

Documentário Animado sobre Guerra O Desvio pela Animação

Henrique Lima Cesario da Silveira

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Cinema
(2º ciclo de estudos)

Orientadora: Prof^a. Doutora Manuela Penafria

setembro de 2020

À memória de
Dr. José Obara,
Inspiração sempre presente.

Agradecimentos

Agradeço, em primeiro lugar, a minha orientadora, Prof^a. Doutora Manuela Penafria que desde o início foi generosa e procurou motivar e ajudar para que eu pudesse realizar uma dissertação que fosse de meu interesse e concomitantemente de relevância científica, buscando direcionar os meus estudos de forma que eu alcançasse o melhor aproveitamento. Agradeço a Universidade da Beira Interior por sua acolhida e o empenho constante para auxiliar os estudos dos alunos, como o apoio do Serviço Social da Universidade Beira Interior, pelas bolsas disponibilizadas, a biblioteca e funcionários sempre dispostos a colaborar, achando alternativas, mesmo em tempos de pandemia, para dar acesso ao acervo acadêmico. Agradeço em especial a India Mara Martins pela disponibilidade e atenção dispensada quando de um primeiro contato, buscou orientar e auxiliar de forma produtiva e construtiva, além de ser uma fonte de conhecimento e inspiração através de seus artigos, Dissertação de mestrado e Tese de Doutoramento. Agradeço aos meus mestres da Universidade, Prof. Paulo Manuel Ferreira da Cunha, Prf^a. Dra. Ana Catarina dos Santos Pereira, Prf. Dr. Luís Carlos da Costa Nogueira, Prf. Dr. Vasco Gabriel Bordalo Machado Crespo Diogo, que abraçaram uma turma heterogênea, buscando com dedicação o crescimento individual para os desafios futuros, como por exemplo, a confecção desta dissertação. Agradeço a minha família, minha companheira Obara, pela sua paciência nos momentos mais difíceis, seu encorajamento nos momentos que fraquejei, pela sua generosidade em abdicar de viagens e passeios para estar ao meu lado enquanto me dedicava a pesquisa, pelo seu amor que me deu base para cumprir este desafio. Agradeço a minha filha Maria Eduarda por ser uma companheira, incentivando, apoiando e sendo um ponto de referência da casa, uma base para que pudéssemos seguir nossos trajetos sem nos despedaçar pelo processo ao longo destes dois anos, uma inspiração constante ao se dedicar aos estudos de forma tão aplicada. Ao meu filho Pedro Henrique, por ser meu braço direito na tarefas do lar e mantendo a família unida com seu amor e alegria contagiante e sua paciência e resiliência infinitas, amadureceu nas dificuldades, me ajudou nos momentos estressantes, onde fomos jogar vídeo game, apostar uma corrida de tampinhas de garrafa, andar de bicicleta e tomar banho de rio. Agradeço ainda pelo apoio, financeiro e principalmente emocional, dos meus pais, que sempre acreditaram que eu faria o meu melhor para executar esta dissertação, cada um no seu estilo único, mas sempre presentes de forma veemente. Agradeço ainda às pessoas que participaram dos meus projetos cinematográficos documentais ao longo destes dois últimos anos, em especial à Sra. Maria Rosa Piedade Esteves, Sr. José Afonso Marrocano, a Sra. Maria

Fernanda de Jesus Mente e ao Sr. João Almeida Melt, que gentilmente abriram as portas de sua casa com muita generosidade e carinho.

Resumo

O objetivo deste trabalho é a pesquisa por onde o desvio pela animação em filmes documentários sobre guerras e conflitos violentos, dialoga com o espectador, para isso, analisamos o encontro ao longo da história de documentários que utilizam a animação, em suas múltiplas perspectivas, para representar conflitos reais. Mais do que trabalhar questões da faculdade da credibilidade documental da animação, interessa as possibilidades narrativas decorrentes deste encontro, onde a animação é amplamente associada à temas infantis e ficcionais, e a imagem-câmera, que é usualmente utilizada para apresentação de fatos históricos. Almejamos compreender os seguimentos desta ruptura documental tradicional com a efabulação pela animação no decorrer da história, a reestruturação no diálogo entre autor e receptor, no decurso da evidenciação do realizador no objeto fílmico. Para concluir, faremos um estudo de caso de seis documentários sobre guerras, assim, permitir aprofundar o conhecimento sobre o documentário animado, onde as perguntas de partida serão, como e por que da utilização da animação. No intuito de compreender o objeto estudado e o seu caráter único, identificamos as principais técnicas implementadas, a proposta comunicacional, a metaforização, ou seja, a narrativa como um todo. Onde o hibridismo de formatos também é pertinente em obras que se utilizam concomitantemente de múltiplas técnicas e fontes, como imagens e áudios de arquivo, encenações, animação e imagens-câmera. O escopo dos filmes para este estudo orientou-se em virtude do tema, documentários que se utilizem de animação, integralmente ou parcialmente, para representar algum momento de guerra ao longo da história, considerando indispensável trabalhar com obras com histórico de participação em reconhecidos festivais de documentários ou que sejam objetos de análise de pesquisadores renomados no campo de filmes documentais ou animação. Os filme selecionados são; *O Naufrágio de Lusitania (The Sinking of Lusitania, 1918)*; *A Vitória pela Força Aérea (Victory through air power, 1943)*; *Waltz; with Bashir (2008)*; *As 18 Fugitivas (The wanted 18, 2014)*; *Torre (Tower, 2016)*; *Mais uma Dia de Vida (Another Day of Life, 2017)*.

Palavras-chave:

Documentário animado, efabulação, guerras, espetatorialidade.

Abstract

The purpose of this work is the research on the diversion by animation in documentary films, on wars and violent conflicts, and how they dialogue with the viewer. We will analyze the meeting throughout the history of the documentary that uses animation, in its multiple perspectives, to represent real conflicts. More than working on the issues of documentary credibility in animation, the narrative possibilities resulted from this encounter are interesting, where animation is largely associated with children's and fictional themes, and the image of the camera, usually used to present historical facts.

We aim to understand the rupture of the traditional documentary with the use of effabulation and the restructuring in the dialogue between author and viewer during the revelation of the director's presence in the cinematographic object. Finally, we will make a study of six documentaries about wars, allowing us to deepen the knowledge about the animated documentary. The main question is how and why to use animation. To understand the studied object and its unique character, we will try to identify the main techniques used, the communicational proposal, the metaphorization, the narrative as a whole. Where format hybridism is also relevant, in works that use multiple techniques and sources simultaneously, such as images and audio files, staging, animation and camera images.

The scope of the films for this study was based on the theme, documentaries that use animation, in whole or in part, to represent some moment of war throughout history. considering it essential to work with films with a history of participation in renowned documentary festivals or that are the object of analysis by renowned researchers in the field of documentary or animation. The selected films are *The Sinking of Lusitania*, (1914); *Victory through air power*, (1943); *Waltz with Bashir* (2008); *The wanted 18*, (2014); *Tower* (2016), *Another Day of Life* (2017).

Keywords

Animated documentary, effabulation, wars, spectatoriality.

Índice

Introdução	16
1. Cinema de Animação.....	27
1.1. Contextualização Histórica.....	27
1.2. Vocação Documental.....	36
2. O Desvio do Real pela Animação.....	42
2.1. Efabulação do Real nos Documentários Animados.....	42
2.2. O Espectador.....	48
2.3. O Realizador Descoberto.....	54
2.4. O Documentário Animado a partir de Brecht.....	58
3. Documentários de Guerra - Uma efabulação do Real	65
3.1. <i>The Sinking of Lusithania</i> , (1918), de Winsor McCay.....	65
3.2. <i>Victory Through Air Power</i> (1943), de Jack Kinney; Perce Pearce; James Algar; Clyde Geronimi; Frank Thomas; Fred Moore; H. C. Potter & Hal Roach	71
3.3. <i>Waltz with Bashir</i> (2008), de Ari Folman.....	75
3.4. <i>The wanted 18</i> (2014), de Amer Shomali; Paul Cowan	84
3.5. <i>Tower</i> (2016), de Keith Maitland.....	91
3.6. <i>Another Day of Life</i> (2017), de Raúl de La Fuente, Damian Nenow.....	99
Considerações Finais.....	108
Bibliografia.....	112
Filmografia.....	116

Lista de Figuras

Figura 1.1 – <i>The Sinking of Lusitania</i> (Winsor McCay, 1918, USA).....	65
Figura 1.2 – <i>The Sinking of Lusitania</i> (Winsor McCay, 1918, USA).....	67
Figura 1.3 – <i>The Sinking of Lusitania</i> (Winsor McCay, 1918, USA).....	68
Figura 1.4 – <i>The Sinking of Lusitania</i> (Winsor McCay, 1918, USA).....	69
Figura 1.5 – <i>Victory Through Air Power</i> (Perce Pearce, 1943, USA).....	72
Figura 1.6 – <i>Victory Through Air Power</i> (Perce Pearce, 1943, USA).....	73
Figura 1.7 – <i>Victory Through Air Power</i> (Perce Pearce, 1943, USA).....	74
Figura 1.8 – <i>Waltz with Bashir</i> (Ari Folman, 2008, Israel).....	77
Figura 1.9 – <i>Waltz with Bashir</i> (Ari Folman, 2008, Israel).....	80
Figura 1.10 – <i>Waltz with Bashir</i> (Ari Folman, 2008, Israel).....	83
Figura 1.11 – <i>The Wanted 18</i> (Amer Shomali & Paul Cowan, 2014, Palestina; Canadá).....	85
Figura 1.12 – <i>The Wanted 18</i> (Amer Shomali & Paul Cowan, 2014, Palestina; Canadá).....	87
Figura 1.13 – <i>The Wanted 18</i> (Amer Shomali &Paul Cowan, 2014, Palestina; Canadá).....	88
Figura 1.14 – <i>Tower</i> (Keith Maitland, 2016, USA).....	93
Figura 1.15 – <i>Tower</i> (Keith Maitland, 2016, USA).....	96
Figura 1.16 – <i>Tower</i> (Keith Maitland, 2016, USA).....	98
Figura 1.17 – <i>Another Day of Life</i> (Raúl de La Fuente, Damian Nenow, 2017, Espanha; Polônia).....	101
Figura 1.18 – <i>Another Day of Life</i> (Raúl de La Fuente, Damian Nenow, 2017, Espanha; Polônia).....	103
Figura 1.19 – <i>Another Day of Life</i> (Raúl de La Fuente, Damian Nenow, 2017, Espanha; Polônia).....	104
Figura 1.20 – <i>Another Day of Life</i> (Raúl de La Fuente, Damian Nenow, 2017, Espanha; Polônia).....	106
Figura 1.21 – <i>Another Day of Life</i> (Raúl de La Fuente, Damian Nenow, 2017, Espanha; Polônia).....	107

Introdução

Buscamos neste trabalho entender onde se chega na comunicação com o público através do desvio pelo emprego da animação em documentários sobre guerras e conflitos violentos, pesquisar as possibilidades técnicas que propiciam essa escolha e como desembocam em diferentes narrativas, onde se abdica da tradicional imagem-câmera e sua indexicalidade com o real e privilegia a efabulação. Assim, investigar o que muda com a representação do real através da animação e o que pode resultar desta proposta que não confina o espectador com fatos inegociáveis associados com a transparência diante da realidade, mas sim, incentiva a observação construtiva e consciente do espectador. Explorar o potencial da animação na criação de representações em várias gradações narrativas que possibilitam e incentivam o envolvimento maior do espectador e o transforme em parte ativa na produção de significados. Qual o resultante da efabulação na representação do real é aspirada por estes realizadores ao longo da história dos documentários que se utilizaram da animação para falar sobre guerras, conflitos violentos e traumas.

Entender as motivações que levam a escolha pela animação, o que buscam acrescentar na representação da realidade que a imagem-câmera não pode. Paul Ward (2005), propõe que o documentário animado tem a potencialidade de levar ao espectador o que não pode ser documentado, não apenas por uma questão técnica da ausência de um material de arquivo, mas de mostrar o que não pode ser visto pela câmera pela sua natureza subjetiva. Deste modo, quando colocamos o que não pode ser visto pela câmera nos referimos a algo que mesmo que houvesse a possibilidade de se ter uma câmera no local e o momento exato de um determinado evento, ainda assim, não poderia ser registrado, pois entendemos que a animação não é apenas uma técnica capaz de substituir ou complementar as imagens-câmera, mas detentora de uma potencialidade plena de representar algo real pelo olhar do realizador de forma muito mais assertiva, pois não é restringida pela imagem *in loco*, dessa forma, pode-se usufruir de toda a gama de possibilidades da animação disponível. Não se trata de hierarquizar a qualidade de determinadas técnicas em detrimento de outras ou mesmo entre documentários, apenas ressaltar que diferentes ferramentas podem conduzir a diferentes paragens, como salientado por Wells;

(...) a animação funciona melhor como forma abstrata, onde é plenamente demonstrada sua intrínseca capacidade de mover formas não representativas e materiais que estão fora do domínio ortodoxo da construção realista (...)Paul Wells (WELLS, 1998, p. 29)

Nos documentários animados a utilização da animação pode ser empregada por diversos propósitos, mas vamos priorizar neste trabalho as que, em consonância com a proposta de India Mara Martins (2009, p. 162), as que detém em sua base a função de retórica, isto é, sua

utilização como ferramenta narrativa. Dessa maneira, a justificativa para a produção de um documentário com animação se dá pela capacidade da animação em comunicar de uma maneira que falta a imagem-câmera. Annabelle Honess Roe complementa afirmando “para que um filme seja um documentário animado nesse caso, a animação deve ser integrada na medida em que o significado do filme se tornaria incoerente se ele fosse de alguma forma removido” (ROE, 2013, p.4). Colocando de modo descomplicado, quando se pode retirar ou substituir a imagem de uma animação, por outra de imagem-câmera ou outro material de arquivo, definimos como um projeto artístico que se utiliza apenas tecnicamente da animação, mas se ao substituir a animação de determinado projeto, a sua narrativa é profundamente afetada, estamos diante da animação que mais nos interessa estudar neste projeto em virtude de ser um catalisador expressivo. Assim como Bill, que entende “que os modelos não representam uma cadeia evolutiva onde os novos demonstram superioridade sobre os anteriores e os superam” (NICHOLS, p. 100), não há uma questão de mérito entre as duas formas de se utilizar a animação, ou que haja uma evolução narrativa quanto ao seu uso ao longo dos tempos, por isso, para este projeto, importa estudar também o potencial de significação e amplitude do discurso da obra no desvio pela animação e sua transformação de forma diversificada e ampla ao longo da história da utilização da animação em documentários sobre conflitos armados.

