20 anos e se reencontrar com seu passado.

Os materiais visuais e sonoros relacionados à Música são elementos que conferem sentido e constroem a atmosfera em que se desenvolveram as ações desse período da história narrada. Como já foi mencionado, Tana Ross cresceu em um ambiente cercado por música, pois seu tio era maestro e sua tia também era musicista. Figuras como o diapasão e, principalmente, sons como o de metrônomo ou de piano auxiliam na ambientação dos planos através da simbologia que essas figuras e sons carregam. Novamente, a animação junto com a trilha sonora pode oferecer uma informação extra, que não está disponível ao espectador de maneira direta, mas tem relação com a narração e auxilia na construção do conteúdo proposicional do filme. Por exemplo, o conflito pessoal de Tana em querer ser uma criança sueca é retratado através da representação da festa de Santa Luzia, uma festa tradicional na Suécia, com desenhos de crianças loiras e brilhantes em um desfile público e a entoação da música *Sankta Lucia*.

A maneira como o filme faz referência ao universo da Música, entretanto, possui uma dupla significação. Segundo o relato de Tana Ross exposto na narração, seus tios impuseram que ela mantivesse segredo sobre o que lhe aconteceu na Alemanha. Por conta disso e por sentir-se uma estranha na Suécia

³⁴ Charlotte Salomon foi uma judia alemã nascida em Berlim e morta em Aushwitz. Em sua série de pinturas autobiográficas *Leben? oder Theater?: Ein Singspiel* (Vida? ou Teatro?: Uma comédia musical) ela retrata sua vida em Berlim, tendo como pano de fundo a situação política da época. A referência visual a essa série de pinturas pode ser considerada como um elemento do filme que também pode conduzir o espectador a uma leitura documentarizante. Por exemplo, um espectador que conhece a obra de Charlotte Salomon e identifica a referência visual apresentada pelo filme pode voltar a sua recepção à apreensão de como a obra constrói essa referência e de como a obra fala do Holocausto através da referência às obras de Charlotte Salomon.

(por ela ser diferente fisicamente das outras pessoas, falar outra língua etc.) Tana cresceu constrangida a uma atitude de taciturnidade e invisibilidade. Dessa forma, as cenas que mostram a imposição do silêncio por seus tios são marcadas pelo barulho de um metrônomo, um instrumento utilizado para marcar o tempo e indicar um ritmo ou para regular o compasso de composições musicais. A cena em que o desenho de Tana criança sofre uma metamorfose até a sua figura adulta, ilustrando o passar dos anos é também marcada pelo som do metrônomo³⁵. O uso do metrônomo pode ser compreendido como uma referência a como Tana passou os seus anos regulada pelo compasso ditado por seus tios, isto é, constrangida a manter-se em silêncio sobre seus conflitos pessoais.

Por outro lado, foi através da música que Tana Ross conseguiu expor publicamente pela primeira vez a sua história de vida, através do concerto para violoncelo *Through the Silence*, que também serve de base para a trilha musical do filme. Neste caso, a música foi o instrumento de libertação do silêncio que marcou a vida de Tana. Por fim, música *Fate la Nonna*, uma canção de ninar com arranjo de Noa Ain e cantada por Gail Hadani, usada como canção final, ilustra sonoramente o reencontro de Tana Ross com sua mãe através das cartas finalmente entregues por seus tios, e assim, o seu reencontro também com o seu passado.

Em *Silence*, a combinação entre elementos sonoros e visuais constroem uma narrativa indireta, através, por exemplo, dos trens, das pessoas transformadas em animais, da estética visual da animação, dos elementos referentes à Música e dos recursos narrativos próprios da animação como o simbolismo e a metamorfose, representando os processos subjetivos em curso na vida da personagem.

³⁵ Nesta cena é também utilizada a voz de Tana contando os números em alemão, da mesma maneira que aparece na primeira parte do filme. Uma possível compreensão para a repetição dessa contagem seria a de que o personagem, mesmo após a libertação e recomeço de vida na Suécia continuava *sobrevivendo* (e não simplesmente *vivendo*) a uma situação da qual era refém.

O filme *Silence* pode ser tomado como um documentário sobre o Holocausto dentro da perspectiva do documentário poético, assim como proposto por Bill Nichols sobre esse modo de representação, ao enfatizar o estado de ânimo, o tom e o afeto dos personagens mais do que oferecer uma representação objetiva. Segundo Nichols, muitos documentários animados possuem fortes qualidades poéticas mesmo quando eles fazem referência a uma experiência ou evento específico, colocando em primeiro plano o tom afetivo de realidades vividas. Como o autor afirma sobre *Silence*:

Relato comovente de Sylvie Bringas e Orly Yadin da experiência de Tana Ross do Holocausto como uma garotinha, *Silence* (1998), é contado principalmente através de animação. A assombrosa, espectral, qualidade da animação intensifica a história indizível e indescritível que sua família carregou consigo mas não admitiu. Esta adquire uma meia-vida própria, sentida e vivida indiretamente mais do que diretamente, na medida em que a animação evoca o mundo dos campos de extermínio e as ilusões irrealistas de Theresienstadt, o qual foi usado pelo Nazismo como um “campo de exibição” para criar a impressão de que os prisioneiros eram bem tratados, com memorável poder. (Nichols, 2010, p. 164)

Dessa forma, consideramos que a animação de *Silence* apresenta asserções sobre o fenômeno do Holocausto de maneira subjetiva e poética, oferecendo uma representação visual, de maneira indireta, de como era o campo de concentração de Theresienstadt, através da experiência psicológica e emocional de Tana Ross. Através de estratégias narrativas particulares (como simbolismo, condensação etc.) e dos materiais que ela congrega, a animação em *Silence* comunica o que pode ser *sentir* ou *vivenciar* o fenômeno do Holocausto, expondo o tema a partir de um ponto de vista subjetivo e oferecendo uma memória visual afetiva desse momento histórico.

A IS FOR AUTISM **O autista por ele mesmo**

Título: A is for Autism (A é para Autismo)

Ano: 1992

Duração: 11'

Direção: Tim Webb

Produção: Dick Arnall

País: Inglaterra

Roteiro: baseado nos desenhos de Nicky Braithwaite, Stephen Quinn, Daniel Sellers, Christine Taylor, Darren White

Animadores: Ron MacRae, Daniel Sellers, Tim Webb

Coloração e rendering: Jayne Bevitt, Sara Strickett, Ian Wells

Narração: Temple Grandin, Luke Hemstock, Stewart Hogg, Daniel Sellers, Justin Sutton, Matthew e Sheila Baguley, e outros

Trechos de escrita de Darren White

Música: executada por Alan Carter, Thomas Wickens

Editor: Matthew Dennis

Produção Executiva: Channel 4

Prêmios: Prêmio Especial do Fundo Internacional da UNESCO para a Promoção de Cultura; *The Way We Live* – Festival Internacional de Curta-Metragem de Munique - 1995

Penetrando no universo particular do autismo

A is for Autism é um documentário animado que propõe apresentar a condição do autismo através da colaboração de pessoas autistas e do uso de técnicas de animação para reconstruir a experiência de mundo de quem possui esse distúrbio, tornando visível aos espectadores a singular percepção de mundo dos autistas. O projeto do filme surgiu em 1991, quando Tim Webb foi comissionado pelo *Channel 4*, canal de TV da rede inglesa BBC, a produzir para a

série *Disabling World* um curta-metragem que pudesse dar aos telespectadores uma visão sobre o autismo. Após pesquisar sobre o tema, conversar com profissionais, autistas e seus familiares, Tim Webb montou o documentário animado com a colaboração de pessoas autistas, a fim de lhes dar “uma voz própria”³⁶. O filme foi construído com base nos desenhos feitos por autistas desde a concepção do roteiro à construção da animação, produzida a partir dos desenhos animados e combinados com animação em *stop motion*, encenação, filmagem de um autista desenhando (Daniel Sellers, que também anima uma das sequências do filme), *pixilation*, além do áudio de depoimentos e da trilha sonora.

A montagem apresentada no filme teve como princípio reproduzir em termos de linguagem audiovisual alguns sintomas do autismo como movimentos estereotipados e repetitivos, apego excessivo a objetos e dificuldade de usar a linguagem para se comunicar de modo normal, aliando à animação dos desenhos a repetição de algumas cenas filmadas, como diferentes cenas de uma criança apertando o interruptor de luz, abrindo a porta, apertando a tecla de um piano etc. Podemos visualizar que essas ações são realizadas por uma criança, o que é significativo em se tratando de autismo, pois esse é um problema que se manifesta principalmente na infância. Além disso, a diversidade de materiais visuais e sonoros casa bem com esse tipo de distúrbio, pois ele caracteriza-se por sua variedade de sintomas e por manifestar-se de maneira diferente em cada caso:

Autismo não é uma doença única, mas sim um distúrbio de desenvolvimento complexo, definido de um ponto de vista comportamental, com etiologias múltiplas e graus variados de severidade. A apresentação fenotípica do autismo pode ser influenciada por fatores associados que não necessariamente sejam parte das características principais que definem esse distúrbio. Um fator muito importante é a habilidade cognitiva. (Gadia, Tuchman e Rotta, 2004)

³⁶ O filme teve também a consultoria da Dra. Elizabeth Newson, professora de Psicologia Infantil da Universidade de Nottingham – Inglaterra.

O autismo faz parte do grupo de síndromes conhecidas como *Transtornos Invasivos do Desenvolvimento* (TIDs), que afeta desde o estabelecimento da subjetividade e das relações pessoais, passando pela linguagem e comunicação, até o aprendizado e as capacidades adaptativas. Esse conjunto de distúrbios é também chamado de *Transtorno do Espectro Autista* (TEA) e engloba o Autismo, a Síndrome de Asperger e o Transtorno Global do Desenvolvimento Sem Outra Especificação (Klin; Mercadante [2010]). As manifestações comportamentais que definem o autismo incluem deficiência na interação social e na comunicação, padrões de comportamento repetitivos e estereotipados e um repertório restrito de interesses e atividades (Gadia; Rotta; Tuchman, 2004).

O autismo afeta especialmente a capacidade do indivíduo de comunicar e de responder de forma apropriada ao ambiente que o cerca, podendo ocorrer do indivíduo autista tornar-se incapaz de se relacionar com outras pessoas e ficar preso em um mundo de incomunicabilidade e de comportamentos obsessivamente repetitivos. Por causa dessa dificuldade de comunicação, apenas uma pequena parcela das pessoas que estiveram em contato com os realizadores de *A is for Autism* puderam de fato colaborar com produção de material para o filme, como informa o encarte que acompanha o DVD, segundo o qual as narrações foram geradas a partir de entrevistas com autistas que demonstraram capacidade de expressar seus sentimentos e pensamentos:

Autistas que contribuíram para o filme foram inevitavelmente escolhidos entre os 10% de pessoas com autismo que são relativamente hábeis. Através deles, o filme visou fornecer um pequeno olhar sobre a experiência da vasta maioria que não é capaz de comunicar ou expressar por eles mesmos dessa maneira. (Texto de encarte do DVD de *A is for Autism*)

Através da animação, o documentário animado permitiu articular outras formas de comunicação que não as formas convencionais como a linguagem falada. Os desenhos serviram como uma maneira dos autistas expressarem sua experiência e visão particulares do mundo e a animação foi a ferramenta utilizada

para articular essas expressões individuais em torno de uma narrativa. O início do filme, por exemplo, mostra uma criança desenhando formas não-figurativas e, em seguida, vemos uma sequência em metamorfose de auto-retratos, que funciona como uma introdução aos sujeitos e ao tema abordados. Como afirmam os realizadores, a animação foi utilizada como uma ferramenta capaz de revelar a subjetividade dos autistas e por isso adequada à narrativa documental: “a animação foi uma ferramenta usada para apresentar o tema, não um meio artístico por seu próprio fim”.

Ao escrever sobre *A is for Autism*, Paul Wells utiliza o filme para exemplificar uma das habilidades mais poderosas do filme de animação: a *penetração*, isto é, a capacidade desse formato de penetrar no interior de objetos, seres e até mesmo conceitos e representar o que é invisível ao nosso olhar. Penetrando por entre a superfície das coisas, a animação pode tornar mais compreensível seu funcionamento sem recorrer a outras estratégias para compor uma explicação como, por exemplo, imagens associativas ou uma explicação textual. Fazendo uso da penetração, por exemplo, o animador pode retratar as engrenagens e peças internas de um relógio para mostrar como ele funciona ou pode animar o desenho do interior de um pulmão humano para explicar como funciona a respiração. Segundo Wells:

Penetração é essencialmente uma ferramenta *revelatória*, usada para revelar condições ou princípios que estão escondidos ou fora do alcance da compreensão do espectador. Em vez de transformar materiais ou simbolizar idéias particulares, penetração permite à animação operar para além dos confins dos modos dominantes de representação para caracterizar uma condição ou princípio *por ele mesmo*, sem recorrer à exageração ou comparação. Esse tornou-se o método principal que define ou ilustra coisas particulares da experiência que não encontram expressão adequada em outras formas. (Wells, 1998, p.122)

Em *A is for Autism* o recurso de penetração permite tornar visível o que é ser autista fazendo *refletir* nas imagens animadas, montagem e na trilha sonora como é *experimental o mundo através do autismo*. O filme não apenas utiliza os

desenhos para penetrar no universo autista, mas o faz também através de uma construção narrativa não-convencional, não-linear e com grande apelo sensorial, auditivo e visual. A aparente anormalidade da construção narrativa do filme, com constantes repetições de imagens e sons e variedade de materiais, corresponde à forma como os autistas reagem ao mundo, o que vem a ser diferente do normal.

Diversos sintomas do autismo são mostrados no filme através tanto da narração e como da linguagem audiovisual construída, por exemplo, as repetições constantes de ações e de sons como o acender e apagar a luz, o abrir e fechar uma torneira etc. representam os comportamentos repetitivos que os autistas desenvolvem frequentemente. A obsessão por objetos e sons que são ordinários às pessoas comuns, a rejeição ao carinho ou contato físico, a dificuldade de articulação da fala e de acompanhar o andamento de uma conversa ou de um raciocínio são alguns dos sintomas do autismo também abordados.

Além disso, o filme apresenta as experiências dos personagens em sua infância e, em especial, na escola, o que é bastante representativo da experiência do autista, pois é nesse período que começamos a estabelecer contato com o mundo extra-familiar e quando os autistas têm, em geral, suas experiências mais traumáticas. Nesse sentido, um dos personagens do filme diz: “Eu não fui muito bem na escola primária. Em dias claros minha vista ficava turva. Algumas vezes quando outras crianças falavam comigo eu mal podia ouvi-los e algumas vezes eles soavam como balas. Eu pensei que fosse ficar surdo”. Acompanhando a narração, o desenho animado de várias crianças – podemos supor que trata-se da representação de um pátio escolar – esmaece correspondendo à visão turva do personagem e o som ganha destaque para mostrar como as vozes das outras crianças “soavam como balas”.

As técnicas de animação utilizadas no filme são variadas e vão desde desenho animado a *stop motion* e *pixilation*, combinadas com imagens *live-action*

e efeitos de som, produzindo construções metafóricas que simbolizam a experiência dos autistas. Quando uma personagem autista fala de sua dificuldade em estabelecer contato físico quando criança, por exemplo, uma atriz representa a mãe e a personagem é representada por um desenho, combinando-se desenho animado e *live-action*. No momento em que a personagem fala: “Ser abraçada era como ser engolida por uma onda gigantesca”, o desenho diminui por metamorfose até desaparecer enquanto o movimento da mãe é obtido por *pixilation*, através de uma sequência de fotografias da atriz.

Em outro momento, outro personagem fala: “Eu era às vezes capaz de ouvir uma palavra ou duas no princípio e entendê-las”. Vemos as palavras ditas pelo narrador aparecendo sobre um fundo preto e o som de algo sendo riscado, como se as palavras estivessem sendo escritas em um quadro negro, acompanhando em ordem linear a sequência da narração. Em seguida, o narrador-personagem diz: “E então as próximas palavras misturavam-se umas nas outras e eu não conseguia ver nem o começo nem o fim disso” e as palavras desenhadas começam a embaralhar-se até formarem um bolo indistinguível de letras, transpondo para termos visuais o que foi narrado, permitindo, assim, “ver o que foi dito”.