A pluralidade de formas de se apropriar da animação é importante para traçar referências sobre a suas propriedades em sua utilização ao longo da história dos documentários animados, onde podemos aceder a diferentes utilizações e concepções do emprego da animação e sua repercussão. Serra Jennifer defende que o emprego de animação nos documentários amplia o mundo real, ou seja, vai além do que pode ser captado pelas lentes de uma câmera, podendo ser o universo psicológico de pessoas, acontecimentos passados, o imaginário coletivo, os territórios da memória, do trauma ou da subjetividade. Seria uma extensão, visível e invisível, permitindo-nos acessar as realidades que vemos e também aquelas que não podemos acessar pelo olhar devido ao caráter subjetivo que tais realidades possuem.

(...) ligado ao desejo de expressão profundamente pessoal, às vezes consciente, às vezes inconsciente, de aspectos do pensamento humano, sentimentos e experiências (WELLS, 1998, p. 29).

Analisando o documentário animado sobre conflitos e traumas, interessa a observação de que a utilização da animação promove uma tensão proveniente da crença de que são partes díspares entre si, portanto, tradicionalmente entendidas como dissonantes e relacionadas a conceitos que se opõem, como, por exemplo, as noções de verdade e de objetividade, associadas ao lugar privilegiado que a imagem da câmera tem na tradição do cinema documentário e as idéias de imaginação e ficção, relativas à animação – o que confere ao documentário animado um atributo de estranhamento que influencia a maneira como ele é recebido, Paul Ward (2005) chama a atenção para o que ele denomina de “*animateness*”: a característica da animação de ter a sua

“natureza animada” sempre auto evidente. Entendemos que este estranhamento é uma característica intrínseca do documentário animado, faz parte de sua estrutura narrativa e o que o difere de outras formas documentais tradicionalmente aceitas pelo público. A possibilidade de um distanciamento ou estranhamento, pelo olhar do espectador, quando confrontado por uma animação num documentário sobre conflitos violentos, visto que pode gerar uma transgressão no sistema de crenças, em que o espectador relaciona o documentário ao uso de imagens-câmera como uma forma de se colocar a verdade, a realidade de forma indiscutível e incondicional, os fatos colocados de maneira incontestável. Jennifer Serra (2017, p. 12), entende que é exatamente este conflito que, especialmente no campo do cinema documentário, exacerba toda sua natureza narrativa, não apenas desafia os conceitos mais ortodoxos do filme documentário, mas por toda a efabulação da ligação aparente entre animação e cinema, pois apresenta maneiras pouco convencionais de se documentar aspectos do mundo, ampliando os recursos narrativos do documentário.

Contudo, as possibilidades narrativas do documentário animado vão além de um primeiro momento de estranhamento com a utilização da animação em documentários, as diversas formas de técnicas e estilos, sejam em filmes totalmente animados ou em projetos que se utilizam de imagem-câmera concomitantemente ou intercalada com a animação, serão analisados objetivando entender a multiplicidade de propostas e escolhas da aplicação em cada animação, levando em consideração o objetivo do discurso do realizador e sua busca de interação com o espectador. Nos interessa as potencialidades da animação que ultrapassam o limite da imagem-câmera. Mais adiante, analisaremos mais detalhadamente o documentário *O Naufrágio do Lusitania* (*The Sink of Lusitania*, 1918), que busca, pela animação, uma reprodução naturalista de um evento com intuito de se aproximar da fotografia, da imagem real, da reprodução do nosso mundo. Este é um exemplo de um emprego da animação em um documentário onde a técnica de reprodução mimética é mais ambicionada que a narratividade que possa aflorar de uma representação animada do naufrágio do navio. Não se trata de uma obra menor ou menos interessante, pois além de ser considerada como a primeira obra de um documentário animado, acrescenta muito na discussão de toda a virtualidade da animação e a própria relação da aceitação de um documentário animado como uma representação do mundo real.

Pensando na fotografia como captura do mundo enquanto a pintura é o olhar do realizador sobre o mundo, buscaremos analisar essa proposta artística da animação que, independente da vontade ou não do realizador, traz consigo a transparência do olhar do próprio realizador no documentário animado, e exatamente a aparente construção da animação força a reflexão pelo espectador sobre a forma e o significado da representação, algo que se perde na representação mimética oferecida pela imagem fotográfica. Pois não é tentar capturar um pedaço do real, mas uma representação subjetiva e manipulada do real, possibilitando efabular e direcionar o espectador para os elementos reais e para a própria representação e consequente relação do realizador com o fato. Desta forma, entendemos que o documentário animado tem uma característica que pode permitir o olhar do espectador que percebe a própria relação do

realizador com o objeto, assim, apenas quando o documentário é assistido ele se completa. Entendemos que a amplitude de percepção do espectador que já não vê mais objetos fotografados, mas sim representações, passa a ver o que o próprio objeto como uma realidade, identificando o filme como significado do real.

Para se entender a representatividade do real no documentário animado, se faz relevante a utilização de autores sobre cinema documentário, amplamente estudados, como Noel Carroll, Bill Nichols, Michael Renov, entre outros, pois suas teorias nos acompanham ao longo desta dissertação, visto que o objeto desta pesquisa são filmes documentais que se utilizam da animação de diversas formas e dosagens, assim buscaremos inserir a análise do documentário animado dentro das reflexões executadas por esses autores. Comitadamente, autores voltados para animação, como Paul Wells, Paul Ward, Annabelle Honess Roe, Georgios Sifianos, entre outros, também serão igualmente significativos para examinar quais são as propriedades da animação que o documentário animado traz na sua produção e que podem contribuir para as reflexões teóricas sobre o cinema, e mais especificamente os segmentos do encontro entre documentário e animação em toda sua amplitude e potencialidade.

Explorando as definições de Bill Nichols sobre os modos de documentário, que entende que os modos podem se fundir e não são excludentes, a nossa análise dos documentários animados não aspira definir um limitador ou regras de como se utilizar da animação, mas apenas compreender como a animação vem sendo utilizada de forma ampla e includentes, com trabalhos híbridos, tendo como consequência uma diversidade de resultados e propostas enriquecedora para apreciação neste estudo de análise de caso, e pensar onde cada realizador almeja tocar em sua obra pela utilização desta forma narrativa, e os caminhos de formato(s) que utilizou, desenvolvendo sua obra por um caminho singular diante de tantas opções; estrutura mais abstrata, objetiva, propagandística, pessoal, interativa, que dialoga mais ou com o espectador, que deixa a voz do documentarista mais transparente ou a esconde vigorosamente, ou seja, queremos destrinchar o que se objetiva alcançar com esta ferramenta narrativa em detrimento das imagens-câmera, aliado aos resultados e diagnóstico histórico do momento de suas produções e a espetatorialidade.

Partimos da premissa que todo documentário, independente das técnicas nele empregadas, são manipulados, como afirma Jean-Claude Bernardet e Alcides Freire Ramos, “Os documentários, assim como os filmes de ficção, estão sujeitos às manipulações das mais variadas” (BERNARDET & RAMOS, 1988, p. 42), assim, buscamos entender o que muda com a proposta de efabulação do real pela animação na relação com o espectador, onde a manipulação do objeto é evidente e constante, entender esta ruptura de transparência com o real e passar a ter uma transparência da estrutura fílmica, é importante para sondarmos a extensão da postura do espectador diante dessa quebra de paradigma, e perceber como isso se aproximaria ou se distancia da teoria do Teatro Épico¹ amplamente usado e difundido por Bertolt Brecht², a qual Fernando Peixoto (1974,

p 99) elucida; "Brecht recusa o espetáculo como hipnose ou anestesia: o espectador deve conservar-se intelectualmente ativo, capaz de assumir diante do que lhe é mostrado a única atitude cientificamente correta - a postura crítica". Nossa investigação busca entender como um discurso sobre algo real e violento como guerras, representado por imagens animadas e não imagens captadas diretamente no mundo real, pode ser uma ferramenta de estranhamento entre o receptor e a obra cinematográfica, convocando o espectador a uma postura mais crítica e ativa quanto ao que está assistindo, portanto já não se trata de captar de forma passiva uma verdade absoluta respaldada por imagens documentais como que reproduzissem a verdade, mas unicamente uma opinião exposta de determinada questão para o espectador. Trabalhamos adiante, nesta dissertação, mais minuciosamente a teoria³ utilizada por Brecht, que busca o afastamento ou o estranhamento do espectador, para obter uma resposta ativa e menos anestesiada diante ao objeto, se utilizando da transparência da construção do aparato teatral.

Quando observamos um realizador presente e aparente, India Mara Martins cita Beringuier, que trás uma crítica que nos concerne quando afirma que "A religião do real sólido implica num certo anonimato (Beringuier, 1963, p. 15, *apud* Martins, 2009, p.74), e exatamente a subjetividade de um documentário animado abre um caminho para se pesquisar no sentido oposto ao anonimato, revelando o emissor. Neste modelo, o suporte seria parte do processo criativo de dialogar com o espectador e já não há nenhuma pretensão de afirmação objetiva, mas sim de revelação de diferentes subjetividades e possibilidades de interpretação e relação com a própria realidade. (Beringuier, 1963, p. 15, *apud* Martins, 2009, p.74), assim, essa característica intrínseca do documentário animado, faz parte da própria proposta narrativa do objeto de gerar um afastamento do espectador, que não está relacionado a um desinteresse pela obra que se utiliza da animação, mas um afastamento crítico, onde se busca uma outra forma de participação do espectador, onde o mesmo pode não apenas concordar ou não sobre uma questão colocada de forma inegociável, mas sim, expandir a reflexão sobre o que está assistindo de forma participativa e individual. Por estar mais evidenciado a interferência e consequente exposição do realizador num documentário animado, uma arte que é claramente manipulada e subjetiva, que acaba por perder o caráter de monólogo e adquirir um maior potencial de dialogar sobre algo, assim, entendemos que cada vez mais tem sido uma arte que busca criar mais perguntas do que gerar respostas, propondo uma exposição maior do próprio realizador, muitas vezes presente em cena.

Quando entendemos que a animação é uma forma explícita de manipulação da representação do real, a questão da ética se faz bastante pertinente de se analisar em diversas perspectivas, visto

¹ Teatro Épico consiste em uma teoria teatral em que busca na sua composição a ruptura clássica das unidades de ação, espaço e tempo e com as teorias de linearidade e uniformidade. Épico é um adjetivo que se refere a algo que relata em versos uma ação heróica no teatro grego antigo, base do teatro ocidental.

² Eugen Berthold Friedrich Brecht (1898 - 1956) - foi um dramaturgo, poeta e encenador alemão do século XX.

³ A teoria do Teatro Épico é resultado do forte desenvolvimento teatral na Rússia, após a Revolução Russa de 1917, e na Alemanha, durante o período da República de Weimar, tendo como seus principais iniciadores o diretor russo Meyerhold e o diretor teatral alemão Erwin Piscator. No entanto, a teoria se tornou amplamente conhecida através do teatro de Brecht.

que ao representar alguém por uma animação, é o resultado de um encontro entre realizador e entrevistado, onde cada escolha de cada traço da animação é de total responsabilidade e exposição de quem a produz, pois as escolhas de trechos de uma entrevista que vão ser utilizadas em determinada obra, os enquadramentos, os cortes, o ritmo, a trilha, as locações ou seja tudo que faz parte, de todas as ferramentas que já estão disponíveis para os documentários imagem-câmeras, que geralmente são disfarçadas pela edição, com o documentário animado onde tudo é fabricado, essas escolhas ficam amplamente expostas. Neste sentido, há ainda uma questão interessante de se apontar que a universalização dos modos de produção de animação são importantes para expressão de setores antes sem o poder da imagem, sem o recurso de contar suas própria histórias, da competência de falar de si independente de ter alguém para o representar. Novas possibilidades de expressão são abertas para poder se contar a sua própria história, algumas serão contadas com menos potencial técnico, econômico e capacidade cinematográfica que outras, mas se torna uma ferramenta ao alcance de quem antes não tinha acesso a produção da imagem, um cinema que também tem se tornado político pela sua possibilidade democrática. Por isso, desde a década de 90, muitos realizadores tem se incluído na própria narrativa, não como voz over ou voz da razão, mas como personagem, falando de si, como veremos no próximo capítulo o documentário sobre a Intifada⁴, *As 18 Fugitivas (The wanted 18, 2014)*, em que o realizador apresenta a sua vivência para apresentar uma postura singular sobre a história.

Entender a perspectiva do realizador é também perceber uma gama de possibilidades de recepção e diálogo com o espectador, averiguar como a animação busca a ruptura do que habitualmente se espera de um documentário clássico, onde no lugar de uma imagem da realidade, manifesta-se uma animação efabulada sobre o real, deste modo, estudar as possibilidades de reflexão do espectador diante desta obra é também avaliar as possibilidades de espetatorialidade como consequência de uma retórica mais explícita e perceptível do realizador no filme, com uma exposição maior e uma busca de troca mais aguçada com o espectador. Esta pesquisa indaga se há alguma modificação no diálogo disponibilizado ao espectador com o uso mais transparente da própria natureza manipulável do objeto fílmico e sua artificialidade, onde o documentário passaria a se tratar apenas de uma concepção sobre algo real e não o real em si captado pelo realizador. Nos concerne entender o que muda nesta relação do espectador com o documentário animado.

De modo geral, o fato é que as considerações sobre a importância do contexto histórico de recepção sobre a relação texto/espectador vêm aparecer somente na condição de ressalva ou apêndice à investigação central, que permanece sendo sempre a das estruturas textuais como posicionadoras do sujeito-espectador por (Mascarello, 2001, p. 25, *apud* Soares & Kastrup, 2015, p.966).

⁴ O termo surgiu após o levante espontâneo de 1987, com a população civil palestina se revelando contra a ocupação dos militares israelitas. Esta foi a primeira Intifada.

Acreditamos que por mais habitual e crescente que seja o emprego de animações em documentários, a primeira análise ainda deve ser relacionada com a sua própria aceitação pelo espectador de o que se está vendo é algo relacionado com o mundo em que vivemos, portanto, sem essa postura a proposta do documentário animado pode se tornar menos valorosa, uma vez que não envolve o espectador em toda sua faculdade de distanciamento e reflexão. Não se trata de assimilar ou aquiescer o proposto pelo emissor em sua obra, mas entender a proposta como um documentário animado, por sua vez, manipulado. Roger Odin, em *O Documentário Animado e a Leitura Não Ficcional da Animação* (2011), propõe que este gênero fílmico deva ser trabalhado a partir do “modo de leitura documentarizante”, assim, entende que deva investigar a forma que os sentidos de um determinado filme documental possa ser produzido pelo realizador, assim como recebido pelo espectador. Esta produção de sentidos e afetos conceituada por Odin seria um elemento comum as produções cinematográficas classificadas como “filmes documentários”, quando o espectador apreende que o objeto fílmico se trata de um documentário, com um enunciador nesta comunicação que é um sujeito real e não um sujeito fictício. Neste aspecto, pretendemos pesquisar o quanto a animação no documentário animado é um dinamizador da percepção do espectador do enunciador como sujeito real, explícito e manifesto.