Dessa forma, o filme transforma o que é uma interação particular com o mundo, por exemplo as deformidades de compreensão da fala dos outros, o exagero ou alteração dos sentidos como visão e audição, a obsessão por ações cotidianas como o abrir e fechar portas ou por objetos ordinários como moedas e latas etc., em linguagem audiovisual, através da animação. Como aponta Wells:

O filme necessariamente narra a natureza do pensar obsessivo, mas com sucesso utiliza isso como um sistema imagético simbólico, por exemplo, usando uma série de imagens que refletem preocupações individuais mas as quais também ampliam as premissas da narração. Isso inclui a fascinação com contar números, a presença de calendários e a preocupação com o tempo; a ocupação com objetos giratórios como moedas e discos em toca-discos; a absorção com trens e horários de trem. Essas condições frequentemente revelam

habilidades de memória e compreensão, contudo, incomuns aos demais. (Wells, 1998, p.125)

Além disso, os sentimentos e as experiências vividas pelos autistas não apenas são narrados por eles mesmos como também são desenhados por eles, através de ilustrações que expõem os objetos das obsessões, a particularidade no sentir afeto, o descolamento com a realidade comum e o mundo caótico em que se configura o pensamento do autista. A utilização desses desenhos como elementos narrativos no filme tem a mesma importância, para a apresentação de uma compreensão da psicologia do autista, que o uso da narração em voz over. No desenho é o próprio autista que está *registrando* sua experiência, capturando uma circunstância do mundo histórico através de seu olhar subjetivo. Dessa forma, os autistas conseguiram expor a subjetividade do autismo por eles mesmos, sem mediações e de maneira expressiva. Como os realizadores informam no encarte do DVD do filme, a adição de movimento através de técnicas de animação não interferiu no conteúdo significativo dos desenhos ou ocasionou uma re-significação deles, tendo sido mantida a integridade dos desenhos originais e preservada a autenticidade destes. Podemos considerar, assim, que a voz dada aos autistas pelo filme manifesta-se tanto na banda sonora como na banda visual, através das animações e da montagem.

Segundo Paul Ward (2005, p.85), *A is for Autism* pode ser classificado tanto como um documentário animado subjetivo, ao falar do autismo através das experiências de indivíduos que sofrem desse distúrbio, como também como um documentário animado fantástico, ao expor visualmente o universo particular dos autistas, invisível a pessoas comuns. Nesse sentido, é justamente essa invisibilidade do autismo que a penetração, com seu poder de retratar o que não pode ser visto, ajuda a ilustrar e tornar visível (Wells, 1998, p. 125). O autismo é um transtorno psico-social complexo que continua a ser desvendado pela medicina e é pouco compreendido pela sociedade em geral, o que leva muitas

peessoas a terem uma interpretação equivocada sobre a condição dos autistas e sua capacidade intelectual e emocional. Através da animação, o filme permite ao espectador conhecer o autismo “por dentro”, através de uma abordagem que, por tocar o espectador de maneira sensível, pode tornar esse conhecimento mais assimilável do que através de uma explicação científica.

Além disso, *A is for Autism* é um exemplo significativo do caráter colaborativo que marca muitas das produções de documentários animados, como aponta Paul Ward (2005, p. 94). O diretor Tim Webb, inclusive, destaca o caráter colaborativo do filme ao incluir a animação do pós-título “Uma colaboração”. Nesse sentido, não apenas os desenhos, que servem de base para o roteiro e para as animações, foram produzidos por pessoas autistas, como também os autistas atuam no filme executando a trilha sonora e produzindo alguns dos trechos de desenho animado. A flauta e o pianos executados ao longo do filme, compostos especialmente para a trilha sonora, foram executados por dois autistas e Daniel Sellers, um garoto de nove anos à época da produção, além de falar sobre sua paixão por trens – a qual vemos representada por muitos desenhos diferentes – também ajudou na produção das animações. Daniel aprendeu noções básicas de animação e criou, desenhou e animou as cenas que mostram um trem, exibidas no início e no final do filme.

Em relação ao caráter colaborativo do filme, Paul Ward (2005, p. 94-95) propõe a associação da interação estabelecida entre realizador e sujeito representado em documentários animados como *A is for Autism*, com o “modo interativo” proposto por Bill Nichols, fortemente baseado em imagens de trocas verbais e em que o realizador interage com o personagem, especialmente através da entrevista. Entretanto, em *A is for Autism* a interação não é perceptível nos depoimentos, uma vez que as entrevistas foram editadas para ajudar a compor uma narrativa que se propõe como uma transposição do universo sensível e

psicológico dos autistas para a linguagem audiovisual. Além disso, ao combinar a visão dos realizadores (que aqui consideramos ser tanto Tim Webb e sua equipe técnica como os próprios autistas colaboradores) à dos sujeitos representados podemos aproximar *A is for Autism* da proposta de modo performático de Bill Nichols, uma vez que a representação subjetiva do filme envolve o espectador através de uma carga afetiva e estimula sua sensibilidade para através dela oferecer uma compreensão do tema. Ao penetrar no mundo subjetivo do autismo, o filme *A is for Autism* o faz através de uma abordagem que “sublinha a complexidade do conhecimento do mundo ao enfatizar suas dimensões subjetivas e afetivas”, tal como Bill Nichols (2005) descreve o modo de funcionamento do documentário performático.

Dessa maneira, as imagens *live-action* e as animações, o colorido dos desenhos, as linhas em movimento, as pausas, distorções, repetições de sons e imagens, os objetos, os ruídos, as composições musicais, enfim, todo o material sonoro e visual utilizado no filme compõem um sistema de expressão simbólica de como é o mundo do autista, permitindo ao espectador visualizar esse mundo e ter uma noção do que é viver o autismo. Através especialmente da animação e de sua habilidade de penetração, *A is for Autism* é capaz de “representar o irrepresentável” e de proporcionar uma comunicação entre os autistas e as pessoas em geral, ajudando na compreensão de uma maneira de vivenciar o mundo que é bastante particular.

ANIMATED MINDS

O retrato de problemas mentais através da animação

Episódio analisado: *Becoming Invisible*

Título: Animated Minds

Ano: 2003 e 2008

Direção: Andy Glynne

Produção: Andy Glynne e Mosaic Films

País: Inglaterra

Vozes: Chas, Hannah, Mike, Steve, Nicole, Joshua, Abigail, Lois, Danny

Direção de animação: Rob Chiu, Paul Rains, Jim Field, Gemma Carrington, Billie Loebner, Salvador Maldonado, Matthew Morgan, Katerina Athanasopoulou

Animação adicional: Mark Charlton e Jim Field

Câmera: Rob Chiu, Andy Glyne

Captação de áudio: George Richards, Darko Mocilnikar, Helen McGovern

Ator (Somente no episódio *Obsessively Compulsive*): Tim Wright

Edição: Anton Califano

Música e efeitos de som: D.O.S.C., Chris White, Alex Parsons, Paul White

Website do projeto: <http://animatedminds.com/>

Prêmios: BAFTA 2009, RTS Award 2009, Mental Health Media Award 2009, Grierson Award, BANFF, SMHAFF Award, Best Educational Film Award at Holland Film Festival 2009.

Episódio analisado

Título: *Becoming Invisible* (Tornando-se Invisível)

Diretor: Andy Glynne

Duração: 4':00"

Voz: Nicole Barbout

Direção de animação: Bille Loebner

Captação de áudio: Darko Mocilnikar

Música: Chris White

Distúrbio abordado: anorexia

Animando a mente humana

Animated Minds é o nome da série de documentários animados de curta duração (em torno de três a quatro minutos) dirigida por Andy Glynn, na Inglaterra, sobre pessoas com problemas de saúde mental. Combinando o testemunho de pessoas reais, que passaram pela experiência de ter alguma desordem psíquica, com uma construção audiovisual bastante expressiva, os filmes da série retratam através de técnicas de animação aquilo que os depoentes narram terem sentido e vivido, apresentando uma interpretação dos depoimentos em termos visuais e sonoros. Segundo o texto de apresentação disponível no site do projeto (www.animatedminds.com), o objetivo dos filmes é “ajudar a acabar com os mitos e equívocos sobre 'doenças mentais', dando voz àqueles que vivenciam essas várias dificuldades em primeira mão”. Como se penetrassem nas mentes dessas pessoas, os realizadores buscaram traduzir em termos audiovisuais, e utilizando animação, como os problemas psicológicos abordados afetam a maneira de ver e de se relacionar com o mundo ao redor delas, visando, dessa forma, tornar mais compreensível ao público comum o que é ser portador de um distúrbio psíquico.

Os quatro primeiros filmes da série, realizados em 2003, têm como foco as experiências de pessoas adultas sobre os seguintes problemas: esquizofrenia (*Dimensions*), transtorno bipolar ou depressão maníaca (*The Light Bulb Thing*), transtorno do pânico e agorafobia (*Fish on a Hook*) e transtorno obsessivo-compulsivo – conhecido popularmente como “TOC” – (*Obsessively Compulsive*). Em 2008 foram produzidos novos episódios, dessa vez focando a experiência de pessoas jovens que padeceram dos seguintes distúrbios mentais: transtornos alimentares (*Becoming Invisible*), transtorno obsessivo-compulsivo (*Over and Over (and Over) Again*), Síndrome de Asperger (*An Alien in the Playground*) e

automutilação – AM (*My Blood is My Tears*). A série recebeu diversos prêmios pelo tema e pela abordagem apresentada, sendo exibida nos canais *Channel 4*, da BBC e *Teachers TV* e utilizada como material educativo em escolas, hospitais, universidades, centros de cuidados da saúde mental, entre outros.

Podemos considerar que a articulação entre animação e documentário na série *Animated Minds* corresponde à exploração da capacidade da animação de tornar visível coisas que percebemos, sentimos ou compreendemos, mas que não podemos captar com nossos olhos, como pensamentos e sentimentos de outras pessoas. Nesse sentido, os filmes de *Animated Minds* podem ser considerados como exemplos do modo de documentário animado subjetivo proposto por Paul Wells (2007, p.129), segundo o qual o filme utiliza uma voz individual para articular uma correspondência desta com problemas sociais e “histórias culturais”. Segundo Paul Ward (2005, p. 86), os documentários animados que se enquadram nessa categoria atuam sob as intervenções do animador relacionando seus atos criativos com o acesso visível aos pensamentos de pessoas, como se o mundo visto e exposto pelo animador correspondesse ao mundo subjetivo de seus personagens reais. Além disso, o uso de animação nesses filmes potencializa a empatia com as pessoas retratadas e a compreensão de situações que são comumente desconhecidas, o que confere à abordagem da série uma importância social, uma vez que a falta de informações sobre problemas psicológicos em geral leva os portadores desses distúrbios a serem mal vistos socialmente. Como afirmam os realizadores de *Animated Minds*:

É pouco conhecido o fato de que um em cada quatro pessoas sofrerá um problema de saúde mental em algum ponto de sua vida e, ainda, "doença mental" continua a ser algo sobre o qual muitas vezes não é falado e está envolto em equívocos e preconceitos. Há muito a ser feito para resolver isso agora, e é muito gratificante para todos aqueles que trabalharam no projeto *Animated Minds* saber que estes filmes – à sua própria maneira - podem estar contribuindo para este esforço. (texto disponível em website do projeto)

Em *Animated Minds*, cada filme apresenta um ou mais narradores, sem exibir qualquer imagem de qualidade fotográfica dessas pessoas. Somente o áudio foi preservado das entrevistas que servem de base sonora aos filmes e as animações foram construídas a partir da fusão de diferentes materiais visuais: imagens de jornais, palavras e frases, desenhos, fotografias, imagens de arquivo etc., com traços de realização por computação gráfica. Como exemplos da tendência do documentário animado à adoção de métodos de trabalho colaborativos, os filmes são resultado de um trabalho interativo entre diretor, equipe de animação e pessoas entrevistadas, no qual a produção de metáforas visuais que refletissem as mentes dos falantes deveriam estar em conformidade tanto com a opinião dos depoentes quanto da equipe técnica, conforme foi descrito pelos realizadores da série:

O processo de produção dos filmes de *Animated Minds* foi tão colaborativo quanto possível. Andy Glynn, o diretor, treinou como um psicólogo clínico e, portanto, sabia sobre saúde mental e alguns dos mitos e preconceitos que cercavam as várias 'condições'. Depois de ter identificado pessoas que queriam falar sobre suas experiências, Andy gravou entrevistas com eles, que foram então editadas para criar uma narrativa breve, rica em metáforas visuais. Uma vez certificado de que não haviam sido incluídas informações que pudessem causar qualquer desconforto para as pessoas envolvidas, o processo de animação começou. Trabalhando com alguns dos melhores animadores, Andy tentou criar sequências visuais que pudessem acrescentar profundidade e significado para o áudio das entrevistas. Isso resultaria em um 'storyboard', que deu a ele, aos animadores e aos entrevistados uma noção do que a animação final poderia parecer. Quando todos se sentiram satisfeitos com o produto final, compositores foram trazidos para adicionar sonoridade e música à peça finalizada. (texto disponível em website do projeto)

Podemos considerar que os episódios da série compartilham a mesma abordagem e estrutura narrativa, através da combinação do áudio de depoimentos com sua interpretação audiovisual correspondente construída por técnicas de animação. Portanto, propomos a análise de apenas um dos filmes, considerando que podemos aplicar a compreensão da parte analisada ao conjunto dos filmes que compõem a série *Animated Minds* no que concerne à construção do filme

enquanto um documentário animado e ao tipo de representação do mundo histórico que ele propõe.

O reflexo da mente no corpo

No filme *Becoming Invisible* (Tornando-se Invisível) a entrevistada Nicole Barbout relata, através de uma fala que se mostra hesitante, tensa, sua experiência sofrível com a anorexia, um transtorno alimentar que envolve aspectos fisiológicos, sociológicos e psicológicos e que tem como característica principal o medo psicopatológico de engordar (Passoni, 2010). Como sintomas da anorexia, Nicole padeceu de problemas de auto-imagem, dificuldade de sociabilidade, neurose e, especialmente, teve problemas com a ingestão de alimentos. A anorexia atingiu a entrevistada na sua relação com seu Eu, com seu corpo e com o mundo, o que é demonstrado no início de sua fala:

Eu tenho uma memória muito viva de estar sentada sozinha no meu quarto e eu dizendo para mim mesma 'há algo muito errado comigo'. Como se eu estivesse com uma consciência súbita muito nítida. Era algo quase intangível, mas eu senti isso muito forte dentro de mim. Eu me sentia como se estivesse vivendo em preto e branco – enquanto o resto do mundo estava vivendo em cores. É estranho, eu nunca senti que pertencia a algum lugar. Na escola, fiz amigos ou professores ou na sala de aula ou em casa eu sempre senti uma, duas vezes afastada das pessoas. (Trecho de fala da personagem)

Oferecendo uma interpretação audiovisual do depoimento, a animação no filme é usada para reconstruir uma versão metafórica do corpo da personagem, assim como do quarto e de outros ambientes correspondentes ao seu mundo. A construção desses espaços segue um estilo expressionista, o qual, mais do que reproduzir o mundo da personagem tal como se configura na realidade, constrói a imagem de ambientes simbólicos que correspondem à interpretação pelo animador da percepção do mundo pela entrevistada. A construção simbólica não se dá apenas através do material gráfico, mas também do material sonoro,

marcado por uma sonoridade carregada de tensão que auxilia na carga dramática oferecida pela construção imagética, como os ruídos parecidos com sons de vento, que podemos remeter ao sentimento de vazio e solidão experimentado pela personagem. Outros elementos sonoros dão suporte às imagens para conferir-lhes realismo e/ou significado, como por exemplo o som sincrônico dos seres e objetos em cena, o barulho de crianças que acompanham a representação visual da sala de aula ou o som de palmas e risadas ao fundo da imagem do palco com um boneco articulado, correspondendo à fala de Nicole sobre a artificialidade de sua imagem pública:

Eu me tornei incrivelmente boa em adotar uma máscara para o mundo exterior, porque essa era a única maneira de realmente existir nele. Eu tive que apresentar uma face compatível com o resto do mundo. Eu me tornei, hum, quase uma mestre em projetar essa imagem de mim mesma.

A construção do corpo da personagem como uma metáfora visual de sua relação com o próprio corpo é especialmente significativa, tal como é para quem sofre com anorexia. Ao longo do filme, os problemas narrados pela personagem são refletidos no desenho correspondente à sua figura humana, sendo que a correspondência da representação visual com o conteúdo do depoimento é em alguns momentos mais literal, como quando o desenho perde sua coloração no momento em que a personagem fala “eu me sentia como se estivesse vivendo em preto e branco” e outras vezes a construção é mais simbólica, como quando o corpo da personagem é mostrado com um buraco no lugar do estômago. A animação expõe, dessa forma, que a relação da pessoa anoréxica com o corpo é algo essencial, o que é evidenciado pela pesquisadora Moara Passoni, para quem a anoréxica realiza no seu corpo a expressão de seu mundo:

O corpo é o que limita e o que abre ao mundo, de modo que negar o corpo é sempre recusar o contato com o mundo, é isolar-se. Se esse corpo anoréxico constitui, sem dúvida, uma *imagem* (e imagem aqui não se opõe ao real, ao contrário, o constitui), ele seria sobretudo

um *gesto*. A hipótese que se formula a partir disso é que a magreza (forma exterior) viria carregada de um sentido menos evidente, cuja chave de leitura estaria na *atitude anoréxica*. (Passoni, 2010, cap.1, p.7)

Dessa forma, o corpo do desenho animado assume a função de uma condensação metafórica dos sentimentos que constituem a perturbação físico-moral da personagem. No início do filme, por exemplo, vemos o corpo da personagem como um invólucro envolvendo um outro corpo, que poderia ser entendido como o seu corpo subjetivo, o corpo que ela sente ser o seu e que não parece encaixar no corpo externo. Depois, ao falar de seus “períodos de compulsão e purgação”, o corpo da personagem-desenho apresenta um buraco na região do estômago, uma alegoria à recusa à ingestão de alimentos. Também, o corpo é representado: como uma silhueta pendurada em um dos cabides do armário, representando o corpo invisível que a narradora deseja conseguir; como um boneco articulado – o personagem público que a entrevistada construiu para sobreviver no mundo social; o desenho da personagem com uma máscara, representando a “face social” fabricada para esconder do mundo os seus transtornos pessoais.

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 tornar mais claro e mais simplificado a representação de uma idéia, tornando mais evidente o que se quer dizer no filme. Segundo o autor:

Através da seleção de aspectos que precisam ser visualizados, certos elementos podem ser acentuados ou trazidos para o primeiro plano através de efeitos. Desse modo, alguns aspectos podem ser exagerados ou transformados para melhor revelar suas propriedades ou significância. (Wells, 2007, p.16)

Além disso, o uso de animação para a construção de metáforas audiovisuais no filme intensifica a noção de documentário como um discurso social sobre o mundo, pois os desenhos reforçam a visão da pessoa entrevistada como sendo um personagem social, na medida que o desenho pode ser tomado pelo espectador tanto como uma representação visual daquela pessoa entrevistada como também uma representação visual das pessoas anoréxicas, de forma geral. Nesse sentido, Bill Nichols afirma que a construção narrativa do documentário se dá através de metáforas construídas pela organização em sequência de sons e imagens que permitem convencer o espectador do mérito de um ponto de vista e faz com que a representação do mundo apresentada não seja tomada como uma questão particular, mas sim como a representação de práticas sociais. O autor afirma que:

Os documentários nos dão a sensação de que podemos entender como outros atores sociais experimentam situações e acontecimentos que se encaixam em categorias familiares (vida familiar, assistência médica, orientação sexual, justiça social, morte e assim por diante). Os documentários proporcionam uma orientação sobre a experiência de outros e, por extensão, sobre as práticas sociais que compartilhamos com eles. (Nichols, 2008, p.108)

A partir da construção de metáforas audiovisuais, a interpretação da narração em *Becoming Invisible*, assim como nos demais filmes da série *Animated Minds*, corresponde a algumas das estratégias narrativas do cinema de animação com grande potencial de uso em narrativas documentais através, por exemplo, de recursos como condensação, penetração e associação simbólica, permitindo o espectador penetrar na mente do personagem e visualizar os processos mentais em curso. Dessa forma, trabalhando em termos de uma construção simbólica do que foi para a personagem *sentir* a anorexia, a animação “funciona como uma maneira de visualizar (ironicamente o suficiente) algo que de outra forma permaneceria puramente no nível verbal” (Ward, 2005, p.93-2).

Tanto o episódio analisado como os outros episódios de *Animated Minds* tem

seu estatuto de filme documentário baseado na narração em voz over de pessoas que supomos serem reais, pela maneira como o áudio indexa as narrações como depoimentos. Como informa o texto no website do projeto, as entrevistas foram “editadas para criar uma narrativa breve, rica em metáforas visuais”, isto é, o material da entrevista, maior do que é mostrado, foi reduzido e editado para se transformar em uma fala que dá espaço para que as imagens “falem” tanto ou mais do que a pessoa entrevistada. Além disso, a interação do diretor com essas pessoas durante a entrevista foi apagada, dando a impressão de um monólogo em tom confessional. O anonimato do sujeito do qual trata o filme reforça a importância do áudio para sustentar o *status* documental da narrativa, além de uma interpretação desses sujeitos como representantes de uma classe de pessoas que sofrem de problemas mentais.

Podemos entender que a compreensão da relação do áudio com a banda visual nesses filmes é essencial para a visão destes como uma representação de problemas mentais segundo uma abordagem pautada na subjetividade das pessoas que sofrem desses problemas. Segundo Paul Ward, a maneira como os documentários animados tais como os filmes da série *Animated Minds* podem ser vistos como “documentários” está menos fundamentada na ligação indexical direta que eles apresentam com uma circunstância do mundo histórico do que na forma como eles requerem do espectador um engajamento e interação com as estratégias significativas apresentadas. Segundo o autor, o espectador responde a esses filmes os vendo como documentários que apresentam uma relação metafórica com o mundo histórico:

Como Sibley destaca, os animadores então constroem uma ‘interpretação imaginativa do que é ouvido’. Em outras palavras, eles constroem ‘um mundo’ que irá enfatizar metaforicamente (ou ironizar subliminarmente) o que o espectador está ouvindo na trilha sonora. O status documental desse mundo representado portanto reside não em sua direta, indexical, ligação com uma atual locação, mais antes em sua simbólica e metafórica ressonância. (Ward, 2006, p. 122)

Nesse sentido, podemos aproximar *Becoming Invisible* e os demais filmes da série *Animated Minds* do modo de discurso documentário performativo, proposto por Bill Nichols, pois esses documentários fazem uso de técnicas de animação para expor estados sensíveis e psicológicos dos sujeitos de que falam a respeito, tratando questões sociais através de uma abordagem subjetiva que parte das experiências individuais dos sujeitos entrevistados para representar uma classe de pessoas que padecem de doenças mentais. Como Bill Nichols aponta, o documentário performático dirige-se ao espectador de maneira emocional e significativa em vez de apontar um mundo objetivo. Com relação a documentários performáticos contemporâneos, o autor afirma que:

(...) os documentários performáticos recentes tentam representar uma subjetividade social que une o geral ao particular, o individual ao coletivo e político ao pessoal. A dimensão expressiva pode estar ancorada em indivíduos específicos, mas estende-se para abarcar uma forma de reação subjetiva social ou compartilhada. (Nichols, 2008, p.172)

Além disso, podemos reconhecer na construção metafórica dos filmes de *Animated Minds* a ênfase à dimensão expressiva que Nichols afirma ser própria dos documentários performáticos:

Como os primeiros documentários, antes que o modo observativo priorizasse a filmagem direta do encontro social, o documentário performático mistura livremente as técnicas expressivas que dão textura e densidade à ficção (planos de ponto de vista, números musicais, representações de estados subjetivos da mente, retrocessos, fotogramas congelados etc.) com oratórias, para tratar das questões sociais que nem a ciência nem a razão conseguem resolver. (Nichols, 2008, p.173)

Dessa forma, podemos considerar que a série *Animated Minds*, ao apresentar uma *visão do interior da mente* de pessoas com problemas psíquicos, propõe a representação de subjetividades sociais, pois parte de experiências individuais para tratar de questões sociais coletivas. Podemos considerar que os filmes da série apresentam a ancoragem da dimensão expressiva documental na narração de indivíduos, que tomamos como Enunciadores reais da comunicação

fílmica. A interpretação audiovisual dos depoimentos através de técnicas de animação traz para a comunicação fílmica o ponto de vista do cineasta e dos animadores através da interferência sobre o material gravado e da estruturação da narrativa, conferindo-lhes também o status de Enunciadores reais, uma vez que o filme evidencia sua construção como um *discurso* sobre doenças mentais através de uma representação poética e subjetiva. A ausência de um referente visual de qualidade indicial reforça a relação do trabalho do animador sobre o áudio e a construção de significados que ele propõe. Nesse sentido, a força do caráter assertivo das animações, através da sua construção metafórica se impõe sobre a ausência de um referente visual. Como afirma Fernão Ramos:

Ao pensarmos o documentário como uma narrativa que, para o espectador, estabelece asserções sobre o mundo, importa pouco, em termos estruturais, se essas asserções são feitas por imagens animadas por computadores, desenhadas, ou se são estabelecidas por imagens-câmera. (Ramos, 2008, p. 73)

Podemos considerar, portanto, que a dimensão documental dos filmes de *Animated Minds* reside na performance dos indivíduos entrevistados e da animação que é ligada ao áudio como duas camadas simbólicas entrelaçadas. A representação metafórica do mundo subjetivo dos sujeitos nos filmes através da animação constitui uma estratégia narrativa na qual os filmes falam assertivamente com o espectador de maneira emocional e significativa. Como documentários performáticos e poéticos, os filmes da série falam ao espectador o que ele poderia experimentar se passasse pela experiência de ter um problema mental e o fazem através do poder da animação de “representar o irrepresentável”.

REVOLVING DOOR

Uma visão interna da prostituição em St Kilda – Austrália

Título: Revolving Door (Porta Giratória)

Ano: 2006

Direção: Alexandra Beesley e David Beesley

País: Austrália (cidade: Melbourne)

Duração: 17'38"

Roteiro: Alexandra Beesley

Direção de fotografia: David Beesley

Edição: Vanessa Alexander

Música / trilha sonora original: Martin Koszolko

Animação: Alexandra Beesley e David Beesley

Produção: Alexandra Beesley e David Beesley

Produtora: Beeworld Pty Ltd 2006

Sonorização: David Stanley

Website do projeto: http://www.beeworld.net.au/revolving_door.htm

Prêmios: Prêmio Aquisição - Investigações Contemporâneas - 16º Videobrasil, Prêmio do Júri no Human Rights Arts & Film Festival – Melbourne, Melhor Curta-Metragem de Animação no Bare Bones International Independent Film & Music Festival (“Bonehead Award”), Melhor Documentário em Curta-Metragem e Melhor Documentário Experimental em Curta-Metragem (“Runner-up Award”) no 2008 IFCT World Tour awards.

Cobrando o mundo histórico com subjetividade colorida

O filme *Revolving Door* (Porta Giratória) é um documentário que aborda questões em torno da prostituição no bairro de St Kilda, em Melbourne, Austrália, conhecido popularmente como o bairro da “luz vermelha” por concentrar um grande número de profissionais do sexo, que trabalham dia e noite em suas ruas. Tendo como fio condutor a personagem Gillian, o filme retrata situações que são

comuns às mulheres que se prostituem em St Kilda – o preconceito social, a violência praticada por alguns clientes, o vício em drogas químicas, a atuação nociva da polícia e o próprio dilema moral que essas mulheres sofrem ao submeter-se à prostituição, como atesta uma frase atribuída a Gillian e que é destacada no filme: “É uma decisão importante vender seu corpo para um homem com dinheiro na mão”.

Revolving Door não é apenas o título do documentário, mas também de um projeto conduzido pelo casal Alexandra e David Beesley que envolve três produtos: o documentário animado sobre o qual desenvolve-se nossa análise; um *website* onde estão disponibilizadas versões digitais de documentos originais de Gillian, além de seu diário, fotos e informações pessoais da personagem; uma série para TV que também une documentário e animação, com título provisório de “*Revolving Door - throwaway women*” (Porta Giratória - mulheres descartáveis), na qual a personagem Gillian serve de mote a uma comparação entre a legislação europeia sobre a regulamentação da prostituição de rua e a legislação de Melbourne. O documentário animado *Revolving Door* foi exibido em mostras e festivais em todo o mundo e no Brasil recebeu o prêmio “Aquisição/Investigações Contemporâneas” no 16º Festival Internacional de Arte Eletrônica SESC – Videobrasil, em 2007.

O uso de técnicas de animação no filme *Revolving Door* consiste no trabalho com ilustração animada sobre imagens captadas por câmeras digitais, mantendo-se ao mesmo tempo as imagens originais e as imagens animadas como camadas, de natureza imagética distintas, que se sobrepõem. A imagem híbrida resultante desafia as limitações do registro fotográfico na construção do discurso documentário, como afirma Paul Wells. Segundo o autor, a animação neste filme foi usada com o objetivo de provocar debate, discussão e, em último caso, uma mudança social através da combinação de documentário e animação:

Ironicamente, porém, o artifício óbvio da animação, ao expor os termos e condições pelos quais o documentário adquire seu caráter de autenticidade, não contribui para sugerir que as abordagens utilizadas em documentários sejam falhas ou enganosas, mas para agregar outra dimensão à sua reivindicação da 'verdade'. Do mesmo modo, ao colocar em primeiro plano o seu ilusionismo deliberado e sua subjetividade inerente, o documentário animado destaca a visão do autor, e consequentemente define o filme como um ensaio com um argumento ou ponto de vista específico. (Wells, 2008)

O termo “revolving door”, que dá nome ao projeto do casal Beesley, sintetiza a situação de aprisionamento na qual prostitutas de diferentes partes do mundo acabam sendo cativas, porque não conseguem sair da condição de profissionais do sexo. Como um ciclo, as prostitutas dependem do trabalho sexual para ter dinheiro e cada vez que são presas exercendo prostituição, considerado um trabalho ilegal, precisam pagar multas à polícia para serem liberadas, por isso adquirem novas dívidas, o que pode ser intensificado pela dependência química, e voltam a trabalhar prostituindo-se nas ruas para conseguir mais dinheiro. Abordando a situação de dependência da prostituição, para a qual a polícia acaba colaborando, e os problemas em torno dessa situação a partir do ponto de vista de uma prostituta, o casal coloca em debate a prostituição sob um ponto de vista de quem conhece o que é viver o efeito de “porta-giratória” como agente e, principalmente, como vítima.

A prostituição é um tema recorrente nos trabalhos de Alexandra e David Beesley³⁷ e caro sobretudo para Alexandra, que em entrevista para o *website* do Sesc de São Paulo revelou o caráter autobiográfico de *Revolving Door* :

³⁷ Antes de *Revolving Door*, Alexandra realizou *PCV: Prostitute's Collective of Victoria* (1989), seu primeiro documentário, fruto de uma experiência junto a entidades de assistência a trabalhadores sexuais em Melbourne e do seu envolvimento em projetos de televisão comunitária. Depois, já como um casal, Alex e David trabalharam juntos na série *Red Light Girls* (1998), dirigida por Mark Jones para a TV inglesa.

Comecei a trabalhar na indústria do sexo aos dezesseis anos. *Revolving Door* é basicamente a história da minha vida nas ruas de St Kilda. A vida de todo o mundo é cheia de complexidades... Cheguei à Austrália aos catorze anos e fui azarada o suficiente para ficar sob custódia do Estado e permanecer trancada em um centro de detenção juvenil. Minhas memórias desse período são muito incompletas; essencialmente, eu não tinha família, não tinha dinheiro nem casa, então fui trabalhar nas ruas. Depois de alguns anos entrando e saindo dessa vida, consegui me envolver em projetos de televisão comunitária e comecei a aprender como ser uma realizadora de filmes. Em 1990, decidi voltar às ruas para fazer um documentário sobre minhas experiências e foi aí que David e eu trabalhamos juntos pela primeira vez. *Revolving Door* foi um trabalho muito difícil para mim, já que é uma viagem extremamente pessoal: Gillian sempre foi meu 'nome de guerra'. (Mota, 2008)

A relação pessoal da diretora com o tema e o caráter autobiográfico por trás da construção de *Revolving Door* podem ser a fonte da abordagem subjetiva do filme, que é evidenciada pelo uso de animação. A opção por um documentário animado traz para o filme a relação conflituosa entre imagem fílmica carregada de valor indicial e a imagem animada, que expõe a interferência dos realizadores sobre o material filmado, o que reforça a visão do documentário como uma narrativa que expõe um ponto de vista sobre um dado tema. *Revolving Door* expõe o desejo dos diretores de questionar a maneira como o problema da prostituição em St Kilda é tratado pela sociedade, partindo da experiência pessoal da protagonista para propor uma reflexão sobre a visão da população de Melbourne acerca da prostituição em St Kilda, a atuação da polícia, a opinião de clientes de Gillian, além de mostrar o conflito interno de uma prostituta com a decisão de vender o próprio corpo. A opção pelo uso de animação para a construção do documentário partiu de uma visão consciente dos realizadores sobre o potencial da animação. Como afirma Paul Wells em seu ensaio sobre o filme:

Inicialmente, o filme foi planejado para ser um documentário 'convencional', filmado durante um longo período de tempo, utilizando câmeras portáteis para transmitir uma sensação de dinamismo e energia, numa tentativa de capturar e evocar a adrenalina das prostitutas que trabalham nas ruas. O registro daquilo que os Beesley descrevem como 'energia crua' era intrínseco à idéia de comunicar uma experiência vivida, e não uma visão excessivamente 'midiática', mas ficou claro que as questões sociais que o casal queria abordar estavam embutidas no 'espetáculo' daquilo que eles estavam filmando e não eram suficientemente

reveladas pelo filme. As animações sobrepostas começaram a definir alguns dos aspectos mais complexos e contraditórios do material, e as abordagens por meio das quais a criação de documentários atua como possibilidade de revelar o tema com mais clareza para ela mesma. (Wells, 2008)

Em *Revolving Door*, as ilustrações feitas em cima do material filmado ressaltam alguns elementos da imagem captada pela câmera, sobrepondo ao registro do mundo histórico a visão pessoal dos diretores de maneira mais explícita do que, por exemplo, através somente da escolha dos enquadramentos, das lentes da câmera, ajustes de cor e da montagem, como em uma produção convencional. O fato de que as imagens mantêm os traços da sua forma original e, ao mesmo tempo, exibem uma camada sobreposta feita com ilustrações animadas ressalta a união de materiais que são contraditórios (por razões que apresentamos no capítulo primeiro sobre as naturezas distintas da animação e da imagem-câmera). Dessa forma, os diretores impregnam as imagens indiciais da câmera com a sua subjetividade através de técnicas de animação, tornando mais intensa a visualização daquilo que eles querem mostrar no filme.