Para facilitar o entendimento e a distinção entre as nomenclaturas utilizadas, trabalharemos com a o significado de documentário animado, o filme que seja documental e que se utilize da técnica da animação como forma narrativa. Não importando aspectos quantitativos quanto ao uso na animação, abordaremos obras com predominância da animação e outras que a utilizam pontualmente, e ainda as obras que se utilizam de imagem-câmera e animação em formas compostas e cruzamentos distintos entre material indexados com o real e a animação, mas tendo como ponto fulcral a utilização da animação como delineador retórico do objeto apresentado. A denominação imagem-câmera, é trabalhada para se referir a todo o material documental, capturado por câmeras fotográficas, filmadoras ou outros dispositivos de qualquer natureza que reproduza de forma mimética o real.

Trabalhamos com a interpretação que o documentário que se utiliza de animação não é uma obra híbrida, na fronteira entre o documentário e animação, apoiando-se em Bill Nichols, que entende que o documentário não é uma simples réplica ou cópia de algo que já exista, “o documentário não é uma reprodução da realidade, é uma representação do mundo que já ocupamos” (Nichols, 2001, p. 20). Desta forma, onde a técnica utilizada para se chegar aos objetivos narrativos do realizador de um determinado documentário é a animação em todo ou em parte, entendemos que neste caso, temos um documentário, o qual neste trabalho trataremos como Documentário Animado. Onde imagens híbridas estão presentes em diversos momentos como no filme *Torre (Tower, 2016)*, que analisaremos adiante, onde uma animação interage dentro de uma imagem de arquivo. Importatne ressaltar que a utilização da animação por si apenas não nos interessa, mas sim a sua utilização quanto a sua potencialidade narrativa, desta forma, diferimos a técnica de animação de seu potencial de comunicação.

Novos modos indicam menos uma maneira melhor de representar a palavra histórica do que um novo dominante para organizar um filme, uma nova ideologia para explicar nossa relação com a realidade e um novo conjunto de questões e desejos de preocupar uma audiência. (Nichols, p. 102)

A construção do cinema documentário animado ao longo da histórica e do próprio entendimento do gênero é uma composição não precisa, irregular e aberta, que vem se moldando diante de seu uso por diversos realizadores em diferente épocas, assim como a própria espectadorialidade e a pesquisa deste segmento cinematográfico. Desde os primeiros indícios do potencial do cinema documental com os irmãos Lumière, passando por Wilson McCoy e seu filme *O Naufrágio do Lusitania* (*The Sinking of Lusitania*, 1918), considerado o primeiro documentário animado, passando por Disney na II Guerra Mundial, com *Vitória pela Força Aérea* (*Victory Through Air Power* 1943), até chegarmos em *Vizinhos*, (*Neighbours*, 1952), de McLaren, *Porque o Homem Cria* (*Why Man Creates*, 1968), de Saul Bass, *Ryan*, de Chris Landreth (2005), *A Lua e o Filho* (*The Moon and the Son*), de John Canemaker (2006), *Valsa com Bashir* (*Waltz with Bashir*), *Torre*, (*Tower*, 2016), apenas para citar alguns documentários mais conhecidos e premiados.

O documentário, não apenas o que se utiliza de animação, mas o gênero vem se modificando diante de diversas influências cinematográficas e movimentos, desde *Nanook, o Esquimó*, (Robert Flaherty, 1925), *O Homem da Câmara de Filmar* (Dziga Vertov, 1929) e o Cinema Verdade, *The Fog of War* (Errol Morris, 2003), *Bowling for Columbine* (Michael Moore, 2002), Cinema Direto, que também influenciaram fortemente o uso da animação no documentário e a própria dicotomia de percepção entre documentário e animação. Outros fatores também inspiraram mudanças, como novas tecnologias de produção e distribuição com plataformas múltiplas de visualização, que impulsionaram o uso e aceitação da utilização, além de propiciar uma produção mais democrática em virtude do barateamento e acessibilidade. Movimentos, tecnologias, mídias, globalização, tudo transforma e molda a forma de se fazer o documentário e a forma de se assistir. Por isso, queremos pesquisar ao longo de mais um século do encontro da animação com o documentário animado, sobre conflitos armados e traumas de guerra, quando se trata de um documentário animado, examinar não apenas o tema proposto, mas também a representação proposta resultante do encontro do realizador com o personagem ou assunto, que é muitas vezes o próprio realizador o personagem em questão e fio condutor da história, como veremos nas análises dos filmes selecionados, onde a animação seria exatamente o resultado da intervenção do idealizador como objeto, sendo ele mesmo o objeto ou não, mas sempre trazendo algo deste encontro com o fato real e pessoal para o espectador de forma efabulada.

No texto *Documentário animado: tecnologia e experimentação* (2008), India Mara Martins desenvolve uma pesquisa sobre a história do documentário animado, onde aponta que ao final da segunda fase do Cinema das Origens (1907-1915), surgem os primeiros filmes com animação,

os precursores do Documentário Animado, que justamente trata de reconstituições de fatos históricos, entre eles *Kineto War Map* (F.Percy Smith, 1914-16) e *O Naufrágio de Lusitânia (The Sinking of the Lusitania, Winsor McCay, 1918)*, que recria o naufrágio do navio Lusitânia provocado pelo ataque de um submarino alemão durante a I Grande Guerra, e é exatamente o nosso primeiro documentário para analisarmos as possibilidades de utilização da animação em documentários sobre guerra. Neste filme, como afirma India Mara Martins, o propósito do documentário era despertar sentimentos anti-germânicos nos estadunidenses e assim convencê-los a se juntar aos Aliados na Primeira Guerra Mundial. Procuramos analisar como este filme buscou trabalhar para chegar ao público com uma proposta propagandística, analisamos os desenhos, a narrativa, as imagens-câmera, e sua proposta de diálogo com o espectador, onde fica claro a busca de confeccionar um discurso de convencimento, onde a animação foi utilizada como recurso documental para persuadir seus espectadores da tragédia do Lusitânia que acontecerá. Dito isso, se faz interessante esmiuçar como a técnica e o estilo da animação se comunica com o espectador, qual o desvio que o realizador faz ao utilizar a animação neste e nos demais documentários selecionados nesta dissertação. Dito isto, entendemos que a análise fílmica deva sempre ser investigada concomitantemente com a espectadorialidade, portanto, investigar as lacunas e tensões entre os diferentes níveis, as diversas formas por meio das quais o texto, o dispositivo, a história e o discurso constroem o espectador, e as formas como também o espectador, como sujeito-interlocutor, molda esse encontro (Stam, 2000, p. 257).

Ana Esteves (2012, p.11), chama atenção para a noção de espectadorialidade que se relaciona com o cinema autoral, que entende que pode se sobressair ao cinema pensado a partir da personalidade, da biografia e das marcas de estilo que aparecem em uma obra já consolidada, mas que se faz interessante a abordagem pensando a autoria considerando especialmente a construção narrativa. Dito isso, a forma como um filme autoral interage com o espectador, a partir da própria narrativa, é uma discussão que em geral se mantém fora das pesquisas relacionadas ao cinema de autor. É mais usual e amplo os estudos sobre o cinema de autor se voltarem para os mecanismos de construção do filme a partir das marcas de estilo do seu diretor, negligenciando o modo como tais filmes são construídos para proporcionar diálogos específicos com o espectador. Desta forma, localizar dentro dos estudos da narrativa, para além das marcas de estilo e recorrências formais e temáticas propostas, a questão da autoria versus a espectadorialidade. Consideramos que a instância autoral pode se manifestar dentro da própria estrutura da narrativa, fazendo parte das estratégias de efeito do filme sobre o espectador como qualquer outro recurso que nele pode ser encontrado.

Seguindo este entendimento da Ana Esteves (2012, p.15), procuramos uma diversidade de filmes e autores para trabalhar nesta dissertação, nos aproximando da noção de autoria concebida a partir da obra, desviando da filmografia e estilo do realizador, pois nos atrai a possibilidade de estudo do filme no encontro com o espectador, mais que buscar recorrências de estilo em uma obra completa, fechada, e assinada pelo seu diretor. Assim, buscaremos no

escopo dos filmes selecionados neste trabalho, o estudo das estruturas de suas narrativas, e não somente a partir da busca por recorrências de um determinado realizador.

No escopo dos documentários estipulados buscamos trabalhar seguindo a proposta do tema, documentário sobre conflitos armados que se utilizam da animação de forma imprescindível, como também, uma maior dilatação temporal para entendermos de forma mais abrangente as possibilidades narrativas da animação, desde 1915, com *O Naufrágio de Lusitanea (The Sink of Lusitania, 1918)* até 2017, com *Mais um Dia de Vida (Another Day of Life)*, onde os animadores procuraram representar a realidade e os eventos de seu tempo em conformidade com o pensamento vigente, o que pode, por exemplo, explicar o tom político e nacionalista de parte dos filmes sobre guerra, como *O Naufrágio do Lusitânia (The Sink of Lusitania, 1918)*, que inaugura a história do documentário animado, serve também como exemplo de animação com forte carga ideológica, onde muitos filmes eram financiados pelos seus governos, mas também produzidos de forma independente, como *A vitória da Força Aérea (Victory Through Air Power, da Disney, 1943)*.

Foi considerado também para a escolha das obras as que possuem histórico de participação e ou prêmios em reconhecidos festivais de documentários e ou que sejam objetos de análise de pesquisadores renomados no campo de filmes documentais ou filmes de animação. A amplitude desta pesquisa, tanto de realizadores, como temporal, se faz pertinente pela construção da confrontação das distintas construções filmicas com a utilização da animação ao longo da história do documentário animado para tratar de assuntos de conflitos e traumas, dessa forma entender as possibilidades em toda gama desta utilização da animação em documentários de guerra não seria possível se ater a apenas um conjunto de obras de um único realizador ou mesmo de um único período. Nos interessa mais a relação do objeto filmico com o espectador que propriamente um estudo sobre as características do realizador e o conjunto de sua obra. Tendo as guerras sido grandes impulsionadoras da animação documental, ajudando a construir a história dos documentários animado, a investigação deste tema se faz pertinente para ampliar o conhecimento dos motivos e propostas realizadas pelo desvio pela animação em documentários animados sobre guerras.

A partir de escopo alargado, averiguamos a transformação dos documentários animados, desde seu conteúdo, passando pelos objetivos, entendendo também a técnica e estilo proposto, assim tentar apontar todas possibilidades almejadas pelos seus realizadores na execução de cada obra que se utilizou da animação. A utilização das partes imagens-câmera nos documentários animados, que se utilizaram desta técnica, também são importantes indicadores do que e como o realizador pretende dialogar com o espectador ao colocar animações em suas obras. Dito isso, o estilo, muito além de uma questão estética e ou técnica, é uma questão narrativa, que vai gerar possibilidade e recepções específicas, onde o estilo escolhido é o próprio caminho para se chegar ao espectador. Entender as ferramentas e dispositivos disponíveis para o realizador num diálogo proposto com o espectador através do filme, aprofundando os desígnios da utilização da animação em cada filme. Entender estes estilos utilizados, tanto na esfera de imagem-câmera e

utilização de material de arquivo, como da utilização da animação em um determinado projeto fílmico, é também perceber o diálogo proposto com o espectador. Será ponderado o momento histórico e cultural que a obra foi realizada, o que pode elucidar os objetivos e escolhas efetuadas em determinadas obras e seus desdobramentos. Constantemente associada por diversos pesquisadores em decorrência da evolução tecnológica que agregaram novas possibilidades narrativas às obras, é de significativa importância a pesquisa dos dispositivos ao longo da história dos documentários animados e traçar um panorama e identificar estas transformações ao longo de 100 anos de utilização nos documentários animados. Contudo, o foco não está cerceado na busca da identificação e ou classificação das tecnologias, mas entender o impacto junto ao espectador da sua utilização.

Escopo dos filmes: *O Naufrágio do Lusitania* (*The Sinking of Lusitania*, de Winsor McCay, 1918); *Vitória pela Força Aérea* (*Victory Through Air Power*, de Clyde Geronimi, Jack Kinney, James Alger e H.C. Potter, 1943); *Valsa com Bashir* (*Waltz with Bashir*, de Ari Folman, 2008); *Torre*, (*Tower*, de Keith Maitland, 2016); *As 18 Fugitivas* (*The wanted 18*, de Amer Shomali; Paul Cowan, 2014); *Mais um Dia de Vida* (*Another Day of Life*, de Raúl de La Fuente, Damian Nenow, 2018);

1. Cinema de Animação

1.1. Contextualização Histórica

Entendemos que historicamente a produção do documentário animado não tem uma trajetória ininterrupta, como observou Annabelle Honess Roe⁵ (2013, p.5), contudo, projetos em que a animação interage com o documentário é antiga e significativa, onde num primeiro momento a animação foi utilizada como um recurso para a disseminação de conteúdos específicos, como aponta o animador Magalhães, as primeiras animações (no início do século xx) tinham cunho político, erótico, sendo muitas vezes impróprias ou distantes do público infantil (Magalhães, 2013, p. 317), utilizado para questões sobre aspectos de divulgação científica, treinamento e simulação de processos técnicos. Importante neste aspecto, não é a aproximação da animação com o documentário, mas a relevância de um distanciamento da animação do entretenimento, experimentação artística e do público infantil. Assim, o campo que se abre para a animação ser trabalhada em outras frentes, como a propaganda, foi um caminho promissor diante das qualidades da animação quanto a sua potencialidade de disseminar conteúdos diversos e a sua grande aceitação e fácil assimilação pelo público.

Propaganda é definida como forma propositada e sistemática de persuasão que visa influenciar com fins ideológicos, políticos ou comerciais, as emoções, atitudes, opiniões e ações de públicos-alvo através da transmissão controlada de informação parcial (que pode ou não ser factual) através de canais diretos e de mídia (Nelson , 1996).

Esta definição de propaganda, que geralmente está associada ao comércio e divulgação de produtos para venda a retalho⁶, abraça amplamente a ideologia política e nacionalista, intensamente utilizada por diversos países nas duas primeiras grandes guerras mundiais⁷, com o auxílio valoroso da animação, que embora tenha sido mais fortemente ampliada na II Grande Guerra, teve seu início de forma veemente na I Guerra Mundial, como indica a análise de Ward (2003), onde os realizadores reproduziam em seus trabalhos o pensamento político e nacionalista em que seus países estavam imersos, como pode ser observado em diversas obras destes períodos, assim como o filme que analisaremos no terceiro capítulo deste trabalho, o documentário de Winsor McCay,⁸ *O Naufrágio de Lusitânia (The Sink of Lusitania, 1918)*⁹,

⁵Annabelle Honess Roe é professora de estudos cinematográficos na University of Surrey, no Reino Unido. Contribuiu com capítulos para vários livros e teve artigos publicados em *Animation: An Interdisciplinary Journal* e no *Journal of British Cinema and Television*.

⁶é a venda de produtos ou a comercialização de serviços em pequenas quantidades, ao contrário do que acontece na venda por atacado, o varejo é a venda direta ao comprador final

⁷Primeira Guerra Mundial (1914-1918) e Segunda Guerra Mundial (1939 a 1945)

uma reconstrução do naufrágio de um navio inglês de passageiros por um submarino alemão, um projeto que embora não tenha sido financiado pelo governo, nem inglês, nem estadunidense, buscava influenciar, com fins ideológicos e políticos, a entrada na guerra dos Estados Unidos, com forte apelo emocional anti-Alemanha, buscando despertar opiniões e ações através da reconstrução do episódio de forma controlada e com a informação factual parcial, onde os fatos foram colocados numa conduta maniqueísta, onde a animação foi fundamental nesta reconstrução do naufrágio de forma propagandística.

Segundo Paula de Castro Broda (2014), os Estados Unidos trabalharam fortemente financiando projetos nacionalistas, desde a primeira guerra mundial com projetos técnicos de treinamento para os soldados. O principal nome deste período, o animador John Randolph Bray¹⁰, que realizou diversos filmes de animação não ficcional, especialmente por meio da produção de trabalhos educativos e de treinamento militar. Utilizava a técnica de rotoscopia para obter uma sensação de realidade com seus desenhos, mas sem por isso, perder a aproximação e acessibilidade do desenho para o treinamento militar.

A utilização da animação na propaganda também foi largamente utilizada pelos soviéticos, igualmente com fins nacionalistas, além de filmes educativos e científicos. Dziga Vertov¹¹, dirigiu *Soviet Toys* (1924), que é um exemplo de filme com forte carga nacionalista e ideológica, também financiado pelo Estado, neste caso, pela Agência Governamental de Produção Cinematográfica Goskino¹². A principal ideologia era a crítica à burguesia e a igreja, e por outro lado, buscava enaltecer a política vigente do regime soviético à época com uma linguagem caricatural própria das animações soviéticas desse tempo. Jennefer Serra acrescenta que “Vertov também colaborou em outras animações políticas de Bushkin e Beliakov, como a série Iumoreski (Humorous Stories, 1924) e Boris Savinkov e Istoriia Odnogo Razocharovaniia (Boris Savinkov: Story of a Disappointment, 1924)” (Serra 2017, p.35).

Durante a II Guerra Mundial, depois de toda a experiência bem sucedida em animações nacionalistas ao longo da I Guerra Mundial, e diante de novas formas de produção e tecnologias disponíveis, a animação se destaca fortemente como um importante meio de persuasão ideológico, tanto na disputa entre os países do Eixo e dos Aliados, como entre as ideologias capitalistas e comunistas. O exército estadunidense entendendo o grande apelo de aceitação junto ao público e com um custo de produção reduzido, rapidamente investiu fortemente no

⁸Zenas Winsor McCay (1869 – 1934) foi um cartunista e animador estadunidense. Pioneiro na técnica de desenhos animados. Suas duas criações mais conhecidas foram as pranchas dominicais *Little Nemo in Slumberland*, publicada de 1905 a 1914 e de 1924 a 1927, e a animação *Gertie the Dinosaur*, criada em 1914.

⁹*The Sinking of the Lusitania* (1918) é um filme americano, mudo, de 12 minutos, do cartoonist Winsor McCay. Um trabalho de propaganda que recria o ataque de 1915, ao navio britânico RMS *Lusitania*. Considerado o filme documentário animado conhecido mais antigo.

¹⁰ John Randolph Bray (1879 – 1978) foi um animador americano. Em 1914, ele abriu um estúdio na área de Nova York com os princípios da produção industrial, uma abordagem que Raoul Barré, outro animador, também adotou na mesma época.

¹¹Dziga Vertov, cineasta, documentarista e jornalista soviético, o grande precursor do cinema verdade.

¹² Goskino - A primeira organização de produção e distribuição de filmes na Soviética Federativa República Socialista Russa até 1924.

setor, onde todos os grandes estúdios americanos foram agraciados com o patrocínio do governo federal dos Estados Unidos para a produção de animações de cunho educativo ou ideológico nacionalista, dentre os estúdios podemos citar Columbia, Warner Bros, Universal e MGM, desta forma, a animação era utilizada com grande potencial intervencionista onde os inimigos eram desenhados como os vilões tradicionais nos desenhos animados (Broda, 2014).

Walt Disney, durante a II Guerra Mundial, também contribuiu intensamente para o esforço de propaganda anti-nazista, produzindo uma variedade de curtas-metragens, utilizando-se de personagens cativantes que pudessem ser amplamente aceitos pelo público estadunidense. Sendo ainda alguns filmes técnicos produzidos, também com personagens simpáticos, representando um soldado americano regular, para o treinamento militar. No filme *1942 Pare Esse Tanque!*, curta de animação, produzido pela Walt Disney Productions em cooperação com o Departamento de Defesa dos EUA e o National Film Board do Canadá, apresenta uma estrutura clássica de narração construída em torno do personagem simpático, acompanhado de explicações esquemáticas sobre como armar, mirar, descarregar, limpar e usar o rifle anti-tanque Boy Mk-1³, que é de fato, o verdadeiro personagem principal do curta-metragem. Ainda produzidos pelos estúdios Disney, há um conjunto de animações que fazem parte da série massiva de esforços de propaganda *Why We Fight*⁴, um conjunto de sete filmes informativos, dirigido por Frank Capra, Anatole Litvak e Anthony Veiller, produzido entre 1942 e 1945, pelo Departamento de Guerra dos EUA. O papel das sequências animadas, parte de um projeto documental muito extenso baseado no repertório de imagem-câmera, limita-se a fortes sequências simbólicas e a pequenas séries de diagramas, descrevendo os desenvolvimentos das batalhas, a estratégia militar nazista e os planos de Hitler para invadir o mundo. Um dos principais estúdios, a Warner Bros⁵, por sua vez, realizou diversos filmes protagonizados pelo personagem Gaguinho (Porky Pig) como *Porky's Hero Agency* (1937) e *Confusions of a Nutzy Spy* (1943). Os estúdios de Walt Disney produziram também *A Vitória pela Força Aérea* (*Victory Through Air Power*, 1943), dos animadores Clyde Geronimi, Jack Kinney, James Alger e H.C. Potter, um filme que utilizava os argumentos estratégicos do Major Alexander Seversky, que também atuava no filme, onde sustentava a adoção de bombardeios de longo alcance para vencer a guerra rapidamente, poupando recursos e vidas humanas.

A guerra de ideologias também chegou à União Soviética e ao Japão, onde a relação entre animação e propaganda político-nacionalista foi também profusa ao longo da II Guerra Mundial. Além da promoção do regime, as animações soviéticas produzidas entre os anos 1920 e 1980, tratam especialmente da crítica ao capitalismo, ao imperialismo dos Estados Unidos e aos regimes fascistas. Um exemplo é o filme *Kino Circus* (Leonid Amalrik, Olga Khodatayeva, 1942)

³ Boys Anti-tank Rifle , era um rifle anti-tanque britânico usado durante a Segunda Guerra Mundial.

⁴ *Why We Fight* é uma série de sete documentários encomendados pelo governo dos Estados Unidos durante a Segunda Guerra Mundial para explicar aos soldados dos EUA o envolvimento de seu país na guerra. Mais tarde, eles também foram mostrados ao público dos EUA para convencê-los a apoiar o envolvimento dos EUA na guerra.

⁵A Warner Bros. Entertainment., é uma produtora e distribuidora estadunidense de filmes e entretenimento televisivo. Foi fundada em 4 de abril de 1923 pelos irmãos Warner.

que retrata Hitler, Mussolini, Miklós Horthy e Victor Antonescu, de maneira satírica e compara Hitler a Napoleão.

A utilização das animações pelo governo estadunidense, continuaram depois do fim da II Guerra Mundial, com a produção de animações para treinamento militar, como *Duck and Cover* (Anthony Rizzo, 1951), um filme de orientação social de defesa civil em imagem-câmera com trechos de desenho animado, um filme técnico, mas também com forte cunho ideológico, onde o medo de um ataque nuclear que pode chegar a qualquer momento e em qualquer lugar do solo dos Estados Unidos. O que demonstra a forte carga de doutrina contida até mesmo em filmes técnicos, com o poder da animação de alcançar às pessoas através de uma linguagem interessante e de fácil assimilação, Jennifer cita Martin Goodman (1999): “Uma descoberta mais positiva foi o fato de que os filmes de animação reduziram o tempo de treinamento militar, eram melhor absorvidos e mais claramente lembrados do que outras formas didáticas de instrução” (Serra 2017, p. 45).

Esse aproveitamento do potencial da animação de ser facilmente assimilado pelo público, vai ser utilizado com o fim da segunda grande guerra, onde com a conseqüente limitação orçamentária para os grandes estúdios, a produção diminuiu drasticamente na produção de filmes de guerra para o Estado, mas com o conhecimento e qualificação desenvolvidos ao longo da guerra pelos grandes estúdios, os animadores foram direcionados para um setor que já vinha absorvendo com interesse a animação, o mercado publicitário e a animação educativa. Ponto interessante destes projetos educativos é o próprio afastamento da animação dos produtos ficcionais de entretenimento, o que exatamente vai fortalecer o uso da animação muito além das produções com cunho político ideológico. Como aponta Serra Jennefer, como exemplo da ampliação da utilização da animação, o Canadá, que atualmente tem uma grande produção de animação de caráter não ficcional, o fortalecimento e desenvolvimento da indústria de animação coincidiu com a Segunda Guerra Mundial, quando John Grierson foi chamado pelo governo canadense para montar um órgão de produção audiovisual do governo do Canadá: o National Film Board of Canada (NFB), criado em 1939. Com o intuito de ter uma produção cinematográfica nacionalista e ideológica, onde pudesse propagar suas convicções e princípios em detrimento da influência externa que chegava através do cinema estadunidense.

A propaganda ao longo da história do documentário animado foi uma técnica presente utilizada de forma direta por diversos Estados e amplamente correspondido por interesses econômicos pelos grandes estúdios dos Estados Unidos, como resultado, uma quantidade de produções de propaganda política e nacionalista de configuração mais ostensiva, utilizada principalmente em momentos cruciais de grande magnitude, segundo Vasco;

Todo o filme de índole documental, não obstante a sua aparente objetividade e neutralidade, também possui uma interpretação do objecto histórico, uma análise de um acontecimento histórico e é uma

representação sobre o passado. Todos os seus elementos fazem parte do universo de subjetividade presente no filme...ele desempenha um papel significativo na difusão do conhecimento histórico (Lopes, 2010, p. 18)

Esta interpretação sobre os momentos e assuntos abordados tem uma significância alargada quando falamos sobre o documentário animado, pois é possível ressaltar ainda mais a escolha do realizador nas escolhas de imagens e formatos que vão representar um determinado evento ou mesmo uma ideologia, como por exemplo, em um projeto propagandístico, as definições de como retratar os inimigo não são cerceadas por uma foto ou imagem-câmera, esta representação é integralmente elaborada e desenvolvida pela equipe de criação do filme. As imagens têm um papel preponderante no estímulo de emoções, condicionando o olhar do indivíduo que, por sua vez, é subordinado pela esfera da rememoração e de lembranças recorrentes. Assim, independente de se trabalhar as obras com cunho propagandístico evidente e direto, salientamos que todo filme, por mais plural e inclusivo que seja, ainda é um objeto manipulado com asserções sobre o nosso mundo, desta forma, com um potencial propagandístico intrínseco a ele.

Como vimos anteriormente, a animação no filme documentário de propaganda não é algo novo, mencionamos o *O Naufrágio do Lusitânia* (*The Sinking of the Lusitania*, de Winsor McCay, 1918), realizado na primeira guerra mundial e *A Vitória pela Força Aérea* (*Victory Through Air Power*, de Clyde Geronimi, Jack Kinney, James Alger & H.C. Potter, 1943), *Why We Fight* (Frank Capra, 1942-1945), *Donald Gets Drafted* (Jack King, 1942), para a segunda guerra mundial, citando apenas alguns mais reconhecidos e onde analisaremos mais detalhadamente no terceiro capítulo deste estudo. Smoodin analisa os motivos do uso da animação na política propagandística estadunidense, tanto na interna, quanto na internacional;

Reconhecido como inofensivo devido a sua associação com o entretenimento infantil, excêntrico e cômico, a animação veio a ser usada no cinema militar, como um, dos veículos centrais da propaganda dos tempos de guerra, no sentido de fazer essa parecer o mais benigna possível (Smoodin, 1993 p.72).

Entendemos que este formato que se utilizava da animação nos temas de guerra, tanto propagandística, como para treinamento militar, não era apenas bem recebido pelo público, mas também fazia parte de um grande aparato comercial das grandes empresas de entretenimento nas décadas de 40 e 50, a qual se aproveitaram do grande fomento financeiro proveniente do Estado e incentivaram a aceitação da animação como parte do documentário, entretanto, Gunnar Strøm expõe que nos anos 1960, os movimentos do Cinema Direto e Cinema Verdade, que desenvolviam uma proposta de documentários baseados na interação direta com o real, ou seja, associada a ideias de imagens *in loco*, quebram bruscamente a concepção de

animação no documentário, diretamente, mas de certa forma, ao retomar o documentário ao início do cinema com os irmãos Lumière, onde segundo Manuela Penafria: “(...) é o registro *in loco* que encontramos nos inícios do cinema que se constitui como o primeiro princípio identificador do documentário” (Penafria, 1999, p.38), assim, percebemos que o Cinema Direto, busca a realidade sem a interferência do realizador, procura reproduzir aquilo que já existe, sem que haja para a obra qualquer liberdade para efabulação. Importante destacar a relevância da tecnologia como um impulsionador para este movimento, como observa Ramos;

O Cinema Direto revolucionou o documentário, através de procedimentos estilísticos proporcionados por câmeras leves, ágeis e, principalmente, o aparecimento do gravador Nagra. Planos longos e imagem com câmera na mão são características deste tipo de documentário. O aparecimento do som direto conquista um aspecto do mundo (o som sincrônico ao movimento) que os limites tecnológicos haviam, até então, negado ao documentário. (Ramos, 2004).

A teoria do Cinema Direto entende que o cineasta deve assumir uma postura não interventiva, observacional, neutra e quase ausente perante a vida que passa diante de uma câmera que pode ser comparada a uma “mosca na parede (observação, contemplação, não implicação ou interferência no que se passava diante da câmera)” (Mascarello, 2006). Assim, o cinema Direto modifica não só a estética, mas a forma de se enxergar o cinema, afastando ideologicamente e indiretamente a animação do documentário.