Uma passagem que pode servir de síntese de como é construído o discurso fílmico é a sequência que acompanha a entrada dos créditos iniciais, em que Gillian aparece em primeiro plano, girando junto com a câmera, como se estivesse em rotação tal qual uma porta giratória ou girando em um carrossel de parque de diversões – o que pode ser sugerido pela trilha sonora e o movimento de subida e descida da personagem³⁸. Os traços de desenhos feitos à mão e que lembram desenhos infantis, sobrepostos à imagem filmada, junto com a música que remete a um parque de diversões, conferem a Gillian um aspecto infantil e inocente que choca com as falas justapostas à imagem, que podemos reconhecer como sendo de pessoas condenando a prostituição em St Kilda. Podemos depreender dessa

³⁸ Essa interpretação pode ser ressaltada pelas imagens do parque de diversões de St Kilda exibidas ao longo do filme.

sequência que Gillian é o ponto central através do qual o casal Beesley coloca em discussão o tema da prostituição. A carga simbólica que a animação traz para as imagens filmadas auxilia na construção do discurso, evidenciando os elementos que fazem parte da subjetividade da protagonista.

Além disso, *Revolving Door* recorre a um dos potenciais usos da animação em narrativas documentais ao fornecer uma espécie de máscara que preserva a identidade dos personagens pela sobreposição dos desenhos animados. Como afirma o diretor David Beesley, a animação foi pensada como uma estratégia criativa de preservar o anonimato daqueles que deram depoimentos ao filme: “Uma das razões pelas quais escolhemos utilizar animação foi por quisermos oferecer aos participantes do projeto algum grau de anonimidade sem usar técnicas-clichê como mostrar apenas a silhueta, granular rostos, etc”³⁹.

A opção pela animação como “véu” que protege a identidade dos personagens ganha relevância se considerarmos a polêmica em torno do tema da prostituição e de como o filme apresenta depoimentos que talvez fossem emitidos de outra maneira caso o filme mostrasse a face real dos depoentes, como é o caso do cliente que expõe de forma aparentemente honesta a sua necessidade em recorrer ao serviço de prostitutas, o temor em ser infectado, a não-adoção de métodos de prevenção de doenças sexuais e a sua opinião favorável à prostituição.

Além de ser construído pela mixagem entre imagem animada e imagem-câmera⁴⁰, *Revolving Door* apresenta a imagem obtida por uma câmera que se movimenta de forma fluida e acompanha os personagens tanto em *posição de*

³⁹ Entrevista de David e Anexandra Beesley in: MOTA, Denise. *Dossier alexandra & david beesley*, 2008. Disponível em: <http://www2.secsp.org.br/secc/videobrasil/site/dossier037/apresenta.asp> Acesso em maio 2011.

⁴⁰ Utilizamos o termo “imagem-câmera” em referência à análise de Fernão Pessoa Ramos sobre a particularidade da imagem da câmera em seu livro *Mas Afinal... O que é mesmo documentário?* São Paulo: Editora SENAC, 2008.

*recuo*⁴¹, como nas cenas em que Gillian é presa pela polícia, como também interage com os personagens, como mostram as cenas de depoimento do cliente. Além disso, o *sujeito-da-câmera* penetra na intimidade da personagem e da sua profissão e revela através da imagem híbrida (imagem-câmera sobreposta por animação) momentos que são dramáticos ao personagem, como as cenas da prisão, do consumo de heroína e do ato sexual com um cliente. Estas cenas foram encenadas para o filme, como atesta a fala de David Beesley:

A cena da prisão foi uma recriação, com a cooperação da polícia. Uma recriação de eventos reais – Alex foi presa em diversas ocasiões quando trabalhava nas ruas – e que serve para enfatizar o absurdo de uma situação que reforça a “síndrome da porta giratória”: os trabalhadores sexuais entram em um ciclo vicioso de dívidas, aprofundado pela imposição de multas pela polícia. (Mota, 2008)

Mesmo tratando-se de encenações, as cenas representam momentos reais vividos por Gillian, porém a camada de ilustrações animadas interfere na *intensidade* da imagem-câmera⁴³ conferindo à animação um uso que se pretende pelo efeito não-voyeurístico da imagem animada. Nesse sentido, Fernão Pessoa Ramos defende que:

A imagem de animação pode ser inteiramente construída em computador, ou ser conformada através de procedimentos diversos de animação do movimento, ou ainda distorcendo, com recursos digitais ou não, a forma reflexo-perspectiva original da imagem-câmera obtida na circunstância da tomada. Neste último caso, a manipulação digital sobrepõe uma grossa camada de distorção ao traço da circunstância da tomada, provocando inclusive a diluição do traço reflexo, enquanto marca do mundo, no suporte sensível da câmera. (Ramos, 2008, p.72)

Podemos entender que é justamente a diluição dos traços da imagem-câmera original que nos permite ver imagens consideradas comumente como

⁴¹ Como descreve Fernão Pessoa Ramos sobre o sujeito-da-câmera em ocultação em: RAMOS, Fernão Pessoa. *Op. Cit.*, pp. 93-126.

⁴³ Segundo Fernão Ramos, a singularidade da imagem-câmera reside no seu poder de trazer em sua forma reflexo-perspectiva a intensidade do mundo ao remeter o espectador à circunstância do mundo que a originou ou, nas palavras do autor, as imagens-câmera “trazem o mundo em sua carne e nelas respiramos a intensidade e a indeterminação do transcorrer”. *Ibidem* p. 81.

fortes e expositivas, como as de Gillian injetando heroína em seu braço e praticando sexo oral em um cliente, sem que esta visão seja desconfortável ou voyeurística. A camada de animação, ao distorcer o traço da circunstância da tomada, diminui o impacto que essas imagens poderiam causar à visão do espectador, tornando-as, dessa maneira, mais “fáceis de serem vistas”. Entretanto, mesmo que a animação diminua, dessa forma, a intensidade do mundo impresso nas imagens-câmera, estas cenas tocam o espectador enquanto aquilo que representam na vida do personagem, expondo momentos que são dramáticos a Gillian, mas ao mesmo tempo preservando o personagem de uma possível exploração de sua imagem e também sugerindo, através da tensão entre imagem-câmera e imagem animada, uma possível reflexão por parte do espectador. Nesse sentido, Paul Wells defende que:

Em *Revolving Door*, isso permite aos Beesley retratar Gillian oscilando entre a inocência infantil e a malandragem de rua, uma tensão capturada por meio da sobreposição da animação e das imagens reais ao estilo “cinema-verdade”, em alguns casos amplificando uma imagem em particular através do exagero, e em outros diluindo uma imagem para obter outros tipos de efeito persuasivo. [...] Em essência, embora nominalmente comparável a *Waking Life* ou *O homem duplo* [*A Scanner Darkly*], de Richard Linklater, no sentido de sobrepor a animação ao material filmado, *Revolving Door* é mais seletivo em sua abordagem, e tem como objetivo chamar atenção para a relação com as imagens reais, em vez de reinterpretá-las. Além disso, Linklater efetivamente reanima uma ‘performance’, ao passo que os Beesley reanimam uma ‘ação social’, usando a animação para enfatizar o ‘registro’ trágico do vício em drogas, da indiferença e brutalidade dos clientes, e a impotência social das garotas de rua diante da oposição da classe média. (Wells, 2008)

A construção da personagem Gillian como uma figura ao mesmo tempo sexualizada e infantil foi algo que os diretores pensaram em representar no filme através do uso de animação, como revela uma das falas do diretor:

Uma das razões pelas quais realizamos um documentário animado foi por querer tornar temas difíceis mais palatáveis ao público. Além disso, o documentário tem uma ingenuidade inerente, talvez deixe aberta a possibilidade de que a própria Gillian possa ter feito os desenhos, parecidos com os de uma criança. A animação te dá a possibilidade de remodelar a realidade; você pode justapor imagens para criar uma nova realidade, que exagera a

corajosa percepção de mundo de Gillian, e, ao mesmo tempo, retém sua essência verdadeira. (Mota, 2008)

A concepção de Gillian sobre sua própria realidade pode ser percebida na sequência em que a personagem fala sobre sua infância diante do espelho no quarto de hotel em que habita. Aqui, o espelho pode funcionar como uma metáfora da verdadeira mulher por trás da personagem encarnada para prostituir-se e que conhecemos pelo nome “Gillian”, o “nome de guerra” que a diretora Alex Beesley usava quando precisava se prostituir. A lembrança de Gillian sobre sua infância acompanha a visão de fotos cobertas por uma camada de animação e também de um pôster do filme *Girls in the Night*. Segundo Paul Wells, ao relacionar a visão de Gillian no espelho com este filme “os Beesley fazem uma referência humorística aos idiomas fantasiosos falados pelas garotas de rua dos filmes B, distantes da realidade da existência dolorosa e sem glamour de Gillian” (Wells, 2008). Ao ir para as ruas trabalhar como prostituta, Gillian, assim como as demais prostitutas, usa maquiagem e roupas sensuais para compor um personagem sexualmente atraente. Podemos considerar os adereços e a maquiagem que compõem “Gillian”, a prostituta trabalhando nas ruas, como uma máscara que cobre a verdadeira mulher por trás do “nome de guerra” adotado. Assim como os adereços usados durante o trabalho nas ruas, a camada de animação que é sobreposta à face de Gillian adiciona à imagem da protagonista uma nova máscara. Porém, ao contrário de esconder sua verdadeira personalidade, a máscara fornecida pela animação acentua traços de sua subjetividade, ocultando sua identidade, mas ao mesmo tempo revelando sua personalidade.

Podemos relacionar a fala do diretor sobre remodelar a realidade ou criar uma nova realidade através da animação com o potencial da animação em revelar algo da realidade que não está evidente na imagem-câmera. Como apresentamos no capítulo primeiro deste trabalho, a animação oferece um caminho intensificado

para compreender uma dada realidade, pois ela pode tornar certos aspectos da realidade mais *evidentes*. No caso de *Revolving Door*, a camada de animação sobreposta à imagens reais evidencia uma tensão entre essas imagens de naturezas diferentes, refletindo o jogo de tensões no qual a personagem Gillian está imersa: ela sofre com a dependência de drogas, o abuso policial e a brutalidade de clientes violentos e é vista pela sociedade como responsável e não como vítima da prostituição, como podemos apreender das falas dos moradores de St Kilda.

Além disso, as imagens do parque de diversões, que ganham destaque pelo colorido aplicado pela camada das ilustrações, pode ser relacionada ao universo contraditório de Gillian, fantasioso e inocente e ao mesmo tempo violento e intolerante. O destaque que essas imagens ganham no filme, porém, revelam algo do contexto da prostituição em St Kilda que não está explícito no filme, mas que faz parte dessa realidade, como informa o diretor:

Desde o começo do século 20, o subúrbio litorâneo de St Kilda é conhecido pelos cinemas, clubes e parques da orla. Um dos ícones de St Kilda é o parque de diversões Luna Park, onde está a montanha-russa que mostramos. Durante a Segunda Guerra Mundial, o bairro foi um destino bastante popular entre soldados norte-americanos e australianos em busca de descanso e entretenimento. As áreas de trabalhadoras sexuais floresceram à medida que os soldados começaram a ser levados para “se divertir” nas imediações do parque. St Kilda permaneceu como a “zona da luz vermelha” de Melbourne desde então; os clientes agora são levados para o estacionamento e ruas adjacentes ao Luna Park. (Mota, 2008)

Podemos compreender que o filme *Revolving Door* tem seu formato de documentário animado construído a partir da percepção da animação como um artifício que não apenas é propício para trabalhar um tema a partir de uma abordagem subjetiva como pode reforçar a reflexão sobre o tema ao expor o filme como a construção de um ponto de vista, trazendo para o primeiro plano a presença do autor e sua interferência sobre as imagens. Baseado especialmente na experiência da diretora Alexandra Beesley nas ruas de St Kilda, o filme mescla

as memórias e experiências da diretora com as da personagem, de quem emana a subjetividade colorida que é sobreposta às imagens reais, que podemos visualizar em tons de cinza. Construído como uma narrativa eticamente engajada, *Revolving Door* utiliza a junção de animação e documentário para a afirmação da prostituição como um problema social e na defesa do argumento de que o exercício da prostituição não é uma “escolha”, uma opção profissional, mas o resultado de uma situação social, como o efeito de “porta giratória”, que coloca as prostitutas em situação de risco, vítimas de um ciclo de entrada e saída da prostituição do qual não conseguem escapar sozinhas.

Podemos afirmar também que o filme *Revolving Door* instrui o espectador a uma leitura documentarizante, primeiramente pelo uso de recursos estilísticos próprios da narrativa documental, como por exemplo o uso de voz over de Gillian no início do filme, além da presença de depoimentos, a ausência de atores nos créditos, o recurso de câmera na mão, que é bastante usado em produções jornalísticas, as imagens de manifestação pública nas ruas do bairro de St Kilda e através da reminiscência das imagens reais por trás da camada de animação, o que atesta que as imagens registram acontecimentos do mundo. Entretanto, podemos considerar também que entre os elementos internos ao filme, o que mais fornece instrução para a leitura deste como um filme documentário é sua a montagem em torno de uma retórica.

Segundo Bill Nichols, o documentário se estrutura em torno de uma montagem que o autor denomina de “montagem de evidência”, em que as cenas e as tomadas estão organizadas em torno de uma lógica informativa ou um argumento. Além disso, Roger Odin propõe que muitos documentários nos colocam em um *sintonia discursiva* com relação ao desencadeamento dos fatos mostrados no filme. Como defendemos anteriormente, a junção de imagens animadas e imagens reais em *Revolving Door* ressalta a constituição do filme

como uma narrativa que defende um argumento. Somado a este fato, a montagem das cenas segue uma lógica que é argumentativa, o que pode fornecer indicações de que o filme é um documentário. Entretanto, na medida que as produções contemporâneas não-ficcionais e ficcionais compartilham dos mesmos recursos de estilo, especialmente em produções que estão na fronteira entre os dois gêneros, como é o caso do documentário animado, podemos considerar que os recursos estilísticos fornecem apenas uma instrução relativa sobre o modo de leitura que se deve aplicar ao filme.

Nesse sentido, os elementos externos ao filme, como a sua indexação como documentário animado pode exercer força maior na instrução a uma leitura documentarizante do filme. A indexação do filme como uma obra não-ficcional está presente principalmente no site da produtora montada pelo casal – http://www.beeworld.net.au/revolving_door.htm# – e na segunda parte do projeto *Revolving Door*, o website interativo sobre a vida de Gillian. O site – www.beeworld.net.au/rdoor – foi criado como uma extensão do documentário animado, fazendo a narrativa documental sobre Gillian transbordar do material fílmico para o suporte eletrônico da web. O casal afirma que:

O site do filme agrega uma dimensão inteiramente nova à história de Gillian; mais uma vez, a meta é romper com os paradigmas tradicionais da web, em uma tentativa de construir um site que seja tátil, heurístico e aberto a descobertas acidentais. O site também funciona como poderosa ferramenta de marketing global – o que é particularmente espantoso, uma vez que não fizemos propaganda do site e estamos recebendo, em média, mais de quinhentas visitas por dia, o que nos mostrou o incrível potencial da web. Para nós, *Revolving Door* é um protótipo de apresentação para projetos futuros – multiplataforma, com componentes transmitidos (lineares) e interativos (web)'. (Wells, 2008)

Dessa forma, podemos concluir que *Revolving Door* é um documentário que utiliza técnicas de animação para sobrepor às imagens reais uma camada de ilustrações animadas com o objetivo de preservar a identidade dos personagens, de levar o espectador a uma reflexão sobre a abordagem do tema apresentado no

filme e de evidenciar traços da subjetividade da protagonista. Gillian representa uma classe de mulheres que trabalham prostituindo-se em Melbourne e as experiências e subjetividades da personagem são comuns a essas mulheres.

O filme também faz uso do recurso de *encenação-locação* (Ramos, 2008) para representar experiências vividas pela protagonista nos locais em que elas ocorreram de fato. Nesse sentido, a encenação da prisão de Gillian em *Revolving Door* é construída de forma que o sujeito-da-câmera ocupa a posição de recuo e deixa que os fatos se desenrolem na frente da câmera, sem interferir ou como se a câmera não estivesse presente, o que aproxima as tomadas encenadas das tomadas em que não houve interferência dos diretores no transcorrer da ação, como as cenas da manifestação dos moradores de St Kilda. Em outros momentos do filme, como as cenas de Gillian injetando heroína no braço e praticando sexo com um cliente, os personagens também encenam, reproduzindo para a câmera ações nos locais que elas normalmente acontecem, mas nestes casos a animação foi usada de maneira mais intensa para a construção da imagem final. É interessante destacar o papel da trilha sonora para a construção das cenas, especialmente quando vimos Gillian servindo a um cliente. A trilha sonora nesta passagem remete ao parque de diversões, como na sequência inicial do filme. Além de reforçar a complexidade da representação de Gillian, inocente e infantilizada e ao mesmo tempo sexualizada, ela fornece indícios sobre a proximidade do carro do cliente com o parque de diversões Luna Park, em St Kilda, contribuindo para a construção da encenação-locação.

Os tons de cinza em que foram transformados os matizes das imagens originais contrastam com o colorido da camada de animação da mesma forma como são divergentes as naturezas imagéticas dessas duas camadas. Como afirma Fernão Pessoa Ramos, as imagens-câmera têm seu poder na capacidade

de lançar o espectador à circunstância da tomada que a originou, diferente das imagens pictóricas, que não possuem tal capacidade de transparência:

As imagens pictóricas 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. (Ramos, 2008, p. 80)

Ao sobrepor às imagens reais uma camada de animação, os diretores de *Revolving Door* substituem o efeito de *transparência da circunstância da tomada*, que se tem com o uso de imagens-câmera pelo de *evidência do discurso* próprio das imagens animadas, colocando em primeiro plano sua intervenção sobre o material filmado com o fim de produzir uma narrativa fílmica. Através do uso de animação no documentário os diretores de *Revolving Door* tornam à vista a complexidade e as contradições sobre a questão da prostituição e das mulheres que são vítimas do “efeito porta-giratória” e constroem o discurso fílmico cobrindo as imagens de qualidade indiciais com traços de desenhos coloridos, como se estivessem cobrindo a imagem do mundo histórico com uma camada de subjetividade multicolorida.

DOSSIÊ RÊ BORDOSA

Baseado em fatos reais de uma obra ficcional

Título: Dossiê Rê Bordosa

Ano: 2008

Duração: 16'

Direção e animação: Cesar Cabral

País: Brasil

Direção de fotografia: Marcelo Trotta

Direção de arte e concepts: Daniel Bruson

Direção de Produção: Anália Tahara

Argumento: Cesar Cabral e Carla Gallo

Roteiro e montagem: Cesar Cabral e Leandro Maciel

Bonecos e cenários: Olyntho Tahara

Produção executiva: Carol Scalice

Entrevistados: Angeli, Laerte, Marcia Aguiar, Paula Madureira, Tales Ab'Saber, Toninho Mendes.

Locução: Lena Whitaker e Odayr Baptista

Vozes: Paulo César Pereio, Laert Sarrumor e Grace Gianoukas

Prêmios: Menção Honrosa 13° Festival "É Tudo Verdade"; Melhor Roteiro e Melhor Trilha Sonora no 12° Cine-PE; Melhor Curta Metragem Nacional, Prêmio da Crítica e Prêmio do Júri Popular no 1° Festival de Cinema de Paulínia; 16° Anima Mundi – RJ: Melhor Filme, Melhor Animação Brasileira e Prêmio de Aquisição Canal Brasil; 16° Anima Mundi – SP: Melhor Filme e Melhor Animação Brasileira; Prêmio do Juri Popular 10° Festival Internacional de Curtas – BH; Melhor Roteiro e Melhor Montagem no 36° Festival de Gramado; Eleito um dos 10 filmes favoritos do público, Prêmio Espaço Unibanco de Cinema, Prêmio CTAV no 19° Festival Internacional de Curtas – SP; Comunicurtas 2008: Melhor Animação, Prêmio Rômulo e Romero; 6° Curtas Santos: Melhor Som; 3° Festival de Cinema do Paraná: Prêmio de Júri Popular, Melhor Roteiro e Melhor Direção; Melhor Direção no 3° Granimado; Festival Internacional de Curtas – RJ: Prêmio de Júri Popular; 5° Amazonas ç: Melhor Curta Metragem – Júri; 4° Curta Canoa: Melhor Filme; 7° Santa Maria Vídeo e Cinema: Melhor Desenho de Som e Melhor Animação; 20° Festival de Cinema de Viña Del Mar: Melhor Animação Internacional; 1° Animage Festival: Melhor Curta Metragem; 30° Habana Film Festival: Melhor Animação - 3° Lugar; 10° Mostra Londrina: Menção Honrosa; 4°

Festival de Atibaia: Melhor Direção; 12° Mostra de Cinema de Tiradentes: Melhor Curta Metragem pelo Júri Popular; 6° Festicine Pantanal: Melhor Curta pelo júri oficial.

Documentando o universo do cartum

Lançado em 2008, *Dossiê Rê Bordosa* é um curta metragem em *stop motion* que investiga as razões por trás da decisão feita pelo cartunista Angeli de “matar” uma de suas mais famosas criações, a personagem considerada diva da cultura underground, Rê Bordosa (informações do website do filme). Arnaldo Angeli começou sua carreira realizando charges para o jornal Folha de São Paulo, em seguida passou a produzir quadrinhos para este jornal e nos anos 80 lançou uma revista de quadrinhos com conteúdo adulto, intitulada Chiclete com Banana, que teve grande sucesso no Brasil (Martins, 2011). Em 1984, Angeli criou a personagem Rê Bordosa, uma mulher alcoólatra, ninfomaníaca e junkie assumida. Nas tirinhas produzidas por Angeli, Rê Bordosa revelava a si mesmo como uma mulher que pertencia à vida boêmia, consumidora de grande quantidade de bebidas alcoólicas e avessa ao casamento e aos padrões tradicionais de comportamento feminino da época, mais especificamente ao estilo de vida de uma “dona de casa”. Com seu espírito de liberdade, seu estilo escrachado e sintetizando muitos aspectos da vida em uma grande cidade, as tirinhas de Rê Bordosa fizeram um grande sucesso no Brasil. Mas, em 1987, três anos depois de sua criação e no auge do sucesso, Angeli resolveu acabar com Rê Bordosa, lançando uma edição especial de sua revista, intitulada “A morte da porraloca”, em que o autor desenha a si mesmo no cartum e exhibe como ele tenta “matar” a personagem, jogando-a no rio da cidade. Apesar de se tratar da morte de um personagem fictício e do crime ter acontecido em uma história em quadrinhos o fato teve repercussão no mundo real, sendo noticiado por jornais e revistas, tais como o jornal Folha de São Paulo (no caderno Ilustrada do dia 21 de dezembro de

1987). Além disso, a edição da revista Chiclete com Banana, “A morte da porraloca”, também apresentou a opinião de artistas e celebridades manifestando indignação pela morte de Rê Bordosa.

O documentário animado *Dossiê Rê Bordosa* se propõe a analisar, misturando animação documental e ficcional, as causas que levaram o autor a "matar" a personagem no auge de sua popularidade, reconstituindo o contexto em que ocorreu o fim de Rê Bordosa. Nesse sentido, o filme tem início com a exploração da dimensão pública da personagem e com a repercussão de sua morte na imprensa. Os primeiros planos foram criados para lembrar o crime através de manchetes de capas de jornais e revistas, a maioria delas inventadas porém juntas à manchete real do Jornal Folha de São Paulo (uma primeira amostra de que o filme mistura ficção e não-ficção). Em seguida, são mostradas imagens dos quadrinhos desenhados por Angeli, em que ele tortura a personagem e depois a joga “nas águas sujas da cidade”. Dois narradores, em voz off, parodiam locutores de programas policiais de rádio, exagerando na entonação e conduzindo a narrativa ao introduzir questões e hipóteses em torno do “crime” e lançando perguntas que são respondidas por Angeli através de sua representação em forma de personagem animado. Como afirma Cesar Cabral⁴⁴, a narração foi inspirada no filme *O Bandido da Luz Vermelha* (1968), de Rogério Sganzerla, que o diretor considera próxima da estética construída por Angeli nos quadrinhos, isto é, uma estética “suja”, poluída de sons e elementos visuais.

Segundo o diretor, a proposta foi a de produzir um filme investigativo, um dossiê, primeiramente sobre a produção de quadrinhos no Brasil nos anos 80 e, depois, centrado na morte de Rê Bordosa, em que fosse possível “brincar” com a situação do fim da personagem ser uma morte, mas ser também uma piada. Estruturado em blocos temáticos como, por exemplo, sobre a morte da

⁴⁴ Em entrevista concedida à autora em março de 2011.

personagem, sobre quem é Angeli, quem foi Rê Bordosa etc., o filme traça os perfis do autor “assassino” e da personagem “vítima” e o contexto do “assassinato” através das falas de personagens reais e fictícios, representados por bonecos animados pela técnica *stop motion* e através de animação de fotografias de quadrinhos de Angeli (técnica conhecida como *table top*). O filme mistura ficção e realidade em diferentes níveis. Primeiro, podemos apontar o próprio tema do filme, isto é, a morte de Rê Bordosa. Apesar da “morte” ter acontecido no universo dos quadrinhos de Angeli, 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 época.

Além disso, o filme apresenta elementos fictícios 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 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.

Construída a partir de entrevistas reais re-trabalhadas (através de seleção e montagem de falas) para dar o sentido e o tom cômico almejado pelo diretor Cesar Cabral, a animação *stop motion* foi produzida em conjunto com a edição das entrevistas, segundo a proposta de resgatar o humor próprio dos cartuns de Angeli e de explorar a liberdade criativa da animação além de, ao mesmo tempo, preservar a autenticidade das entrevistas, dos fatos em torno do fim da

personagem e, em especial, da obra de Angeli, com o intuito de conferir ao filme uma qualidade documental. Nesse sentido, por exemplo, as falas de Rê Bordosa no filme não foram criadas para o filme, mas foram selecionadas de “tirinhas” da personagem publicadas nas revistas de Angeli e as cenas ficcionais, como os flashbacks, foram criadas a partir de cenas da própria obra do cartunista.

Além disso, podemos considerar que o uso de animação de bonecos é um elemento do filme que confere vida aos personagens de Angeli. Transformando figuras bidimensionais – como os personagens Rê Bordosa, Bob Cuspe e Bibelô – em seres tridimensionais (mesmo que a matéria fílmica seja, no entanto, bidimensional), o filme dá “corpo” e movimento aos personagens fictícios. Nesse sentido, Paul Wells chama atenção para a especialidade 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. Esta tensão permite ao boneco operar no nível simbólico e, simultaneamente, representar uma variedade de posições metafóricas. (Wells, 1998, p.61)

Dessa forma, ao mesmo tempo que a animação de bonecos preserva a ficcionalidade desses 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 o mundo criado pela animação *stop motion* do mundo histórico:

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)

Cabe destacar que a animação de bonecos tem particularidades que concernem também à produção de atuação. 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 (porém, com dimensões reduzidas) e por isso envolve a utilização de equipamentos e a necessidade de uma locação, semelhante à 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. Além disso, a imagem resultante da animação de bonecos traz em si uma dupla dimensão espacial. Podemos considerar que essa imagem traz a dimensão da tomada – o cenário produzido no estúdio de filmagem – em paralelo à dimensão do espaço diegético, o espaço simbólico onde os bonecos adquirem sentido de personagens e que é construído somente a partir do filme.

Em *Dossiê Ré Bordosa*, em especial, os personagens fictícios da obra de Angeli não apenas ganham uma “aparência viva” através da animação, como são colocados no mesmo espaço diegético de personagens reais, pois as pessoas entrevistadas também são representadas por bonecos animados. A performance dos bonecos, no entanto, foi produzida de maneira diferente para representar personagens reais e personagens fictícios. Segundo o diretor 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 o comportamento destes nos quadrinhos de Angeli. Como originalmente estes personagens são figuras bidimensionais fixas, o movimento e o gestual dos bonecos foi produzido a partir da criatividade do animador, que criou 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 reproduzir estes gestos em sincronia com a voz de cada entrevistado criando, assim, “uma sensação de realismo”. Segundo Claudine de France (2005), a imagem fílmica tem a capacidade de capturar o comportamento técnico humano, que se traduz em gestos e movimentos. Podemos considerar, a partir das imagens de personagens reais em *Dossiê Ré Bordosa*, que o comportamento técnico humano pode ser reproduzido na animação. Além disso, os cenários construídos para a animação continham elementos das locações das entrevistas. Dessa forma, ao reproduzir o gestual dos entrevistados (e elementos das locações), o diretor de *Dossiê Ré Bordosa* reconstrói em termos de animação (sob determinação da natureza dos materiais empregados e das particularidades da técnica *stop motion*) elementos factuais das entrevistas com o intuito de reforçar o caráter documental do filme.

Além disso, o filme incorpora um vocabulário fílmico típico de produções documentais, como depoimentos e imagens de arquivo. Segundo Cesar Cabral, elementos típicos de um filme documentário, como a visão de um microfone boom que aparece “acidentalmente” na entrevista de um personagem, o uso de zoom, de material de arquivo, entre outros, foram utilizados para reforçar a visão do filme como um documentário, porém sendo incorporados ao filme com o exagero próprio do cinema de animação. A produção dos cenários também buscou ser fiel às locações das entrevistas, mas com a liberdade que é própria de produções de filmes de animação, o que pode ser visualizado pelo espectador ao final da narrativa, quando a projeção da imagem animada da entrevista de Angeli é exibida ao lado da imagem *live-action* correspondente. Podemos considerar que a proposta do diretor para *Dossiê Ré Bordosa* foi a de desconstruir o modelo tradicional de documentário, produzindo uma obra carregada de elementos

ficcionais e não-ficcionais e incorporando na narrativa documental a natureza ficcional do objeto sobre o qual o filme trata.

Podemos considerar que a fusão de ficção com realidade em *Dossiê Rê Bordosa* está presente principalmente nas entrevistas. Foram entrevistadas pessoas ligadas ao cartunista, como sua ex-mulher, o editor de sua extinta revista, Carlinhos Mendes, sua secretária na época do “crime” e um de seus amigos, o também cartunista, Laerte. Além disso, foi entrevistado um psicanalista, Tales Ab’Saber, para explicar a relação do autor e da personagem e também o próprio autor, Angeli. Por outro lado, o filme apresenta o depoimentos de personagens criados por Angeli, como Bob Cuspe e Bibelô, personagens estes que viveram situações com Rê Bordosa em algumas tirinhas produzidas pelo cartunista. Um dado importante é que alguns dos personagens reais, como o próprio Angeli e o cartunista Laerte, são pessoas famosas no Brasil e, por isso, eles podem ser reconhecidos pelo espectador. Da mesma forma, os personagens fictícios como Bibelô são também reconhecidos pelo público, porém enquanto personagens dos quadrinhos. Segundo Cesar Cabral, uma de suas preocupações foi a de utilizar a obra de Angeli para construir, a partir dela, as passagens ficcionais do filme, como os flashbacks dos personagens fictícios, mantendo também presente no filme a realidade dos quadrinhos, por exemplo, através das tirinhas feitas por Angeli e que servem de pano de fundo para falas dos narradores.