É amplamente aceito como a primeira referência ao gênero documentário, o artigo escrito pelo realizador John Grierson, no jornal New York Sun, se referindo a Nanook, o *Esquimó*, (*Nanook of the North*, 1922), considerado o primeiro documentário e um marco do gênero, do realizador Flaherty. Na década de 1930, na Inglaterra, especialmente com a criação da Film Units instituição subsidiada pelo governo inglês e o trabalho do General Post Office (GPO), houve um desenvolvimento de uma produção de documentários por profissionais do gênero, sendo John Grierson, a participação mais emblemática para a construção do Documentário. Que entendia que o principal objetivo das produções cinematográficas do documentário deveriam estar voltadas diretamente para uma função educativa e social, através e se utilizando de “um tratamento criativo da realidade” (Grierson, 1966), de acordo com os textos que foram publicados em *First Principles of Documentary* (1932). Esta visão balizou uma linha de pensamento e gerações de documentaristas que seguiram esse modelo, cuja denominação hoje é o documentário clássico, e marcou mais intensamente toda a realização de documentários até a primeira metade do século XX.

Compreendemos que apesar do histórico antigo da combinação entre animação e documentário, desde os filmes de propaganda e educativos da primeira e segunda grande guerra, essas duas

formas cinematográficas seguiram por caminhos distintos impulsionadas por diversos motivos, por um lado, novas teorias sobre o documentário valorizando a imagem capturada *in loco*, como vemos em Grierson, especialmente depois das décadas de 1950 e 1960 no movimento de Cinema Direto, e por outro, o grande desenvolvimento e receptividade de animações fantasiosas direcionadas para o público infantil, tornando indissociável a animação da fantasia, onde as teorias foram sendo amalgamadas em cada segmento, em que o único conceito que os aproximavam era que eram antagônicos, um trataria da fantasia, a outra, da realidade. Contudo, a partir da década de 90 começa um período de maior produtividade de filmes que se utilizam da animação em projetos não ficcionais, não se trata do documentário animado ter começado ou ter sido redescoberto nas décadas de 90 e 2000, mas por diversas razões, conectadas ou separadas, pode ter auxiliado e impulsionando o reatamento em novas produções, como o desenvolvimento e proliferação de novas tecnologias, tanto de produção, quanto de sua acessibilidade de recepção diante da diversidade de plataformas midiáticas, sendo também um ponto crucial a própria receptividade do público e sua aceitação, a maior visibilidade com a participação em festivais assim como o seu desenvolvimento e pesquisa nos centros acadêmicos, onde foram profusamente trabalhadas por diferentes autores e pesquisas acadêmicas, onde acaba por ter uma gama de denominações como “documentário animado”, “animação do real”, “animação documental” ou outras expressões que façam uma distinção entre essa produção e outros filmes de animação e outros documentários, e a propagação de festivais e mostras de documentários animados em todo o mundo, são fatores que corroboram o desenvolvimento da animação no documentário.

Ao longo da história da animação no documentário animado, podemos observar que em boa parte a presença de imagens construídas por técnicas de animação eram secundárias em relação à imagem-câmera, como podemos ver nos mapas animados em *Why We Fight*¹⁶ ou mesmo *A Vitória pela Força Aérea*¹⁷ (*Victory Through Air Power*, 1942), onde a animação era usada como ferramenta de ratificação do que estava sendo propagandeado, desenvolvendo seus temas de com metáforas simplistas, alcançando o público com suavidade ou sendo trabalhada para substituir a ausência de imagens-câmera. Nas últimas décadas, desde o final do século passado, é possível observar a utilização da animação sendo construída com outra proposta narrativa nos documentários, com uma pluralidade de emprego de técnicas e linguagens, com uma diversidade de propostas de uma complexidade maior quanto a comunicação com o espectador, de maneira que, a animação ganha importância dentro do objeto, se tornando mais expressiva e representativa de diversas questões pelo seu formato empregado, onde a animação está de tal forma amalgamada no projeto narrativo, que independente do tempo do seu uso, a retirada da animação mudaria inteiramente a percepção do espectador.

¹⁶ *Why We Fight* é uma série de sete documentários encomendados pelo governo dos Estados Unidos durante a Segunda Guerra Mundial para explicar aos soldados dos EUA o envolvimento de seu país na guerra. Mais tarde, eles também foram mostrados ao público dos EUA para convencê-los a apoiar o envolvimento dos EUA na guerra.

¹⁷ *A vitória pela Força Aérea* (*Victory Through Air Power*) é um filme baseado no livro *Victory Through Air Power* de Alexander P. de Seversky, de 1942, que pedia ao governo estadunidense mais recursos na aviação para a II Guerra Mundial.

Com essa pluralidade de ferramentas e opções diante do realizador, se faz importante ressaltar a análise de Honess Roe, que recupera a definição de documentário trabalhada por Bill Nichols que defende o comprometimento do filme documentário com a realidade do mundo em que vivemos. Nichols propõe que o documentário se distingue da ficção por utilizar uma representação sobre o mundo em que vivemos e não um mundo produzido pela imaginação do cineasta. Índia Mara Martins, centrada na ancoragem do filme em referentes que têm existência no mundo real coloca:

A princípio, nos parece necessário chamar de documentário animado apenas os filmes de animação que têm algum referente no mundo real, independente da sua forma estética ou estilo. A animação deve ser uma opção de representação consciente em função do potencial visual e narrativo, que se adequa ao conteúdo apresentado pelo documentário. A animação deve estar amalgamada no conteúdo, e não ser apenas um complemento, uma solução estética. (Martins, 2009, cap.7, p.8),

Concordamos com a afirmação de Martins em que coloca duas questões pertinentes, tanto a importância do referente no mundo real da animação, quanto a sua relevância narrativa. Martins entende que a relação do filme com algum referente no mundo real ocorre a partir dos materiais utilizados, sejam estes dispostos na banda visual, como fotografias, filmes, documentos, ou na banda sonora, como o áudio de entrevistas ou das falas e diálogos originados pelos personagens do filme. Ainda sobre a escolha consciente da animação como uma forma que comunica através da sua natureza idiossincrática, animada, e não apenas como um recurso estilístico, reconhecemos a importância, mas não a obrigatoriedade, do referente no mundo real como uma necessidade que se traduz em materiais documentais empregados diretamente no filme, como entrevistas, documentos, fotografias ou imagem câmera, em todos os projetos cinematográficos que analisamos neste trabalho, o referente foi materializado. Entretanto, apenas para salientar uma questão controversa do uso de arquivo empregado diretamente no filme, usamos o filme *Valsa com Bashir* (2008), em que um dos entrevistados não autorizou o uso da gravação de sua voz e imagem, que foi interpretado por um ator profissional e posteriormente rotoscopia, e colocado numa locação¹⁸, contudo, não diminuindo o referente real, que foi transformado para estar presente no filme.

Entendemos que a transformação do uso da animação em documentários animados venha resultando numa diversidade de resultados, mas em consonância com a proposta de Índia Mara Martins (2009, cap. 7, p. 8), pensamos que opção pela animação no documentário animado deve ter como base a função de retórica da animação, isto é, sua utilização como ferramenta narrativa. Dessa maneira, a justificativa para a produção de um documentário com animação se

¹⁸ O bar no porto de Telavive existe de fato, mas não foi o local da entrevista original.

dá pela potencialidade da animação em comunicar de uma maneira que falta a imagem-câmera. Segundo Annabelle Honess Roe (2013, p.4) “para que um filme seja um documentário animado, a animação deve ser integrada na medida em que o significado do filme se tornaria incoerente se ela fosse de alguma forma removida”, é exatamente essa questão que difere, por exemplo, da animação utilizada em jornalismo, que é uma reconstituição objetiva do que está sendo falado, não se trata de uma representação de algo que propõe uma apreciação cognitiva ao espectador, onde o maior objetivo é, colocar diretamente o espectador na cena e não propriamente, dialogar com o espectador sobre o assunto abordado.

No interior do termo ‘documentário animado’ podemos ver tendências e nuances: um senso de que ele potencialmente cobre uma área enorme e escorregadia onde qualquer coisa percebida como ‘animada’ encontra qualquer coisa que pode ser percebida como ‘documental’. Dessa forma: documentários que são completamente animados; documentários com imagem-câmera que contém cenas de animação; Filmes de animação que têm algum tipo de tom ou intenção documental, mas podem estar abordando áreas relacionadas (e complexas) como memória, trauma, identidade pessoal... Tudo pode ser enquadrado dentro deste termo elástico – embora possamos então chegar mais adequadamente a termos diferentes, mas relacionados, tais como ‘animação documental’ ou ‘documentário com animação’, ou mesmo neologismos como ‘documação’ ou ‘animdocs’. Neologismos e novas maneiras de pensar podem causar apreensão, no entanto. (Ward, 2013).

Compreendemos que a mudança ao longo da história dos documentários tem relação com a própria transformação da receptividade, da aceitação da animação pelo público e a disponibilidade de interpretar o objeto fílmico colocado como um documentário, pois entendemos que a definição de um filme está fundamentada na experiência particular que o filme estabelece com o espectador. Entendemos também, que no universo do filme documentário, a animação possui a aptidão de falar sobre algo real de forma efabulada e não apenas de forma objetiva no intuito de ratificar ou cobrir lacunas de um documentário com imagem-câmera, mas de implementar um processo comunicativo na criação de uma narrativa singular e de construir com o espectador, novas formas de conexão e produção de sentidos. Entendemos que desta forma, a animação no documentário é expressiva e plural, podendo ser utilizada com diferentes formatos, gerando uma pluralidade de possibilidades comunicacionais com o público.

1.3. Vocação Documental

Neste texto abordaremos questões da animação e suas possibilidades de utilização nas estruturas já vigentes e amplamente estabelecidas do documentário como gênero. Para desta forma, entendermos melhor a utilização da animação no documentário, trabalhando com a percepção de alguns autores, como Honess Roe e Bordwell, deste modo, temos uma melhor percepção dos objetivos e sua utilização, assim como as propostas diversas para a receptividade do espectador do documentário animado. Em seguida abordaremos a adequação às concepções estruturais mais aceitas, com os autores Bill Nichols e Paul Wells, e as pesquisadoras India Mara Martins e Jennifer Serra.

A autora Honess Roe (2013, p.27) observa que a animação é utilizada em documentários animados por dois motivos, o primeiro, com o objetivo de substituir um material gravado inacessível, e o segundo, para interpretar a realidade de uma maneira expressiva, se utilizando de todo o potencial multifacetado da animação. Importante ressaltar que a utilização da animação não estaria restrita a apenas a um dos dois casos, podendo se utilizar de ambas num mesmo projeto. A utilização da animação na primeira opção, segundo a autora, teria uma função de substituição de uma imagem real, desta forma, teria um objetivo de aproximação do real, pois é trabalhada para solucionar a questão da inexistência ou impossibilidade de ser utilizada uma imagem de arquivo. A segunda opção, são os casos fílmicos que há a substituição de uma imagem-câmera e ao mesmo tempo, a animação é utilizada como um elemento expressivo dentro do documentário, expandindo sua dimensão significativa ou ainda, pode ter a função de evocação, quando a animação é trabalhada com o objetivo maior de utilizar a sua expressividade, ressaltando ou apontando questões de um segmento mais subjetivo, como emoções, pensamentos, experiências subjetivas e a própria memória.

Analisando o objetivo de interpretar a realidade de uma maneira expressiva, consideramos importante destacar a função retórica da animação analisada pela pesquisadora India Mara Martins, que ressalta o potencial da animação de comunicar através da sua própria natureza idiossincrática, (Martins, 2009 p.17). A pesquisadora coloca a motivação da produção de um documentário animado, apontando três funções retóricas que justificam o uso de animação no documentário: descrever situações; representar sensações; estabelecer relações entre situações visíveis e invisíveis. Serra entende que estas situações que exploram, através de representações metafóricas, os sentimentos e os universos mentais, potencializam a conexão da animação com as experiências pessoais de outras pessoas, assim como a abordagem para o tratamento de assuntos que são de difícil comunicação direta, e as analisa como animações “evocativas”, como a possibilidade, por exemplo, de um realizador acessar sua própria memória, como acontece no filme *Valsa com Bashir* (*Waltz With Bashir*, Ari Folman, 2008).

Para Wells, o documentário animado apresenta através de sua estética híbrida, animação e imagem-câmera, um produto que se completa, aliando o aspecto visual da animação, o interesse pela estética, com as imagens de arquivo, que trazem o compromisso com a “verdade”, onde a

concepção do filme documentário encontra-se atrelada ao valor indexical da imagem-câmera com o real. Entretanto, aponta que esta construção híbrida problematiza o próprio conceito de verdade, questionando a forma como “o real” tem sido construído em sua utilização baseando-se na imagem mimética como transparência com a verdade. Assim, se faz interessante aprofundarmos as possibilidades da animação, onde Wells (1998) propõe quatro categorias de filmes de animação, com propostas correspondentes às do campo documental, as quais apresentaremos a seguir;

Modo Imitativo, segundo Wells, as animações de caráter documental que se caracterizam conforme este modo ecoam as convenções do cinema documentário tradicional (imagem-câmera). Os exemplos mais recorrentes dessas produções são os filmes educativos, que fazem uso de voz over e do comentário de um especialista. Um dos exemplos mais conhecidos de animação que pode ser encaixada nesse grupo é o filme *O Naufrágio do Lusitania (The Sinking of Lusitania, 1918)*, de Winsor McCay, do qual falamos anteriormente, o qual imita o formato de um cinejornal fazendo uso de informações factuais e desenhos realistas para informar, de maneira propagandística, nacionalista e anti-nazista, ao público os detalhes deste atentado, onde um submarino alemão afunda o navio britânico de passageiros.

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

Modo Fantástico, amplia o funcionamento do Modo Subjetivo deslocando a abordagem realista para um contexto visivelmente não-realista. Nesse modo, “a formulação de realidade representativa é rejeitada como uma convergência (sempre corrupta politicamente) de coerção do comum” (Wells, 1998, p.43). Um exemplo desse tipo de produção são os filmes do animador tchecoslovaco Jan Svankmajer, como *The Death Of Stalinism in Bohemia (1989)*, no qual ele trabalha com a imagem de líderes políticos subvertendo seu significado e associação “comum” para oferecer uma crítica política.

Modo Pós Moderno, segundo Wells, se aproxima do Modo Subjetivo ao priorizar o pastiche e a percepção subjetiva do mundo. Paul Wells comenta uma afirmação de William Moritz:

(...) sugere que a animação funciona melhor como forma abstrata, onde é plenamente demonstrada sua intrínseca capacidade de mover formas não representativas e materiais que estão fora do domínio ortodoxo da construção realista. Esse tipo de animação, deve ser reconhecida como mais especificamente ligado ao desejo de expressão profundamente pessoal, às vezes consciente, às vezes inconsciente, de aspectos do pensamento humano, sentimentos e experiências (Wells, 1998, p. 29).