Ao transpor para o filme o universo dos quadrinhos criados por Angeli e misturar ficção com realidade, o filme *Dossiê Rê Bordosa* embaralha a fronteira entre ficção e não-ficção. Propondo uma narrativa documental sobre um crime que ocorreu em uma obra ficcional e apresentando entrevistas de personagens reais e fictícios com o mesmo tratamento imagético, *Dossiê Rê Bordosa* coloca-se entre o não-ficcional e o ficcional dispondo-se entre a possibilidade de ser um documentário animado e um falso documentário de animação, sobre o qual

tratamos no primeiro capítulo. Além disso, *Dossiê Ré Bordosa* alia narrativa documental e comédia, o que pode reforçar a ambiguidade do filme enquanto sendo uma obra de ficção ou de não-ficção.

Segundo Paul Ward (2005), a ocorrência mais comum de junção entre documentário e comédia é o “mock-documentary”, um tipo de produção que oferece uma paródia do discurso documental através da imitação de convenções estilísticas desse gênero cinematográfico. *Dossiê Ré Bordosa* também se apropria de convenções do cinema documentário, parodiando documentários fundamentados em entrevistas, e com a narração apresenta uma paródia de programas jornalísticos do rádio. Porém, podemos considerar que o filme se distingue de um *animated mockumentary*, pois apresenta engajamento com o mundo histórico próprio de filmes documentários ao se constituir como uma narrativa assertiva que trata de uma obra ficcional humorística. Podemos considerar que o filme alia humor e documentação e oferece uma tradução em termos audiovisuais dos quadrinhos de Angeli, trazendo para si o humor presente na obra do cartunista.

Analisando o filme a partir de sua leitura fílmica e da abordagem semiopragmática apresentada no segundo capítulo, podemos considerar que apesar de transitar entre o ficcional e o documental e de apresentar muitos elementos ficcionais, como os depoimentos de personagens criados por Angeli, *Dossiê Ré Bordosa* pode conduzir o espectador a uma leitura documentarizante através de elementos que são internos ao filme. Podemos destacar, por exemplo, a produção da leitura documentarizante pelo crédito do filme. Os créditos de *Dossiê Ré Bordosa* contém os nomes dos entrevistados e os nomes dos atores que emprestaram suas vozes aos personagens fictícios, informando ao público que de fato apresenta entrevistas reais, porém misturadas com entrevistas inventadas. Além disso, o diretor Cesar Cabral adicionou nos créditos a imagem

da entrevista real com Angeli, ao lado da imagem animada que é usada no filme, mostrando ao espectador que buscou reproduzir nas animações a realidade filmada.

Os elementos estilísticos de *Dossiê Rê Bordosa* também fornecem instrução para uma leitura documentarizante. O filme foi construído segundo o modelo de documentário que intercala cenas de entrevistas com reconstruções e com narradores em voz off, como os documentários que misturam o modo expositivo e o modo interativo, propostos por Bill Nichols. Também, no início da primeira fala de cada personagem há o crédito com nome e uma informação sobre o entrevistado, o que é comum em muitos documentários televisivos. A narração estruturada em torno de relatos e de uma lógica informativa é algo também típico do cinema documentário e que é reproduzido no filme *Dossiê Rê Bordosa*.

Além disso, podemos considerar elementos externos ao filme, como o contexto de lançamento, divulgação e exibição, como determinantes para a leitura de *Dossiê Rê Bordosa* como um filme documentário. Neste caso, podemos considerar a coerção de sentido operada por espaços documentarizantes. O filme foi lançado em 2008 no mais tradicional festival de cinema documentário no Brasil, o festival “É Tudo Verdade”. A idéia do diretor ao lançar o filme em um festival de documentário foi justamente chamar atenção para o fato de que o documentário é uma construção, uma obra com forte intervenção dos realizadores, ao contrário da idéia comum de documentário como uma obra que permite o “contato direto com o real”. Como afirmamos anteriormente neste trabalho, quando um filme é exibido dentro de um festival de cinema documentário, o espectador é levado a vê-lo como um filme documentário, independente dos recursos estilísticos utilizados.

Ao investigar as razões que levaram Angeli a acabar com um de seus personagens de quadrinhos, o filme *Dossiê Rê Bordosa* empreende uma reconstrução deste fato especialmente através da memória dos entrevistados. O

filme coloca em um mesmo plano a memória de pessoas reais e a memória construída pela obra ficcional do cartunista, misturando as recordações e pontos de vista dos entrevistados sobre o fato ocorrido, com a história dos quadrinhos de Angeli. Porém, o filme não está focado nos fatos que ocorreram nos quadrinhos, uma vez que não apresenta como de fato ocorreu a morte da personagem Rê Bordosa. Na edição especial lançada por Angeli, Rê Bordosa sobreviveu à tentativa de assassinato praticada pelo autor, mas acabou morrendo de tédio depois de casar-se com o garçom Juvenal e de ser obrigada a abandonar sua vida boêmia e ter de entregar-se à vida de uma “dona de casa”. Dessa forma, podemos compreender que o filme aborda a morte de Rê Bordosa enquanto fato social, pertencente ao mundo histórico, isto é, focado na relação entre Angeli e sua criação.

O DIVINO, DE REPENTE

O Repente cantado por um Divino animado

Título: O Divino, De Repente

Ano: 2009

País: Brasil

Duração: 06'20"

Realização: Fábio Yamaji (direção, produção, roteiro, animação, montagem e direção de arte)

Animação: Fábio Yamaji, Fernando Miller, Marão e Pedro Luá. Rotoscopia: Bruno Mazzili, Caterina Renaux, Daniela Mochida, Etienne Yamamoto, Fábio Yamaji, Gika e Jozz

Dedoche: Aline Coelha **Cadernos:** Ateliê Portfolio

Fotografia: Marcelo Trotta

Música: André Abujamra

Edição de som: Ana Luiza Pereira

Som direto: Jorge Rezende

Edição de Diálogos: Paula Anhesini

Produção Executiva: Ana Luiza Pereira

Produção: Rocambole Produções e Skerzo Cinema

Apoio: Oca Filmes, Rafael Costa Fotografia e Ateliê Portfolio

Prêmios: Melhor Animação Brasileira - Júri Popular – 17º Anima Mundi / SP; 2º Lugar – Animação Brasileira – Júri Popular – 17º Anima Mundi / RJ; 10 Melhores pelo Júri Popular – 20º Festival Internacional de Curtas / SP; Prêmio Porta Curtas - 20º Festival Internacional de Curtas / SP; Menção Especial da ABD-SP - 20º Festival Internacional de Curtas / SP; Melhor Montagem – 2º Mostra Marília de Cinema / SP; Melhor Trilha Sonora – 2º Mostra Marília de Cinema / SP; 1º Lugar - 21ª Mostra de Vídeo de Santo André / SP; Prêmio RTP2 Onda Curta – Curta Cinema / RJ; Prêmio do Júri – 6º Amazonas Film Festival / AM; Melhor Trilha Sonora – 16º Vitória Cine Vídeo / ES; Melhor Documentário – 17º Festvídeo de Teresina / PI; Menção Honrosa - I Mostra Juliette de Cinema / PR; Melhor Animação - 7º FestCine Amazônia / RO; Melhor Filme (Curitiba) – 2º Festival do Júri Popular; Melhor Montagem (Geral) - 2º Festival do Júri Popular; Melhor Técnica de Animação – 5º Festival de Animação Locomotiva Garibaldi / RS; Melhor Animação pelo Júri Oficial – 14º Florianópolis Audiovisual Mercosul / SC; Melhor Trilha Sonora - 5º Festival Audiovisual Comunicurtas / PB; Prêmio Especial do Júri - 5º Festival Audiovisual Comunicurtas / PB; Melhor

Animação pelo Júri Popular - 4º Festival Cinema com Farinha / PB; Melhor Curta Brasileiro – 8º MUMIA Mostra Udigrudi Mundial de Animação / BH; Melhor Filme Experimental – 37º Jornada Internacional de Cinema da Bahia / BA; Melhor Animação 35mm – 10º Curta-SE Festival Iberoamericano de Cinema / SE; Melhor Curta 35mm - 10º Curta-SE Festival Iberoamericano de Cinema / SE

Documentando através de animação experimental

Dirigido pelo animador Fábio Yamaji em 2009, *O Divino, De Repente* conta a história de Ubiraci Crispim de Freitas, apelidado de Divino, um nordestino que vive em São Paulo e que tem o hábito de cantar repentes que aprendeu com seu avô. Classificado como um “documentário animado com ficção experimental”, como atestam as informações do DVD, o filme mistura trechos de imagens filmadas com trechos de animação analógica produzida a partir de diferentes técnicas: *flip book*⁴⁵, desenho animado, rotoscopia, *pixilation* e *stop motion*. Lançado no festival Anima Mundi de 2009, o filme participou de diversas mostras e festivais, tendo recebido prêmios tanto na categoria de melhor filme de animação, melhor filme experimental e também melhor filme documentário. Segundo o realizador Fábio Yamaji, a idéia do filme nasceu com uma experiência que deu certo de animar os repentes cantados por Divino, com quem ele trabalhava em uma produtora de filmes. Sua proposta foi a de realizar um filme sobre Ubiraci Crispim de Freitas em que este pudesse expressar-se livremente e no qual os repentes fossem ilustrados por desenho animado, além de permitir a experimentação de diferentes técnicas de animação analógica. A animação

⁴⁵ *Flipbook* é uma técnica através da qual uma coleção de imagens é organizada sequencialmente, em geral no formato de um livreto para ser folheado, o que dá a impressão de movimento, criando, assim, uma seqüência de imagens animadas sem a ajuda de uma máquina.

deveria servir como uma espécie de legenda visual para os repentes, tornando a fala de Divino, que é muito rápida, mais compreensível⁴⁶.

O Divino, De Repente é estruturado em trechos que se alternam, de Divino em *live-action*, isto é, com imagens reais do personagem, com trechos de imagens produzidas por diferentes técnicas de animação, apresentando uma abordagem sobre o personagem Divino que se caracteriza pela multiplicidade de materiais e de técnicas usadas para a produção das imagens. Os trechos de imagens-câmera e imagens animadas são separados por um plano que sugere o fechar de um diafragma no momento em que uma imagem é registrada pela máquina fotográfica analógica⁴⁸. A primeira imagem do personagem, ao informar sobre a janela correta para exibição do filme, por exemplo, tem um corte para uma tela preta acompanhado do ruído de um clique de máquina fotográfica e novo corte, agora para a entrada dos créditos. O efeito de clique com uma tela preta intensifica uma demarcação nítida de trechos que se alternam, o que poderia resultar na separação entre animação e documentário no filme. Entretanto consideramos que tanto os trechos de animação como os trechos de filmagem fazem parte do discurso documental do filme, pois a animação acompanha o depoimento gravado de Divino na apresentação de asserções sobre este personagem.

No filme, a representação visual de Divino é multiplicada, pois tanto as imagens de carácter fotográfico como as imagens animadas são versões apresentadas do mesmo personagem: uma versão em imagem fílmica, outra em imagem fotográfica, o desenho por rotoscopia, o boneco de dedo e um desenho de boneco palito feito pelo próprio personagem. A multiplicação da imagem de

⁴⁶ Segundo Fábio Yamaji a intenção foi de provocar no espectador a mesma sensação de compreensão incompleta que ele sentia ao ouvir os repentes cantados por Divino, por isso o filme não deveria ter legendas textuais, nem os desenhos deveriam corresponder fielmente àquilo de que tratavam os repentes, mantendo o duplo sentido das expressões usadas por Ubiraci.

⁴⁸ A referência à câmara fotográfica será evidenciada posteriormente, quando um exemplar de máquina fotográfica fará parte do cenário de um dos trechos de animação e quando for utilizada pelo personagem Ubiraci.

Divino materializa um desejo do realizador: a de que a presença do personagem ocupe todo o filme, seja nos trechos de seu depoimento ou nos trechos de animação. Mas, além disso, permite que o personagem manifeste-se em imagens de naturezas diferentes. Depois da primeira aparição do personagem, em *live-action*, por exemplo, o título do filme surge em fade acompanhado de um boneco de dedo (ou dedote), produzido com as características físicas de Ubiraci, e de uma seta que liga o nome “Divino” ao boneco. O personagem do filme é, dessa forma, reapresentado ao espectador, agora em sua versão em boneco que reproduz seus traços físicos e seu figurino e que, assim como o desenho de seu rosto feito a partir de roscopia, vai substituir sua figura humana para cantar os repentes no decorrer do filme.

Nesse sentido, o aspecto realista do desenho produzido por roscopia contribui para a identificação do personagem animado como sendo o mesmo personagem apresentado na imagem-câmera. As imagens de Ubiraci cantando os repentes foram produzidas por roscopia a partir de uma filmagem do personagem em estúdio. Esse processo consiste em utilizar a filmagem com atores como referência para construir a animação, de forma que o animador desenha quadro por quadro a partir de cada fotograma do filme original. Segundo o pesquisador Paul Ward, a animação feita a partir de roscopia traz uma dupla representação da realidade: a primeira, feita com o aparato da câmera e a segunda, construída sob os princípios do cinema de animação. No entanto, as duas formas de representação permanecem presentes na imagem animada. Como um palimpsesto, a animação construída através de roscopia traz em si, mesmo que fantasmagoricamente, a imagem real que a originou. Dessa forma, a imagem híbrida resultante desse processo carrega tanto a indexalidade da imagem fotográfica, como também a subjetividade do ilustrador e do animador expressa na imagem animada. Assim, o “Divino animado” que é mostrado

cantando os repentes pode ser reconhecido mais facilmente como o mesmo que fala para a câmera. A natureza imagética pode ser diferente nos dois casos, mas o espectador reconhece que a fala emana de um mesmo Enunciador real.

Além disso, os traços culturais do personagem – o sotaque, o modo de falar, os gestos e seus traços físicos, além da referência cultural evocada pelos repentes – estão manifestados visualmente e sonoramente tanto na imagem-câmera como na imagem animada. Como mencionamos anteriormente, ao tratar do cinema etnográfico, Claudine de France defende que o comportamento técnico, no qual estão inseridas as técnicas do corpo, materiais e rituais, é o que a imagem em movimento apreende de forma mais direta e fluida. Segundo Claudine, "a imagem delimita a todo instante uma mistura de operações materiais, de posturas e de gestos ritualizados nos quais pode-se ler a marca permanente da cultura" (France, 1998). Podemos considerar que em *O Divino, De Repente* as marcas da cultura do personagem estão expostas seja através do seu corpo, subjetivamente representado, ou da fala, experimentada de duas formas: através da entrevista e dos repentes cantados.

A voz, que no filme é tanto veículo de comunicação como elemento musical, é também um material filmico que assume relevância no documentário animado pelo protagonismo que o áudio desempenha nesse tipo de produção. Além disso, é especialmente na camada sonora de *O Divino, De Repente* que encontra-se representado o Repente enquanto uma forma de manifestação cultural. Dentro da produção cinematográfica brasileira o Repente foi incorporado aos filmes da Caravana Farkas como elemento simbólico da cultura nordestina ou mesmo como forma de narração, como no filme *Jornal do Sertão* (Geraldo Sarno, 1970). O Repente também foi usado como uma maneira de comunicação associada a uma posição política nacionalista, como no filme de Walter Salles e Daniela Thomas, *A Saga de Castanha e Caju contra o Encouraçado Titanic*, (Uma

Pequena Mensagem do Brasil) de 2002. Em *O Divino, De Repente*, o Repente é utilizado como elemento sonoro, servindo de mote para a experimentação de técnicas de animação. Porém, além disso, as marcas da cultura que originou essa manifestação cultural continuam presentes, tanto na banda sonora como no comportamento técnico do personagem Divino.

Enquanto a imagem animada de Divino é representada principalmente através do desenho produzido por rotoscopia, os repentes, por outro lado, foram ilustrados por desenhos criados a partir de um “boneco palito” feito pelo próprio Divino. Segundo o diretor Fábio Yamaji, o boneco desenhado por Divino (que aparece sendo produzido em uma das cenas) foi utilizado como referência pelos ilustradores para que os desenhos animados tivessem como origem e inspiração o desenho feito pelo próprio personagem. Os desenhos em rotoscopia e os desenhos criados pelos ilustradores foram, então, transferidos para páginas de livros e cadernos. Cada página aberta foi fotografada, uma a uma, e depois animada segundo a técnica de *flipbook*, em que passamos rapidamente as páginas de um livro e os desenhos nas páginas ganham movimento. A sincronia da imagem com o áudio de Divino cantando e com a trilha sonora reforça o efeito de realidade que animação produz, ao passo que a visão dos livros e cadernos exibe, ao mesmo tempo, os desenhos animados e o seu próprio processo de animação.

Além disso, ao longo do filme a relação do personagem com o universo do estúdio de animação é evidenciada, tanto em sua fala como através de sua participação enquanto “personagem animado”. Em um dos trechos com imagem *live-action*, por exemplo, Divino conta que quando chegou em São Paulo trabalhou em uma produtora de filme que tinha também animação e explica ao espectador como é feita uma animação/desenho animado. Em seguida, é exibida uma animação feita pela técnica de *pixilation*: a sequência de fotos de Ubiraci em

diferentes posições permite que ele pareça se deslocar de um lado a outro da tela sem caminhar. Em seguida, retornando para a filmagem de Ubiraci, este explica que “é por isso que chama desenho animado”. As filmagens de Divino explicando o que é desenho animado, falando ao projetista, fotografando e desenhando um boneco de si mesmo podem ser entendidas pelo espectador como uma participação do personagem na construção do filme. A disposição do diretor em criar uma relação entre o personagem e a produção das animações e em utilizar o desenho feito pelo próprio personagem coincide com uma tendência do documentário animado: a adoção de métodos de trabalho colaborativo entre o realizador e o sujeito representado no filme. Segundo Paul Ward (2005), os documentários animados, especialmente aqueles de tendência subjetiva, não podem existir sem o envolvimento das pessoas das quais eles falam a respeito pela importância que a representação visual dos personagens assume nesse tipo de produção. Como apresentamos no primeiro capítulo deste trabalho, a representação do outro é um elemento caro ao documentário animado, pois a natureza explicitamente construída e subjetiva da animação expõe o realizador, trazendo para o primeiro plano o seu compromisso ético com o sujeito ou tema abordado pelo filme.

No que se refere à leitura de *O Divino, De Repente* como um documentário, podemos considerar que a instrução para a construção de um Enunciador real no filme é fortemente baseada na imagem-câmera do personagem falando sobre si. A dificuldade estaria em o leitor realizar uma leitura documentarizante dos trechos de animação apresentados. Compreendemos, porém, que a leitura documentarizante posta em ação não é interrompida nesses trechos e que a animação está integrada à camada documental do filme, o que justifica sua definição como um “documentário animado”. Os trechos de animação não apenas oferecem asserções sobre o personagem e sua bagagem cultural, como podem

ser compreendidos como uma outra forma do filme apresentar visualmente o personagem Divino.

Além disso, a participação de *O Divino, De Repente* em festivais e sua relevante premiação pode ser considerada como uma contribuição à produção de documentários animados no Brasil. Além de incentivar a produção desse tipo de filme e de abrir caminhos em editais para a animação não-ficcional ou de caráter híbrido, o sucesso obtido pelo filme repercute na aceitação do documentário animado como um tipo, entre tantos outros, de filme documentário e na maneira como ele é lido pelo espectador. A atual visibilidade do documentário animado dentro do campo do cinema não-ficcional, seja com a sua participação em festivais ou através da proliferação de publicações sobre o tema, permite ao espectador aceitar mais facilmente a animação como uma estratégia de representação de caráter não-ficcional. Além disso, quando um filme é publicamente reconhecido como documentário, o espectador assiste ao filme tendo consciência desse reconhecimento e fica mais propenso a realizar uma leitura documentarizante.

Também, como apontamos no segundo capítulo deste trabalho, ao longo de *O Divino, De Repente* vemos o cenário utilizado para os trechos de animação dos repentes, variando somente o suporte para animação – livros, cadernos, folhas de papel – e os objetos que complementam este cenário (lápiz, borracha, apontador, câmera fotográfica etc.). O filme oferece, assim, uma referência ao lugar no mundo histórico onde a animação foi construída: o estúdio de animação. Ao mesmo tempo, reconhecemos o espaço ocupado por Divino nos trechos em *live-action* como um espaço existente no mesmo mundo em que vivemos (um local com gramado e árvores, isto é, com elementos que fazem parte da nossa experiência de mundo). Ao mostrar os suportes em que foram desenhados os personagens fictícios e o personagem real, o filme reforça o visão da animação

como uma construção discursiva, trazendo para o primeiro plano tanto a interferência do animador como seu próprio local de trabalho.

Assim, podemos considerar que os trechos de animação, em *O Divino, De Repente*, não apenas oferecem asserções sobre o personagem e sobre sua herança cultural, como podem ser compreendidos como uma maneira criativa de representação do personagem Divino dentro de uma proposta de narrativa documental. Visando contar a história de Ubiraci Crispim de Freitas, o Divino, através de sua própria voz e, ao mesmo tempo, utilizar diferentes técnicas de animação, *O Divino, De Repente* pode ser considerado, dessa forma, como um filme que combina a experimentação em cinema de animação com a experimentação em documentário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho empreendemos uma análise do documentário de animação buscando compreender como esse tipo de produção híbrida articula, no processo de leitura fílmica, propriedades tanto do campo do cinema de animação como do cinema documentário. Em especial, buscamos analisar o documentário animado a partir de sua recepção enquanto um filme documentário. O que esteve no centro da pesquisa realizada foi a compreensão de que ver (ou ler, considerando o filme como uma produção textual que articula uma linguagem – a linguagem cinematográfica) um documentário construído por animação é colocar em prática uma operação de leitura fílmica que se difere profundamente da operação de ver, ou ler, um filme documentário que apresenta somente imagens produzidas pela câmera, ou imagens-câmera, para empregar a expressão cunhada por Fernão Pessoa Ramos. Ler um documentário animado é articular, no processo de leitura, elementos estilísticos, associações simbólicas, estruturas narrativas, e, entre outras coisas, operações e processos de produção de sentido e afetos concernentes tanto ao campo do cinema documentário, quanto do cinema de animação, o que significa a articulação de conceitos e campos simbólicos tradicionalmente distintos e, em alguns aspectos, até mesmo dissonantes.

Como apresentamos no primeiro capítulo, há uma tensão inerente ao documentário animado que provém da junção da animação, produção visivelmente fabricada e tradicionalmente associada ao universo do “faz de conta”, e do documentário, produção audiovisual tradicionalmente associada aos discursos de sobriedade (Nichols, 1991), como as ciências sociais e o jornalismo. No processo de leitura de um documentário animado essa tensão está presente e é uma de suas particularidades. Podemos até considerar que é nesta tensão que reside parte do potencial expressivo do documentário animado. Esta tensão, por

exemplo, desperta a atenção do espectador para novas possibilidades de representação do mundo histórico, que vão além dos modos estabelecidos de narrativa documental fundamentados no uso exclusivo de imagens-câmera.

Segundo Paul Wells⁴⁹, o documentário animado provoca a reflexão acerca da noção de “evidência” ao apresentar a imagem animada como uma alternativa de recurso provador pautado na interpretação de fatos. Nesse sentido, consideramos que a interpretação de um fato através da animação pode ter valor equivalente a um testemunho fornecido de maneira oral. Além disso, segundo Paul Wells, o documentário animado oferece uma síntese de atualidade, memória e estética, uma forma de comprovar fatos que se movem além das noções de “informação” e “evidencia factual”. Ademais, o documentário animado nos faz repensar o conceito de certos recursos narrativos como associados à ficção ou à não-ficção, tais como performance e atuação, por exemplo. Em documentários tradicionais, a atuação é considerada como um recurso ficcional dentro de uma narrativa documental. Em documentários animados, por sua vez, atuação e performance fazem parte do processo de dar vida a desenhos e objetos e, em muitos casos, são recursos através dos quais o filme oferece asserções sobre seus personagens. No filme *Dossiê Ré Bordosa*, por exemplo, o diretor Cesar Cabral buscou produzir a atuação e performance de cada boneco reconstruindo os movimentos e o gestual das pessoas entrevistadas, para, através da performance dos bonecos, reconstituir elementos factuais das entrevistas.

No segundo capítulo deste trabalho apresentamos a abordagem semiopragmática empregada pelo teórico Roger Odin e sua proposta de modo documentarizante de funcionamento da comunicação fílmica, buscando compreender como o processo de comunicação do documentário animado é

⁴⁹ Em sua apresentação na conferência *Animated Realities*, ocorrida em junho de 2011 na *Edinburgh College of Art*, em Edimburgo – Escócia.

operado conforme esse modo. Nesse sentido, devemos destacar que as operações em curso na leitura de um documentário animado têm particularidades que a leitura documentarizante de um documentário convencional não tem. Tomemos como exemplo a operação de construção de um mundo, isto é, a diegetização, que é posta em operação em muitas leituras documentarizantes. É possível diegetizar diante de documentários constituídos de imagens-câmera tanto quanto de documentários de animação. Porém, a imagem construída somente por técnicas de animação pode projetar um mundo análogo ao do espectador, mas nunca o mesmo mundo físico que ele ocupa. Dessa forma, a construção de um mundo em animação, mesmo no caso de animações documentais, só pode ser realizada de maneira referencial, tomando-se o mundo do espectador como referência.

Além disso, animações bidimensionais e tridimensionais apresentam características diferentes. Filmes de animação com desenhos em 2D têm como característica o fato de que o espaço e os objetos exibidos na tela ganham existência somente a partir da projeção. É no encontro com o espectador que o mundo criado a partir dos desenhos artificialmente movimentados passa a existir. Já os filmes de animação de bonecos ou objetos, como o filme *Dossiê Ré Bordosa* por exemplo, expõem, ao mesmo tempo, um mundo que existe independente da filmagem e um mundo constituído a partir da projeção do filme. Os bonecos ou objetos de cena ocupam um espaço no nosso mundo físico, localizado no estúdio de animação. Porém, no filme, eles fazem parte de outro mundo, o mundo diegético, construído a partir das técnicas de animação utilizadas e, então, já não são mais bonecos ou objetos e sim personagens com vida e história diferentes daquelas que apresentam no mundo físico. Essa particularidade pode exercer influência na maneira como o filme é visto pelo espectador. No caso do filme *O Divino, De Repente*, por exemplo, porque o filme exhibe o espaço da mesa de

animação sobre a qual o movimento dos desenhos é construído, o processo de diegetização é interrompido. A visão do espaço ocupado pelos desenhos no mundo físico impede a construção do mundo diegético, pois expõe o suporte sobre o qual a animação se desenvolve e, segundo a proposta de Roger Odin, o apagamento do suporte é essencial para fazer funcionar a diegetização.

Em documentários animados podemos considerar que as operações do processo de leitura são suscitadas por estratégias narrativas próprias da animação, como aquelas apresentadas no primeiro capítulo, tais como metamorfose, simbolismo, performance etc. No filme *Becoming Invisible*, por exemplo, a construção de mundo se dá pelo reconhecimento do universo da personagem como um espaço subjetivo, metafórico, o que permite ao espectador visualizar a experiência da personagem diante da anorexia. A construção desse espaço dá-se através da articulação de diferentes estratégias narrativas de animação, como simbolismo, penetração e sonoridade. No documentário animado, portanto, a leitura documentarizante pode ser conduzida por instruções que não recaem sobre aspectos estilísticos do documentário, mas através de estratégias narrativas próprias da animação.

Podemos considerar também que a leitura documentarizante do documentário animado tem a particularidade de o animador/realizador poder sempre ser tomado pelo espectador como um Enunciador real da comunicação fílmica. Porque a animação evidencia a fabricação ou intervenção do realizador na imagem, a presença do animador é algo latente em todo documentário animado. Reconhecido pelo espectador como o responsável pela representação visual, o animador/realizador assume a responsabilidade pelo tratamento dispensado ao tema do filme e mesmo quando se trata de um relato do personagem sobre sua própria história, o animador/realizador é tomado como autor ou co-autor daquilo que o filme diz.

No terceiro capítulo deste trabalho procuramos apresentar como as construções narrativas típicas de animação, como metamorfose, penetração etc., não estão dissociadas da camada documental de um documentário animado e são empregadas como recursos para produzir asserções sobre um determinado tema. No filme *A is for Autism*, por exemplo, a penetração foi a estratégia adotada para apresentar uma visão sobre o autismo que mostra a experiência desse fenômeno a partir do ponto de vista de quem sofre desse distúrbio. E a animação desempenha um papel fundamental neste filme para dar voz aos autistas, especialmente através de desenhos animados. Como já afirmamos anteriormente, um filme que se propõe a falar assertivamente sobre o mundo através de animação difere-se daquele que faz uso exclusivo da imagem-câmera.

Uma das particularidades do documentário animado, por exemplo, é que ele faz emergir a relação entre a banda visual e a banda sonora e intensifica a importância do áudio na construção da narrativa documental. Consideramos que o tipo de som utilizado afeta a maneira como o espectador vê um filme. Em um documentário animado, as operações em curso em uma leitura documentarizante, como diegetização, sintonia, construção de um Enunciador real etc., são afetadas pelo tipo de som apresentado e, em muitos casos, estão fundamentados mais na banda sonora do que nas imagens. Em animação, a construção de um espaço diegético, por exemplo, sustenta-se em grande parte na sincronia da imagem com o som. Além disso, a operação de sintonia do espectador com o filme tem grande relação com a atmosfera construída pela banda sonora. Também, é na banda sonora que, em muitos casos, sustenta-se a instrução à construção de um Enunciador real, quando, por exemplo a banda sonora é a voz do personagem em tom confessional, narrando sua própria história de vida. A animadora e pesquisadora Sheila Sofian destaca a importância do áudio também para o

trabalho do animador⁵⁰. Segundo a autora, um áudio poderoso, bem significativo, permite maior liberdade de criação de imagens e, em certos documentários animados, o uso de voz infantil expondo problemas sérios cria uma tensão que pode ser explorada como elemento expressivo, como no filme *Daddy's Little Bit of Dresden China*.

Além disso, podemos considerar a referência que se faz do mundo histórico pelo documentário animado através da imagem animada. Segundo Fernão Pessoa Ramos, a particularidade do filme documentário construído por imagens-câmera recai sobre a natureza “transparente” da imagem-câmera, que tem o poder de transportar o espectador à circunstância da tomada. Segundo o autor:

A imagem-câmera, que aqui se diferencia por completo da imagem pictórica, permite a ancoragem na tomada, conforme existe para o espectador. A imagem-câmera 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 documentária. (Ramos, 2008, p. 73)

Como Fernão Pessoa Ramos também afirma: “no caso da imagem animada, a relação com a circunstância da tomada muitas vezes está ausente” (Ramos, 2008, p.72). É justamente na “ausência” que a imagem icônica animada está sustentada. Essa imagem animada não projeta o espectador para a circunstância da tomada, pois ela está ausente da figura icônica, animada. Podemos considerar que é o espectador quem cria essa projeção, reconstruindo mentalmente a circunstância da tomada a partir da analogia entre o universo apresentado pela animação e o mundo histórico. Construído principalmente por imagens de natureza icônica, o documentário animado apresenta, dessa forma, uma relação entre a ausência da circunstância da tomada e a expressividade atribuída às figuras e objetos animados, em sua maneira de representar o mundo. A natureza icônica e não-indexical da imagem animada faz com que a relação do documentário animado

⁵⁰ Informação coletada em apresentação da autora na conferência *Animated Realities*, ocorrida na *Edinburgh College of Art* - Escócia, em junho de 2011.

com o mundo histórico seja referencial, pois sua imagem reporta a algo que não está presente nela.

Essa característica da imagem animada constitui-se como um dos elementos que podem determinar a escolha pelo uso da animação em narrativas documentais. Como apresentamos anteriormente, especialmente ao analisar o filme *Revolving Door*, a animação permite a recepção de temas difíceis com mais facilidade, pois torna mais “visíveis” imagens de grande impacto, como a imagem da morte ou de um ato sexual, além de evitar o efeito voyeurístico proporcionado pela imagem fotográfica. Além disso, é justamente através da ausência da circunstância da tomada na imagem animada que o documentário animado consegue preservar o anonimato dos sujeitos representados (sem precisar recorrer a efeitos de distorção da imagem).