Trabalhamos para pesquisar os documentários animados sobre guerra seguindo também os modelos definidos por Bill Nichols (2001, p.99), que identifica seis subgêneros ou modos de representação no documentário: poético, expositivo, observacional, participativo, reflexivo e performático. Assim, podemos através de um dos autores mais expoentes no estudo sobre o cinema documentário, aprofundar o conhecimento sobre as possibilidades do uso da animação na estrutura já amplamente aceita e concebida sobre o gênero.

Modo Poético, as possibilidades criativas da animação disponíveis para o realizador abrem uma gama de possibilidades expressivas imensa, em que no modo poético é usualmente utilizado as questões estéticas mais aguçadas, como metáfora para tratar de questões mais complexas, propiciando o desenvolvimento em questões mais subjetivas, como sentimentos, percepções singulares, vivências, questões mais voltadas para a sensibilidade, “ênfatisa associações visuais, qualidades tonais ou rítmicas, passagens descritivas e organização formal. Esse modo é muito próximo do cinema experimental, pessoal ou de vanguarda” (Nichols, 2001, p. 34)

Modo Expositivo, a segunda categoria que Bill Nichols (2001, p. 105) propõe é o modo expositivo, que é o modo mais dominante na história dos documentários: enfatiza o comentário verbal e uma lógica argumentativa “(...) Esse é o modo que a maioria das pessoas identifica o documentário em geral”. (Nichols, 2001, p 105). Filmes expositivos comumente adotam um comentário da voz *over* ou utilizam um comentário da voz da autoridade, em que o locutor é ouvido e também visto, geralmente um especialista sobre o assunto abordado, como o ex-aviador especialista em aviões Alexander P. de Seversky, no filme *A Vitória pela Força Aérea*, (*The Victory Through Air Power*,) de Walt Disney, onde o currículo é apresentado para ratificá-lo como especialista no assunto, o que se torna basilar para a robustez argumentativa.

A impressão de objetividade, do modo Expositivo, é trabalhada com argumento bem fundamentado, facilitando generalizações e argumentação em larga escala. A estrutura animada, pode ser composta por uma variedade de materiais (filmagens, entrevistas, fotos, arquivos) que são reunidos para apoiar o argumento, para persuadir o público de um determinado ponto de vista. A animação é usada principalmente quando não é possível para uma câmera registrar o assunto. Outra razão para usar a animação, é garantir alguma privacidade para as pessoas que testemunham e que preferem não se expor diante de uma gravação, como podemos analisar em *Valsa com Bashir* (*Waltz With Bashir*, 2008), onde um dos entrevistados se recusou a gravar e

requeriu que sua imagem não fosse rotoscopiada e nem a sua voz fosse utilizada, assim um ator reproduziu o texto e a animação foi feita sobre a sua imagem e não a do entrevistado. O filme *Valsa com Bashir* (*Waltz With Bashir*, 2008), conforme iremos estudar mais adiante, embora use alguns traços do modo expositivo, não é o modo predominante, mas sim, o modo performático.

Modo de Observação, é definido por Nichols (2001, p. 109), como uma abordagem que simplesmente observa o que acontece na frente da câmera com intervenção aberta, como sabemos por movimentos como 'cinema direto' ou 'cinema vérité', propostas estas, que vão no caminho oposto ao do documentário animado, principalmente nas animações que têm sido realizadas nas últimas décadas, onde exatamente a procura tem sido apresentar uma proposta sobre algo com referência ao nosso mundo, mas claramente manipulada e construída.

Modo Participativo, o documentarista e a própria equipe interagem abertamente com o assunto, assim “ênfata a interação de cineasta e tema (...) a filmagem acontece em entrevistas ou outras formas de envolvimento ainda mais direto” (Nichols 2001, p.115), desta forma, apresenta aos espectadores interação do realizador com as situações e pessoas e o resultado desta relação é objetivo maior. Este modo talvez seja improvável de ser estabelecido quando se utiliza da animação, pois não há a imagem-câmera da captura da interferência do realizador, pois a animação só existe num mundo fabricado e fictício. Podendo a intervenção do realizador ser representada pela animação, mas pela total subjetividade, se torna incongruente a sua definição como modo participativo.

Modo Reflexivo, outra categoria de Nichols que é bastante interessante de se trabalhar em relação aos documentários de animação, pois neste modo, “chama a atenção para as hipóteses e convenções que regem o cinema documentário. Aguça nossa consciência da construção da representação da realidade feita pelo filme” (NICHOLS, 2001, p.125). Ao enfatizar a natureza expressiva do filme, esse modo oferece ao espectador um distanciamento e propõe a consciência de ver o documentário pelo que ele é: uma construção ou representação. Assim, é uma característica que passa a ser natural ou intrínseca no documentário animado, onde apresenta a sua própria construção de forma ininterrupta para o espectador, que desde o início, estará ciente da natureza fabricada das cenas.

Modo Performático, entendemos ser o modo mais próximo da animação no documentário animado contemporâneo, permitindo um grau elevado de liberdade artística diante da subjetividade de diversas questões e a própria relação comunicacional do público com a proposta do realizador.

Ênfata o aspecto subjetivo ou expressivo do próprio engajamento do cineasta com seu tema e a receptividade do público a esse engajamento. Rejeita idéias de objetividade em favor de evocações e

afetos. Todos os filmes desse modo compartilham características com filmes experimentais, pessoais e de vanguarda, mas com uma ênfase vigorosa no impacto emocional e social sobre o público. (Nichols, 2001, p.131)

Assim, em combinação com uma análise de cada filme em particular, as seis categorias de Nichols, podem ser úteis para investigar os documentários que se utilizam da animação de diferentes maneiras e objetivos, é exatamente esta análise e interação dinâmica entre as intenções do cineasta, os aspectos formais do filme e o papel construído para o público, as quais são caras nesta pesquisa, se tornando ainda mais relevante diante do fato de, estarmos trabalhando com filmes que se utilizam da animação em um documentário, enriquecendo o debate e a pesquisa para cada modo proposto diante do uso destas duas instâncias amplamente aceitas como dicotômicas.

Dentro da estrutura consideramos que o áudio no cinema de animação pode ser a estrutura que indexa o filme ao mundo real, ganhando importância estrutural para uma leitura documentarizante. Trabalharemos aqui com o enfoque da utilização da animação levantada por Hoes, onde a animação pode ser utilizada para cobrir uma imagem que faltou ou para ser representativa e expressiva, onde a animação, nestes casos, assume a forma de um depoimento em imagens, onde as falas dos personagens em imagens transpostas pelo animador agrega tanto a visão do personagem, como a própria visão de mundo do realizador ao expor o seu relacionamento com as vozes.

Concordamos com Ward, quando analisa a importância da voz no documentário animado, pois nestes casos, a voz tem a importância do entendimento do que é dito, como em qualquer outro documentário com imagens-câmera, contudo, assumem uma relevância, que não há em nenhuma outra forma, pois como entende Jennefer Serra, no documentário animado, a camada sonora é responsável por dotar o filme de valor de “autenticidade”, através do que Michael Renov chama de “indexicalidade acústica”, uma vez que o áudio carrega os traços indiciais da gravação que a originou (SERRA 2017, p.95). Entendemos que nestes filmes o áudio ganha uma relevância basilar para a confecção de toda a animação, pois é a partir daí que o filme cresce, com total liberdade de criação do realizador, pois apoiado apenas na voz, não há o cerceamento da imagem-câmera. Contudo, concordamos com Serra onde analisa que, o uso do áudio real de entrevistas, narrações ou depoimentos, que são interpretados criativamente pela parte visual, gera no espectador o entendimento de estar visualizando o objeto resultado do encontro do realizador com algo ou alguém real, desta forma, mais que assimilar narrativamente o que é apresentado, abre um espaço para uma percepção de análise do próprio realizador quanto ao entendimento que ele absorveu da voz e, transpôs em imagens na construção da parte visual do objeto. Entendemos que esta liberdade expressiva do realizador não é infinda, pois não pode construir de forma independente, como na ficção. A sua liberdade começa e termina no próprio áudio, desta forma, a sua relação com o áudio, é potencialmente percebida como parte integrante da narrativa fílmica do documentário animado.

Enquanto sound design, música e animação podem ser pensados como práticas separadas com técnicas e discursos independentes, é no estabelecimento de relações entre essas formas de arte que começamos a reconhecer o cinema de animação contemporâneo. (Wells, 2006, p. 56)

Por fim, destacamos a observação de Paul Ward sobre o que pode suscitar o interesse por produções híbridas como o documentário animado. Ao analisar o filme *Tarnation* (2003), a autobiografia de Jonathan Caouette na qual o realizador expõe muito de sua vida pessoal através de diferentes materiais (fotografias, filmes em Super-8, vídeo digital etc.), Ward chama atenção para um novo tipo de filme documentário, de intenso caráter pessoal, baseado na exposição de assuntos de fórum íntimo como interesses pessoais, músicas favoritas, notas em diários etc. Desta forma, segundo o autor, estas obras revelam uma afirmativa, “porque documentários contam histórias sobre o mundo real, eles serão sempre parte desse mundo, e precisarão manter-se envolvidos com ele” (Wells, 1998, p. 102). Assim, entendemos que a construção de documentários animados que se baseiam em subjetividade e questões pessoais, como tem se tornado uma tendência contemporânea, é o próprio reflexo do mundo, que se interessa pela produção de sentidos através do próprio documentário (Serra, 2007, p. 95).

2. O Desvio do Real pela Animação

2.1. Efabulação do Real nos Documentários Animados

Entendemos que a efabulação sobre o real, apoiada na animação, amplia o potencial expressivo e comunicativo do documentário, mas para melhor apurar a compreensão da efabulação sobre o real, passamos brevemente pelo entendimento da associação amplamente aceita sobre o real no documentário, onde significa estar em conformidade entre o pensamento e o objeto do pensamento, ser verdadeiro, ter precisão ter rigor na representação da realidade, contudo, nenhum documentário é detentor de uma asserção do mundo em que vivemos de forma absoluta e mostra as coisas tal como realmente aconteceram, pois não é uma mera reprodução, mas sim, uma obra cinematográfica, conseqüentemente, artificial. Dito isto, entendemos a efabulação não como uma criação pedagógica inventada com uma moral, mas portadora de uma característica mais abrangente, com a possibilidade de ter uma analogia com os fatos, que possui uma relação direta sobre algo do nosso mundo real, assim, nos interessa na efabulação, o seu poder dentro da narrativa de se chegar ao real, por uma subjetividade artística.

A efabulação sobre o real, tem um vasta capacidade representacional, pois é capaz de abordar um fato real e ao mesmo tempo, mostrar que se está efabulando sobre a realidade, sem disfarces ou resguardo de imagens de arquivo indexadas com o real, a animação é apresentada com tamanha precisão em virtude de sua natureza construída que, muitas vezes, não poderia ser desenvolvida com uma imagem-câmera. Com uma estética específica, a narrativa animada tem uma possibilidade criativa e libertadora, como tal, a possibilidade de ser mais intensa tanto em termos visuais quanto em termos de significação. O espectador pode deixar de ver o personagem real ou um objeto em cena para ver o que ele representa, o significado da ação na história. Assim, podendo alcançar significações específicas através da leitura efabulada do realizador.

Esta potencialidade da efabulação sobre o real, de ser o resultado da relação do realizador com o objeto, cria uma estrutura distinta do documentário clássico, que muitas vezes aborda o real apenas com uma estética intimamente associada à mimese, onde busca uma forma de revelar a realidade como fato inegociável baseada na indexicalidade da fotografia e imagem-câmera. O documentário que utiliza a animação, traz uma nova perspectiva para o espectador que, entende esta nova estética como ferramenta de representação, muitas vezes, de forma subjetiva e ou pessoal. Alguns pontos vêm colaborando para uma maior aceitação do espectador diante desta proposta de efabulação, onde principalmente o maior interesse acadêmico, juntamente com o crescimento quantitativo de documentários animados desde a década de 90, e não apenas pelo aprimoramento técnico e barateamento das ferramentas de produção, mas pelo sua relação com o espectador, oferecendo um maior espaço de independência, um indício que este é um recurso criativo e mais característico da era atual do que de qualquer período anterior, embora, como

vimos anteriormente, já tenha sido utilizado de forma profícua desde a Primeira Guerra Mundial, o que nos dá pista da mudança da relação do espectador com o próprio documentário animado, numa transformação sincrônica entre emissor e receptor. Assim, a questão da persuasão do espectador parece dar lugar para um maior diálogo e participação, superando uma meta propagandística bastante utilizada ao longo da história do documentário animado, em que visava apenas moldar realidades em vez de refletir sobre elas. A própria natureza do documentário animado de ter a construção evidenciada, distanciando-se da mimese tão cara ao documentário clássico, com uma captura "direta" de eventos e da estética documental, onde a efabulação ou a falta de um realismo aparente, é na verdade, um dos grandes potenciais do documentário animado, a sua efabulação sobre o real amplia a construção de uma relação com o espectador com uma proposta de emancipação do próprio espectador.

Como Paul Ward (2005) destaca, a principal habilidade da animação para a construção de filmes documentários é sua capacidade de documentar o indocumentável, de fazer ver o invisível, o que ocorre no caso da representação de eventos que não foram registrados por uma câmera ou na representação onde há a efabulação do real com as animações sobre aquilo que não pode ser filmado, em sua habilidade de documentar ou representar estados mentais, sentimentos, sensações e da subjetividade de indivíduos. Nessas obras, a animação permite ao espectador visualizar aquilo que é verdade do ponto de vista dos entrevistados e realizadores, em especial quando se fala em filmes de testemunhos sobre guerra, baseados em depoimentos de sobreviventes, onde a subjetividade e questões pessoais estão fortemente presentes, assim, a animação nos parece ser um espaço profícuo de representação das questões intrínsecas dos envolvidos, de modo artística, plural e verdadeira.

As imagens que faltam no filme de animação, as que estão ausentes, são extremamente pertinentes da proposta de como se representar o horror das guerras e conflitos. A imagem-câmera que não é mostrada no documentário animado, seja porque a câmera não estava presente na situação ou que, tenha sido suprimida, por uma escolha artística, para melhor representar algum aspecto aspirado pelo realizador, é um importante indício narrativo, assim, averiguar para onde a representação sobre a violência nos documentários animados aponta é relevante, pois o que não foi mostrado, é diretamente um dinamizador daquilo que é mostrado, com amplo potencial de gerar perguntas pelo espectador sobre o próprio formato do que está sendo apresentado. Entendemos que em muitos documentários, há uma necessidade da animação em virtude da ausência da imagem-câmera, enquanto outros documentários, exploram o potencial narrativo da animação de modo mais substancial, e deste modo, direcionando o entendimento do espectador, não apenas para o mundo em que vivemos, mas para a própria forma representacional escolhida pelo realizador de falar sobre o mundo. Queremos ressaltar que, as escolhas representacionais e narrativas, são inerentes a todos os filmes documentais, é uma representação de um determinado evento, portanto, um discurso sobre o mesmo e, como tal, está imbuído de subjetividade. A efabulação não é um corte abrupto com o ocorrido, pois trata-se de um desvio, por exemplo, ao tratar de assuntos sobre violência, não se busca eliminar o impacto da imagem real, mas procura uma ruptura com o objeto,

quebrando o paradigma reprodutivo de imagens-câmera, e assim, impulsionando uma perspectiva diferente sobre a violência, inclusive, abrindo espaço para a observação de como a violência é entendida e trabalhada pelo realizador.

Julgamos que em determinados segmentos documentais sensacionalistas, a utilização de cenas violentas com imagens-câmera, tem o intuito de captar a atenção do espectador, o qual se interessa pela imagem por um determinado nível de prazer espetatorial da brutalidade ou por uma questão de *voyeurismo* do grotesco. Outra questão trabalhada com imagens-câmera, tem uma correlação maior com a criação de uma doutrina pelo poder de quem tem o domínio da produção e propagação da imagem, como exemplo, os filmes de propaganda que foram utilizados pelas grandes potências mundiais, ao longo das grandes guerras, em que se buscava uma filosofia de aculturação por meio de projetos audiovisuais, que implementavam um determinado conceito, funcionando como multiplicador da capacidade do dispositivo trágico. A imagem da violência tem se impondo no cotidiano midiático de espetacularização do real, deixando o horror, a atrocidade, o inadmissível da violência próximo, acessível, familiar e banalizado. Onde em muitos produtos audiovisuais com visões internacionais colonialistas e nacionais, com questões internas em sociedades marcadas pela forte divisão de classes, onde os mais desprovidos são sistematicamente excluídos da cidadania, e conseqüentemente, do poder de representação, onde o medo propagado se torna ferramenta de governabilidade, a instabilidade promovida em benefício de uma estabilidade estrutural de um sistema retrógrado e opressor, assim, o cinema tem um papel simbólico-político importante a cumprir, a ferramenta de animação e seu potencial de efabular tem uma relevância, como exemplo, analisaremos, posteriormente neste trabalho, o filme *Mais um Dia de Vida (Another Day of Life, 2017)*, que trabalha mostrando o lado com menos poder de representação em uma guerra, contribuindo para quebrar a propensão dos mais desprotegidos caírem no ostracismo da história.

Entendemos que a profícua utilização de imagens violentas envolvem o espectador cotidianamente e para melhor entender a influência das imagens, passemos brevemente sobre a questão da metáfora abordada por Lakoff & Johnson em *Metáfora da Vida Cotidiana* (2002, p. 45), onde o entendimento da metáfora é que ela surge em nosso cotidiano e estabelece a nossa relação com o mundo, dito isto, consideramos importante analisar brevemente a evolução do entendimento da metáfora no próprio cinema documental, onde entendemos que usualmente, o emprego da metáfora era percebido de uma forma simplista, sem o real valor cognitivo;

A metáfora é, para a maioria das pessoas, um recurso da imaginação poética e um ornamento retórico - é mais uma questão de linguagem ordinária. Mais do que isso, a metáfora é usualmente vista como uma característica restrita à linguagem, uma questão mais de palavras do que de pensamento ou ação. Por essa razão, a

maioria das pessoas acha que pode viver perfeitamente bem sem a metáfora. Nós descobrimos, ao contrário, que a metáfora está infiltrada na vida cotidiana, não somente na linguagem, mas também no pensamento e na ação. Nosso sistema conceptual ordinário, em termos do qual não só pensamos mas também agimos, é fundamentalmente metafórico por natureza. (Lakoff & Johnson, 2002, p. 45)

Observando filmes como *A Vitória pela Força Aérea* (*Victory Through Air Power*, 1943), passando por *Why we fight* (1942-45), entendemos como a linguagem figurada é empregada de maneira objetiva, num discurso mais direto, que busca a facilidade de absorção das propostas colocadas em um processo propagandístico. Posteriormente, como afirma Zanotto na apresentação da obra *Metáforas da Vida Cotidiana*, em que há uma transformação com a ruptura paradigmática que vinha ocorrendo gradativamente desde a década de 70, o que gera uma crise no enfoque objetivista da metáfora, atribuindo a ela um status epistemológico, surgindo a partir daí, investigações a respeito das significações e o emprego da linguagem figurada pela metáfora.

A utilização da metáfora é um elemento da efabulação significativo para o documentário animado, Lakoff e Johnson (2002) definiram a metáfora como “compreender e experienciar uma coisa em termos de outra”. Desta forma, o documentário animado propõe ver de um modo diferente, se apresentando como uma metáfora, pela sua estrutura de animação e como técnica narrativa. Assim, vendo um formato alterado, se propõe perceber de uma modo diferente, desempenhando desta forma, uma importante funcionalidade na relação filme - espectador, “a metáfora é primordialmente uma questão de pensamento e ação, e somente secundariamente, uma questão de linguagem” (Lakoff & Johnson, 2002, p. 253).

É um importante instrumento do nosso aparato cognitivo e é essencial para nossa compreensão do mundo, da nossa cultura e de nós mesmos (...) o que quer dizer que nós só percebemos e experienciamos uma boa parte do mundo por meio de metáforas (Zanotto, 2002, p. 33).

Observando a linguagem cinematográfica aperfeiçoada, no início do século XX, pelo realizador D.W. Griffith, na Biograph, onde desenvolveu os “procedimentos técnicos e de organização lógico-narrativa dos planos” (Costa, 2003, p. 61) que expandiu as bases da própria linguagem cinematográfica, como podemos averiguar em “*O Nascimento de uma Nação*” (*The Birth of a Nation*, 1915), filme em que aponta as potencialidades do cinema como sendo um entretenimento artístico, com uma linguagem cinematográfica peculiar e uma montagem complexa na busca de uma narrativa específica. Montagem esta, que era conduzida por planos que, de acordo com a sua disposição, gerariam um terceiro significado mediante os efeitos

psicológicos constituídos nos espectadores, dessa forma, também podemos apontar esta narrativa como metáfora da linguagem cinematográfica. Assim, também entendemos como metáfora os movimentos de câmera, em que o espectador experimenta uma sensação condizente com a narrativa fílmica, através das escolhas dos movimentos definidos pelo realizador. Deste modo, o movimento de câmera e os próprios enquadramentos na animação, são um processo de interpretação e reconstrução de um recorte do real empregado na obra, igualmente como outras diversas técnicas disponíveis para a composição narrativa, como sons, trilhas, planos, movimentos, enquadramentos, texturas, ou seja, tudo que compõem a linguagem cinematográfica é instrumento metafórico utilizado na realização do filme.

[...] a câmera, com suas possibilidades de movimento, de ângulo, de enfoque, ou o tipo de iluminação, para citar apenas estes elementos, são fatores que permitem nuances, conotações, sugestões visuais que não são possíveis em outras manifestações artísticas (Moreno, 2007, p. 9 *apud* Ramalho 2014, p. 42).

Outra questão muito interessante levantada pelo pesquisador Felipe Ramalho é o objeto em cena, pois assim como tudo que compõem o filme, foi pensado para estar ali, desta forma, com o objetivo de dialogar com o espectador, podem sugerir sensações, situações, pensamentos, podendo ter uma diversidade de “Conotações que enriquecem o significado do filme” (Moreno, 2007, p. 15 *apud* Ramalho 2014, p. 44). Ainda sobre as questões que preenchem o filme e dialogam de forma metafórica com o espectador, temos os elementos da natureza, que reproduzem significações e representações metafóricas, como fogo, água, terra e ar, podem trabalhar como referente no sentido de levar ao espectador questões além das que estão sendo faladas ou colocadas de maneira mais direta, assim, através do posicionamentos destes elementos e de uma configuração mais subjetiva, construir metáforas na obra fílmica.

Desta forma, quando se utiliza da animação, os recursos disponíveis são imensuráveis e podem seguir todas as predileções artísticas, assim emprega-se a metáfora de uma forma ampla, sendo uma ferramenta expressiva e auto reflexiva, pois tudo que é inserido na obra fílmica é resultado de escolhas prévias da equipe de realização, antes mesmo de sua confecção. Deste modo, podemos dizer que todos os elementos que compõem um filme, são trabalhados de forma metafórica, pois as cores, os movimentos de câmera, enquadramentos, cenários, fotografia, cenografia, indumentária, gestual, interpretação, tudo foi pensando para expressão artística do realizador. Dito isto, podemos entender o cinema de animação mais que representação do real, mas uma comunicação artística que pode dialogar para que o espectador tenha uma experiência e compreensão de um assunto, por uma sequência de ferramentas disponibilizadas, conduzindo-o para um olhar do real por outro ângulo. Outro uso interessante sobre o desvio pela efabulação tem ligação direta com uma das características importantes do documentário animado, quando se fala de eventos violentos e traumáticos, que é o próprio anonimato do personagem quando necessário ou mesmo requerido.

Percebemos que, contraditoriamente, é exatamente a efabulação do real com a utilização de metáforas onde o documentário ganha força expressiva, pois se a animação é criada para trabalhar de forma metafórica e não busca a mimese com o real, o foco passa a ser a compreensão e aceitação de experimentar o real pela efabulação, onde, por exemplo, cada personagem animado pode ser uma metáfora, um arquétipo de um comportamento humano, assim, essa metáfora pode falar mais sobre o ser humano que a própria imagem capturada de uma pessoa. Esse aspecto do arquétipo é interessante quando mais a frente trabalharmos com as concepções de Brecht, onde o ator não interpreta seu personagem, ele apresenta um comportamento humano, o mesmo se repete com as animações que se utilizam de personagens não humanas, mas que tem as características do ser humano, por exemplo, como veremos mais adiante as vacas no filme *As 18 Fugitivas (The Wanted 18, 2014)*, onde os animais estilizados exercem funções de animais, mas pensam como humanos, cada animal é possuidor de uma personalidade forte e marcante. O primeiro realizador a trabalhar com animais com características humanas foi Winsor Mccay “como recurso expressivo e de identificação com o público” (Lucena, 2005, p. 57). Este recurso foi inaugurado em 1912, no filme *The Story of a Mosquito*, também conhecido como *How a Mosquito Operates*.

Mccay vai conceber seu mosquito (a quem ele chama de “Steve”) como uma figura de características humanas, embora sem amenizar na sua aparência de inseto chupador de sangue, até pelo contrário: ele parte para exageros anatômicos, que, combinados com apetrechos como chapéu e valise, originaram uma criatura cômica (Lucena, 2005, p. 57 e 58).

O realizador Winsor Mccay, que para nossa pesquisa é muito caro, pois posteriormente, trabalharemos o *Naufração de Lusitania (The Sinking of Lusitania, 1918)*, considerado o primeiro documentário animado da história, mas neste capítulo, se faz rico por também inovar e trabalhar a metáfora através do seu personagem mosquito, que possui personalidade humana, com as “fraquezas típicas do caráter humano” (Lucena, 2005, p. 68), onde o espectador consegue vivenciar mais que apenas uma pessoa, mas um arquétipo, e assim, refletir de uma forma mais ampla sobre o seu próprio comportamento.

Walt Disney foi um dos produtores que melhor entendeu e se utilizou do uso de animais com características humanas, que muitas vezes o espectador pode até esquecer quais animais eles são, mas suas personalidades ficam muito bem marcadas, por exemplo Mickey, Minnie, Pato Donald, Pluto, Ursinho Pooh, Margarida, Tio Patinhas, Pumba, Timão, Simba, Nemo, e ainda os objetos que ganham personalidade, como Lumière, Potts, Chip, Cogsworth, Espanador, Olaf, Xerife Woody, Buzz Lightyear, para citar apenas alguns, onde cada um trabalha como metáfora para o comportamento do ser humano. Como vimos anteriormente a utilização do Pato Donalds, na animação *The Spirit of 43*³⁹ (*O Espírito de 1943*), que é um desenho animado

estadunidense, produzido pelos Estúdios Disney, como parte de uma mobilização propagandística, que envolvia diversos estúdios ao longo da II Guerra Mundial. Protagonizado pelo Pato Donald, este curta-metragem, com uma concepção propagandística de guerra, onde o personagem é um operário padrão, ao receber o seu salário procura algum lugar para se divertir, entretanto, cai em um dilema e sua consciência é dividida, de um lado, o Pato Donald econômico, do outro, o perdulário. Desta forma, com um tema bastante objetivo, busca impulsionar o sentimento nacionalista das classes de trabalhadores menos favorecidas; onde é importante fazer sacrifícios para manter o país forte na guerra com seus impostos. O curta metragem *Der Fuehrer's Face*²⁰ é outro filme de propaganda, realizado no mesmo período, onde o Pato Donald tem um terrível pesadelo, em que trabalha para os alemães, onde passa fome, sofre lavagem cerebral sobre a supremacia branca, não tem direitos trabalhistas e é coagido em tempo integral. Ao final, acorda, abraça a sua réplica de Estátua da Liberdade e fala “como é bom ser cidadão americano”.

Apresentamos diversas possibilidades de efabular sobre o real, com pluralidade de ferramentas que são utilizadas com propostas distintas e resultados únicos, onde é imensurável a liberdade representacional que transforma o mundo em que vivemos em algo efabulado, gerando narrativas com concepções comunicacionais singulares. Independente das nuances e intensidades de efabulação em cada proposta, todos buscam um desvio pela animação do real. Onde não há uma estrutura rígida entre as escolhas, que podem ser híbridas, assim, podem trabalhar com diversos intuitos, priorizar a característica auto reflexiva, despertando um estranhamento ou distanciamento, propagar ideologias, suavizar imagens consideradas impactantes ou de difícil comunicação, propostas surrealistas, questões subjetivas, emotivas ou pessoais. Percebemos que a animação é uma importante e poderosa ferramenta para o espectador re(ver) por outro ângulo algo do nosso mundo, familiar ou estranha, com um novo olhar através de uma efabulação do real colocada na obra filmica pelo realizador.

2.2. O Espectador

O pesquisador Wilson Gomes faz uma análise do modo com que herdamos a tradição de estudar o cinema como texto, priorizando o emissor e assim, todas as características do cinema estariam voltadas preponderantemente para o estudo da obra e do autor, o que entende ser uma consequência do pensamento de Aristóteles²¹, que, segundo Gomes, o filósofo acreditava que, em cada um dos gêneros de representação o criador deve buscar o efeito apropriado, isso significa uma estrutura que reproduz um efeito específico no espectador, deste modo, o papel do criador é projetar, prever e organizar os efeitos no receptor de acordo com o gênero escolhido,

¹⁹ *The Spirit of '43* é um desenho animado estadunidense de 1943, produzido pelos Estúdios Disney como parte do "esforço de guerra" daquele país durante a II Guerra Mundial. A duração é de curta-metragem e é protagonizado pelo Pato Donald.