Em adição, a imagem animada oferece também a vantagem de provocar no espectador o sentimento de empatia, tornando-o mais receptivo ao filme e aos argumentos propostos, pois a imagem animada, por sua qualidade icônica, permite ao espectador conectar-se mais facilmente àquilo que o filme expõe. A animação permite uma identificação maior do espectador com o personagem animado justamente porque a figura e o boneco não carregam os rastros indexicais daquilo que eles representam, tornando mais fácil ao espectador projetar no personagem animado uma identidade particular. Por exemplo, o desenho da garotinha Tana Ross no filme *Silence* pode ser visto como a imagem de Tana, mas o espectador pode também projetar neste desenho a imagem de outra sobrevivente do Holocausto, alguém que seja conectada a ele, ou pode projetar a si mesmo no desenho. Nesse sentido, quanto menos realista e naturalista for a figura animada, maior liberdade terá o espectador de associar essa figura com alguém que faz parte de sua experiência de vida, tornando maior a conexão entre ele e o filme. Além disso, o documentário animado

frequentemente apresenta construções metafóricas (como os filmes da série *Animated Minds*, por exemplo), o que permite ao espectador maior liberdade para produzir associações simbólicas entre o filme e sua experiência de mundo.

Um dos grandes potenciais do documentário animado é também sua habilidade em (re)conectar o espectador com alguma memória, como uma ferramenta de recuperação de memórias perdidas. O filme *Waltz With Bashir*, por exemplo é inteiramente construído a partir da recuperação das memórias perdidas do diretor Ari Folman, através das quais o diretor reconstruiu sua experiência na Guerra do Líbano. Ao tornar visível o invisível, a animação adquire a habilidade de recuperar experiências passadas e que não estão registradas, podendo funcionar como uma ferramenta de documentação através da memória. Devemos destacar que a recordação de fatos e coisas é sempre um processo subjetivo e o resultado de uma recordação nem sempre corresponde aos fatos ou coisas tal qual eles se manifestaram na realidade. Porém, essas recordações, mesmo em se tratando de uma memória fabricada, dizem respeito à experiência individual do sujeito em questão e, dessa forma, correspondem a alguma realidade, mesmo que seja uma realidade subjetiva.

Contar fatos da história social através da memória individual pode ser uma maneira de recuperar fatos e experiências, construindo um acesso à história social através da subjetividade, como muitos documentários animados fazem, a exemplo do filme *Silence*. Expondo parcialidade e subjetividade, o documentário animado pode despertar a atenção do espectador para o fato de que não existe uma verdade única sobre um determinado fato e de que uma narrativa documental é sempre construída a partir de um ponto de vista, entre tantos outros possíveis acerca de um fato, o que podemos apreender também de documentário como *The Thin Blue Line* (1988), de Errol Morris. Além disso, a animação pode servir para a interpretação da memória, adicionando significados. Como uma forma artística, a

animação, ao mesmo tempo que recupera, também estetiza a memória. Dessa forma, o documentário animado pode suscitar a reflexão sobre a memória enquanto forma de (re)construção da história social e de nossa experiência de mundo. Neste trabalho não abordamos a análise do documentário animado como uma ferramenta para a recuperação de memórias, mas ressaltamos a importância desse tema para novos estudos.

Outro ponto que não foi abordado no presente trabalho e que consideramos válido para análises futuras é a habilidade do documentário animado em contar histórias de vida. Podemos considerar que o engajamento da animação em narrativas documentais tem grande potencial para traduzir experiências de vida para um produto audiovisual. A animação tem o poder de tornar visível o que não pode ser captado pelo olhar, tanto do ser humano como da câmera, e se constitui como um mecanismo que ativa a conexão do espectador com suas memórias afetivas, o que é bastante apropriado para a transposição de experiências de vida. Podemos considerar que a maioria dos documentários animados, incluindo aqueles analisados neste trabalho, é construída a partir de histórias de vida, constituindo-se de biografias ou auto-biografias. A habilidade da animação em reconstruir uma história de vida a partir do ponto de vista do próprio sujeito tematizado pode ser considerada como uma das contribuições do documentário animado ao campo do cinema documentário.

Por fim, destacamos a importância do surgimento de novos trabalhos que enfoquem a recepção do documentário animado e que tragam mais informações para a compreensão de como esse produto audiovisual é compreendido pelo espectador. O presente trabalho buscou responder a essa questão através da análise do documentário animado à luz da abordagem semiopragmática, mas outras abordagens são possíveis e/ou necessárias. Ainda há muito para ser explorado quanto à compreensão do híbrido de documentário e animação e seu

estudo pode trazer contribuições importantes ao campo do cinema documentário. Esperamos ter respondido, pelo menos parcialmente, o que significa para um filme ser compreendido como um documentário animado. Também, esperamos que este trabalho possa ser útil para o desenvolvimento da produção desse tipo de filme documentário/de animação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARNOUW, Erik. *Documentary: A History of the Non-Fiction Film*, 2nd rev. ed. Nova Iorque: Oxford University Press, 1993.
- BELLOUR, Raymond. *Entre Imagens*. Campinas: Editora Papirus, 1997.
- BORDWELL, David e CARROLL, Noël, org. *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. Madison: University of Wisconsin Press, 1996
- BUCHAN, Suzanne. The Animated Spectator: Watching the Quay Brothers' 'Worlds'. In: BUCHAN, Suzanne, org. *Animated 'Worlds'*. Eastleigh: John Libbey Publishing, 2006, pp.15-38.
- CARROLL, Noël. 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, pp. 69-104.
- CHEN, Nancy N. Speaking Nearby: A Conversation with Trin T. Minh-ha. *Visual Anthropology Review*, 1992, vol. 8, n. 1, pp. 82-91.
- EVANS, Noell Wolfgram. J.R. Bray – Documentarian? *FPS Magazine*, 2005, março, p. 12. [acesso 10 junho 2010]. Disponível em: <www.fpsmagazine.com>.
- GADIA, Carlos A., ROTTA, Newra T., TUCHMAN, Roberto. Autismo e doenças invasivas de desenvolvimento. *Jornal de Pediatria*, 2004, Vol. 80, N°2(supl.).
- HALAS, John; MANVELL, Roger. *La Técnica de los Dibujos Animados*. Trad. Elena Torres. Barcelona: Editora Omega, S.A., 1980.
- KLIN, Ami, MERCADANTE, Marcos T. Autismo e transtornos invasivos do desenvolvimento. *Revista Brasileira de Psiquiatria*. [2010] [acesso 05 maio 2011]. Disponível em: <http://saci.org.br>.

KOTLARZ, Irene, Book Review: British Animation: The Channel 4 Factor, *Animation World Network*, 2009, fevereiro [acesso 22 maio 2010]. Disponível em: <www.awn.com>.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Arte da Animação: Técnica e Estética através da História*. São Paulo: Senac, 2002.

MARTINS, Índia Mara. *Documentário animado: experimentação, tecnologia e design*. Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design; Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2009. Tese de Doutorado em Artes e Design.

_____ A animação como estratégia narrativa em dois documentários brasileiros. In: *Razon y Palabra – Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación*, 2011, n. 76, maio-julho [on-line] [acesso 05 junho de 2011]. Disponível em: <www.razonypalabra.org.mx>.

MOTA, Denise. *Dossier Alexandra & David Beesley*, 08/2008 [on-line] [acesso 15 maio 2011]. Disponível em:

<<http://www.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/dossier037/apresenta.asp>>.

NICHOLS, Bill. *Representing Reality*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

_____. *Introdução ao Documentário*. Campinas, SP: Papirus, 2005.

_____. *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press. 2°ed., 2010.

ODIN, Roger. Film documentaire, lecture documentarissante. In: *Cinéma et Réalités*. Paris: CIEREC, Université de Saint-Étienne, 1984, pp. 263-278.

_____ (1995a). For a Semio-Pragmatics of Film. In: W. Buckland, Ed. *The film spectator: From sign to mind* Amsterdam: Amsterdam University Press, 1995, pp. 213-226.

_____ (1995b). A semio-pragmatic approach to the documentary film". In:

- W. Buckland. Ed. *The film spectator: From sign to mind*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1995, pp. 227-235.
- _____. *De la fiction*. Paris: De Boeck, 2000.
- _____. A questão do público: uma abordagem semiopragmática. In: RAMOS, Fernão Pessoa, Org. *Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional*. São Paulo: Senac, 2005, pp. 28-45.
- PARENTE, André. O Cinema Experimental. In: *Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Campinas, Papirus, 2000, p. 86-109.
- PASSONI, Moara Rossetto. *Tem um vidro sob minha pele: cultura e cinema: a construção de uma poética fílmica do corpo anoréxico*. Campinas: Instituto de Artes; Universidade Estadual de Campinas, 2010. Dissertação de Mestrado.
- RADFORD, Renae. *Mockumentary Animation*. [on-line] [acesso 23 junho 2010]. Disponível em: <http://128.125.183.2/research/2_documentary/renae.html>.
- RAMOS, Fernão Pessoa. *Mas Afinal... O que é mesmo Documentário?* São Paulo: Editora Senac, 2008.
- _____. O que é documentário? In: CATANI, Afrânio; RAMOS, Fernão Pessoa, org. *Estudos de Cinema Socine 2000*, Porto Alegre, Editora Sulina, 2001, pp. 192-207.
- RAMOS, Fernão; MIRANDA, Luiz Felipe, org. *Enciclopédia do Cinema Brasileiro*. São Paulo: Editora Senac, 1997.
- RENOV, Michael. Investigando o sujeito: uma introdução. In: Mourão, M. D. e Labaki, A., org. in *O cinema do real*. São Paulo: Cosacnaify, 2005.
- SCHNEIDER, Carla. Dossiê Rê Bordosa e a narrativa animada transmidiática. *Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 2010. [acesso junho de 2011]. Disponível em: <www.intercom.org.br>.
- SOFIAN Sheila. The Truth in Pictures: explores the multifaceted world of

- documentary animation. *FPS Magazine*, 2005, março, pp. 7-11, [acesso 21 abril 2010]. Disponível em: <www.fpsmagazine.com>.
- STRØM, Gunnar. How Swede it is... and Danish and Norwegian. *FPS Magazine*, 2005, março, pp. 13-16, [acesso 21 abril 2010]. Disponível em: <www.fpsmagazine.com>.
- TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. A propósito da análise de narrativas documentais. In: Catani, Afrânio Mendes [et al.], org. *Estudos Socine de Cinema*, Ano VI. São Paulo, Nojosa Edições, 2005.
- THOMAS, Maureen, PENZ, François. Ed. *Architectures of illusion: from motion pictures to navigable interactive environments*. Bristol: Intellect Books, 2003.
- USC Seminar Group. *Interview with Paul Fierlinger*, 2008, março, [acesso 21 abril 2010]. Disponível em: <<http://docanimation.blogspot.com>>.
- 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. In: *Studies in Contemporary Culture*, 2008. [acesso 22 maio 2010]. Disponível em: <<http://reconstruction.eserver.org/082/ward.shtml>>
- WELLS, Paul. *Understanding Animation*, Londres: Routledge, 1998.
- _____ Animated anxiety - Jan Svankmajer, Surrealism and the 'agit-scare'. *Kinoeye, New Perspectives on European Films*, 2002, Vol. 2, Issue 16, 21 outubro, [acesso 22 maio 2010]. Disponível em: <<http://www.kinoeye.org>>.
- _____ 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 Video Brasil, [on-line] [acesso 29 março 2011]. Disponível em: <<http://www2.secsp.org.br>>.

_____ *Scriptwriting*. Lausanne: AVA Publishing SA, 2007.

WINSTON, Brian. *Claiming The Real II, Documentary: Grierson and Beyond*. Londres: BFI, 2008.

YADIN, Orly. But is it Documentary? In: NEWMAN, Joanna, HAGGITH, Toby Haggith. ed. *The Holocaust and the Moving Image*. Londres: Wallflower Press, 2003, pp.168-172.

FILMOGRAFIA

Silence, Sylvie Bringas e Orly Yadin, Inglaterra, 1998

A is for Autism, Tim Webb, Inglaterra, 1992

Animated Minds, Andy Glynne, Inglaterra, 2003 e 2008

Revolving Door, Alexandra & David Beesley, Austrália, 2006

Dossiê Ré Bordosa, Cesar Cabral, Brasil, 2008

O Divino, De Repente, Fábio Yamaji, Brasil, 2009

The Sinking of the Lusitania (O Naufrágio do Lusitânia), Winsor McCay, 1918

Ryan, Chris Landreth, Canadá, 2004

Waltz With Bashir (Valsa com Bashir), Ari Folman, Israel, 2008

A Conversation With Haris, Sheila Sofian, Estados Unidos, 2002

His Mother's Voice, Dennis Tupicoff, Estados Unidos, 1997

Going Equipped, Peter Lord, Inglaterra, 1998

Daddy's Little Bit of Dresden China, Karen Watson, Inglaterra, 1997

Humorous Phases of Funny Faces, James Stuart Blackton, 1906

Branca de Neve e os Sete Anões, Disney, Estados Unidos, 1937

Trade Tattoo, Len Lye, Inglaterra, 1927
Neighbours, Norman McLaren, Canadá, 1952
Why Man Creates, Saul Bass, 1968
Why We Fight, Frank Capra, Estados Unidos, 1940
Victory Through Air Power, Clyde Geronimi, Jack Kinney, James Alger e H.C. Potter, Estados Unidos, 1943
Donald Gets Drafted, Disney, Estados Unidos, 1942
Education for Death, Disney, Estados Unidos, 1943
Der Fuehrer's Face, Disney, Estados Unidos, 1943
The Einstein Theory of Relativity, Max e Dave Fleischer, 1923
Evolution, Max e Dave Fleischer, 1925
Power to Fly, John Halas e Joy Batchelor, 1953
Down a Long Way, John Halas e Joy Batchelor, 1954
A for Atom, John Sutherland, 1952
The Romance of Transportation, Colin Low, Canadá, 1952
Historiebogen (The History Book), Jannik Hastrup, Dinamarca, 1972-1974
Trællene (The Thralls), Jannik Hastrup, Dinamarca, 1977-80
The Wonderful Tale of Music, Liller Møller, Dinamarca, 1991
World History 1–2, Liller Møller, Dinamarca, 1993
Buddy Bolden Blues, Suécia, 1982
Sex—A Guide for Young, Liller Møller, Dinamarca, 1987
Conversation Pieces, Aardman, Inglaterra, 1978–1983
Moonbird, John e Faith Hubley, Estados Unidos, 1959
Windy Day, John e Faith Hubley, Estados Unidos, 1968
Cockaboo, John e Faith Hubley, Estados Unidos, 1972
Drawn From Memory, Paul Fierlinger, Estados Unidos, 1995
Slaves, David Aronowitsch e Hanna Heilborn, 2008

Walking With Dinosaurs, BBC, Inglaterra, 1999
O dragãozinho manso, Humberto Mauro, Brasil, 1942
A Velha a fiar, Humberto Mauro, Brasil 1964
Limpeza e Saúde, Ruy Perotti Barbosa, Brasil, 1952
Os dentes, Ruy Perotti Barbosa, Brasil, 1952
A raiva, Ruy Perotti Barbosa, Brasil, 1952
Maneco, o sabido, Ruy Perotti Barbosa, Brasil, 1952
H²O, Guy Lebrun, Brasil, 1962,
Inflação, Saulo Pereira de Melo, Brasil, 1962
Inflação, Jorge Bastos, Brasil, 1966
O milagre do desenvolvimento, Alain Jaccoud, Brasil, 1968
Hell Unlimited, Norman McLaren, Canadá, 1936
Neighbours, Norman McLaren, Canadá, 1952
Synchromy, Norman McLaren, Canadá, 1971
Pas de deux, Norman McLaren, Canadá, 1967
Composition in Blue, Oskar Fischinger, Estados Unidos, 1935
Allegretto, Oskar Fischinger, Estados Unidos, 1936
An Optical Poem, Oskar Fischinger, Estados Unidos, 1937
Fantasia, Disney, Estados Unidos, 1940
Persépolis, Marjane Satrapi, França, 2007
Going Equipped, Peter Lord, Inglaterra, 1989
Surf's Up (Tá dando onda), *Sony Pictures Animation*, 2007
Creature Comforts, Nick Park, Inglaterra, 1991
Abductees, Paul Vester, 1995
Pequeñas Voces, Eduardo Carrillo, Colômbia, 2003/2010
Voyage dans le ciel, Jean Painlevé, França, 1937
Notre planète, la terre, Jean Painlevé, França, 1947

O Homem de Aran, Robert Flaherty, Estados Unidos, 1934

Moi, un Noir, Jean Rouch, França, 1957

Les Maîtres Fous, Jean Rouch, França, 1954

Primary, Richard Leacock, Estados Unidos, 1960

Lettre d'amour en Somalie, Frédéric Mitterrand, França, 1981

Jornal do Sertão, Geraldo Sarno, 1970

A Saga de Castanha e Caju contra o Encouraçado Titanic, Walter Salles e Daniela Thomas, 2002

The Thin Blue Line, Errol Morris, 1988