²⁰ 1943: Oscar de melhor curta de animação.

²¹ Aristóteles (384 a.C. — 322 a.C.) foi um notório pensador e filósofo que viveu na Grécia Antiga e marcou profundamente o mundo ocidental.

assim, o efeito nada mais é que uma resposta ao que foi programado na criação, concebida na construção da sua obra, como também e conseqüentemente, constituindo a sua recepção. Deste modo, criação é uma construção de elementos disponíveis para a composição da obra com enfoque em determinados efeitos, que como falamos, deve seguir a especificidade de cada gênero, assim, a “poética estaria, então, voltada para identificar e tematizar os artifícios que no filme solicitam esta ou aquela reação, esse ou aquele efeito no ânimo do espectador” (Gomes 96, p. 10)

Avançando na análise fílmica, abordamos o trabalho da pesquisadora Serra Jennefer, que faz um estudo da obra *Leitura não Ficcional da Animação*, publicada em 2011, pelo teórico francês Roger Odin (1984), onde propõe um modelo de abordagem teórica, denominado semiopragmática, onde sugere que a investigação sobre a estrutura de sentidos de um determinado filme é produzido na construção do objeto fílmico e também, na sua recepção. Onde entender a percepção dos filmes como a produção de sentido que vai além dos elementos desenvolvidos e propostos no filme, como os elementos externos ao filme e o próprio contexto. Desta forma, o modo de leitura documentarizante é algo comum aos filmes designados como documentários, portanto, ganha vida quando o público entende que o anunciador da comunicação fílmica é um sujeito real e não um sujeito fictício, neste caso, seria uma “leitura ficcionalizante”, onde se constrói mentalmente a figura de um enunciador fictício para a comunicação fílmica (Serra, 2017, p. 17).

Serra entende que um primeiro passo para este engajamento do espectador com o documentário animado, é a compreensão que determinado filme possa, pelas suas características, quando este fornece instruções ao espectador para pôr em ação uma leitura específica desta categoria fílmica, segunda Serra, Odin formulou diferentes modos de produção de sentido e afetos que correspondem a diferentes tipos de experiência de comunicação ou modos de leitura fílmica, onde propõe uma diversidade de modos, como espectacular, ficcionalizante, fabulista, documentarizante, moralizante, artístico, estético, energético, privado, dentre outros, sendo o modo de leitura documentarizante, o que corresponde à união das produções que demandam ser lidas sob o modo documentarizante (ODIN, 2000, p. 128, *apud* SERRA 2017, p. 176), visto que os documentários animados têm uma construção específica, onde é apresentado ao espectador a própria estrutura deste modo e, apenas desta maneira, o leitor teria a possibilidade da leitura documentarizante, e logo, relacionar-se com o filme como um documentário. Assim sendo, o espectador assiste ao documentário animado como sendo uma proposta efabulada de asserção sobre o mundo em que vivemos, embora tenha a influência da tradição cultural que liga as animações ao mundo de fábulas e a imagem-câmera ao mundo documental, consegue-se manter a leitura documentarizante diante da sua estrutura proposta. Deste modo, se faz interessante a busca da análise de como o espectador, ao ver um documentário que se utiliza da animação exerce essa leitura documentarizante e a estrutura de cada documentário.

Vivian Sobchack, aprofunda a relação da obra documental com o espectador, diferenciado a receptividade também pela própria estrutura do espectador, pois entende que o “documentário

designa mais que um objeto cinematográfico dentro de um gênero com suas características textuais construídas historicamente, mas também entende por uma a relação subjetiva particular do espectador com um objetivo cinematográfico ou texto visual” (Sobchack, 1999, p. 241) e analisa Meunier, que ressalta que toda representação cinematográfica é sempre modificada pelo conhecimento pessoal e cultural, é o que difere e individualiza a experiência espectral ao reconhecer o mundo da vida em que habitamos. Ainda sobre o espectador, entende que a consciência documental é a compreensão e não evocação de sentimentos, ou seja, a experiência documental tem uma relação de aprendizado concomitante a experiência de assistir ao filme, onde o que determina o modo específico de identificação, é o contexto pessoal de cada espectador em relação a um determinado filme. Assim, concordamos com Sobchack, que é a própria consciência do espectador que pode determinar o respectivo tipo de objeto cinematográfico, e suas peculiaridades e pluralidades, onde apenas o espectador, como agente ativo, pode de fato constituir o que lhe é entregue como memória, ficção, ou documento.(Sobchack, 1999, p. 242)

O que é fundamental para a experiência do documentário, como tal, é que, por mais que nosso conhecimento cultural nos informe que quem e o que vemos na tela são aspectos parciais de um conjunto existencial "real" e mais geral, nosso conhecimento específico dessas pessoas e eventos é contemporâneo com a nossa exibição do filme. (sobchack, 1999, p. 241)

Essa relação constitutiva do espectador com o documentário, ganha uma dimensão específica quando trabalhamos com o documentário animado, pois este, propicia um diálogo diferenciado do espectador com o realizador, onde faz uma asserção sobre o mundo como os demais documentários, porém, com a utilização da animação, que não concebe gerar o valor da verdade de forma indiscutível, o espectador acaba por se relacionar com a proposta da obra como um todo e não especificamente com o fato em si. Deste modo, entendemos que mesmo com a proliferação de documentários animados a partir das décadas de 90, a animação continua desconectada mimeticamente do real, gerando um grande potencial crítico no espectador por sua representação animada, onde a construção do documentário fica sempre aparente, mesmo diante do uso comum em documentários contemporâneos. Acrescentamos que além da sua natureza auto reflexiva, ainda há ferramentas que podem exacerbar a construção do documentário animado, podendo combinar criativamente estilos visuais variados e esta miscelânea de fontes, como veremos adiante nos documentários como Torre (*Tower*, 2016), que interrompem intencionalmente o fluxo de envolvimento do espectador através da construção híbrida de matrizes distintas, onde acreditamos exercer um potencial de desfamiliarizar o espectador com o habitual, acentuando a visualização das escolhas representacionais feitas pelo realizador, que são cruciais para o engajamento da avaliação crítica pelo público. Não significa que uma estética seja necessariamente mais verdadeira que outra, contudo, destacamos que a

estrutura em que há uma diversidade de formatos, materiais e fontes, resultam numa atenção à estética intrínseca do projeto híbrido, como aponta Diniz (2019, p. 90), “ao enfatizar a estética usada para retratar o conteúdo, é negada qualquer ilusão de transparência da obra com o real”, assim sendo, a representação se torna visível como uma escolha específica entre muitas, em vez de assumir equivalência entre a representação e seu referente. Que, por sua vez, enfatiza a idéia de que todas as linguagens de representação são construídas e mediadas, uma consciência que é basilar na manutenção e promoção da criticidade do espectador.

A implementação de uma estética distinta é uma forma de questionar a hegemonia do status quo [...] Então, o artista deve atuar revelando uma estética universalmente aceita da verdade, isto é, usando outra estética que revela a anterior como tal (Camerotti, 2009, p. 22, 47, *apud* Diniz, 2019, p. 90)

Para entendermos como o espectador pode ser convidado a um olhar mais crítico, observamos um dos filmes que analisaremos com mais detalhes no terceiro capítulo deste trabalho, *A valsa com Bashir* (Ari Folman 2008), um documentário animado estudado e premiado²², que foca nas lembranças ou na busca das lembranças de soldados israelenses durante um período da invasão de Israel ao Líbano em 1982, onde ocorreu o massacre de refugiados palestinos nos campos de Beirute²³. O filme trata do trauma e reconstrução da memória onde o espectador acompanha o personagem principal em busca de suas memórias, quase que em sua totalidade realizado por animação que reconstrói visualmente entrevistas com outros soldados, mas o filme termina com a animação cedendo espaço para imagens-câmera gravadas no local após o massacre de Sabra e Shatila em 1982. A mudança da animação para a imagem-câmera na última cena do filme transforma fortemente a experiência do espectador. Enquanto alguns podem ver a última cena na *Valsa com Bashir* (*Waltz with Bashir*, 2008) como validação do valor documental do filme, como uma ratificação através da mimese dos fatos, por outro lado, pode prejudicar a visão do espectador sobre a liberdade representacional do realizador das escolhas empreendidas ao longo do filme, que são cruciais para o engajamento da avaliação crítica do espectador, pois surge o questionamento se a animação foi utilizada apenas cobrindo os espaços que não eram possíveis serem realizados com imagem-câmera ou de fato se trata de uma narrativa subjetiva, pessoal, que apenas poderia ser realizada com animação diante seu potencial artístico. Diversas possibilidades de interpretação são abertas ao usar imagens fotográficas ao final do filme, como evidência ou como marcador da realidade, a natureza construída da representação animada, ao longo do filme, é enfatizada e tem sua recepção reestruturada pelo espectador.

²² Lançado no festival de Cannes, ganhou um Globo de Ouro de melhor filme em língua estrangeira, um Prêmio NSFC de Melhor Filme, um César de Melhor Filme Estrangeiro e um DIA Award for Documentary Feature, e foi nomeado para um Oscar de Melhor Filme Estrangeiro, um BAFTA de Melhor Não Film no Idioma Inglês e um Annie Award de melhor filme de animação.

²³ https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2003/030213_sharondi.shtml, acessado em 18/06/2020.

O aumento recente e exponencial da animação em não-ficção, não apenas nos documentários e filmes em geral, mas massivamente em nosso cotidiano, em diversas plataformas e dispositivos como smartphones, computadores, TVs, tablets, painéis publicitários, em todos os lugares, metrô, comboios, aviões, rua, em casa, oficina, escolas, automóveis, ou seja, em todos os lugares da vida moderna - significa na prática que, os espectadores estão se habituando com a comunicação através da animação, utilizadas de forma acrítica para representar ou expressar eventos reais, processos e interações. Neste ponto, temos dois caminhos, o de familiarização da animação no documental, a tal ponto de se tornar transparente por já não ser um ponto de estranhamento para o espectador, e desta forma, deixar de ser um ponto de impulsionar a crítica do mesmo. Por outro lado, e acreditamos mais no potencial desta vertente, é o fato de a animação ao se deslocar e se fortalecer no caminho não ficcional, permite ao espectador não precisar do estranhamento para ser crítico, mas apenas ser crítico ao conteúdo do que é ofertado, pois entendemos que por mais que a animação seja utilizada e se torne corriqueira e familiar, tanto em filmes, como no jornalismo, a base de construção ficará sempre evidente ao público.

Cientes que o documentário é amplamente entendido como arte indexada com o real através de imagens-câmera, muitos documentários animados complementam imagens animadas com materiais de apoio associados a convenções documentais mais clássicas, como a utilização de entrevistas, utilização de áudio, imagem-câmera, ou de outros materiais de arquivo, na busca por uma evidência da realidade ou forma de estímulo constante do espectador, não num sentido de entretenimento, mas de uma postura crítica ininterrupta. Um exemplo para pensarmos a relação da animação com a imagem câmera é o documentário *Torre (Tower)*, Keith Maitland, 2016), sobre o primeiro tiroteio em massa dos Estados Unidos, em 1966, na Universidade do Texas, em Austin, trabalharemos neste filme no capítulo 3 desta dissertação, apresenta informações factuais destinadas a persuadir os espectadores da veracidade, mas a recepção ou envolvimento do espectador com suas alegações de verdade são confrontadas, pois uma vez que se utilizada a animação para ressaltar asserções sobre o ocorrido, direcionar ou rever um fato, funciona como incentivo à observação reflexiva e analítica (Lind & Steyerl, 2008, p. 19).

Fabio Montalvão Soares e Virgínia Kastrup (2015, p. 54), em seu estudo em psicologia sobre *A Experiência do Espectador*, entendem que se faz primordial uma análise da espectadorialidade que investigue o tensionamento produzido no plano das relações entre os dispositivos, o discurso e o contexto histórico que molda este relacionamento do espectador com o documentário animado, de forma constante e ininterrupta, da mesma forma como os dispositivos estão em constante transformação.

Texto, dispositivo, discurso e história, em suma, encontram-se todos em jogo e em movimento. Nem o texto, nem o espectador são entidades estáticas, pré-constituídas; os espectadores moldam a

experiência cinematográfica e são por ela moldados, em um processo dialógico infinito (Stam, 2000, p. 256).

Entendemos que a experiência cinematográfica vem sendo moldada por uma perspectiva que o espectador tem se tornado mais ativo e crítico, e não como receptor passivo de interpelação por parte dos dispositivos audiovisuais, Stam (2000). Já não se trataria, por exemplo, de uma estrutura em que a função do espectador fosse reduzida a interpretar corretamente os problemas propostos pelo dispositivo. O poder comum aos espectadores de um filme, "é o poder que cada um tem de traduzir à sua maneira o que percebe, de relacionar isso com a aventura intelectual singular que o torna semelhante a qualquer outro, à medida que essa aventura não se assemelha a nenhuma outra" (Rancière, 2008, p. 20).

Soares e Kastrup entendem que é neste sentido em que Rancière (2008) nos permite pensar que o espectador interfere no plano das produções das imagens." É nesse poder de associar e dissociar que reside a emancipação do espectador, ou seja, a emancipação de cada um de nós como espectador" (Soares & Kastrup, p. 56). Desta forma, o espectador não segue uma trajetória delineada, mas sim, realizando o seu próprio percurso. Pois, como ressalta Rancière:

O espectador também age, tal como o aluno ou o intelectual. Ele observa, seleciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõe seu próprio poema com os elementos dos poemas que tem diante de si (Rancière, 2008, p. 17).

Entendemos que a análise da espectadorialidade deve ter em conta a postura ativa do espectador, as diversas reconstruções decorrentes do encontro filme - espectador, onde não há sujeito passivo nesta relação, ambos estão produzindo sentidos e gerando significados. E entendemos que o espectador do documentário animado sobre eventos de violência, tem a potencialidade de se apropriar do objeto cinematográfico de uma forma única a partir de suas próprias referências. Por isso, "a história do cinema, nesse sentido, é não apenas a história dos filmes e dos cineastas, mas também a história dos sucessivos sentidos que o público tem atribuído ao cinema" (Stam 2000, p. 257). O espectador não se torna o criador de uma obra, mas pode confeccionar seus caminhos e produzir suas próprias leituras e significações em relação ao que assiste, num processo contínuo de criação e não de tradução ou simples assimilação. Desta forma, vemos no documentário animado uma potencialidade pela sua natureza de efabulação, auto reflexo e uma proposta de comunicação ampliada com o espectador, entendemos que o objeto passa a ser produzido com a concepção de múltiplas possibilidades pelo público, não sendo limitado pelo emissor e seus discursos através das técnicas específicas de produção cinematográfica onde "ser espectador não é condição passiva que deveríamos converter em atividade, é nossa condição normal" (Rancière, 2008, p. 21).

Desta forma, entendemos que o espectador contemporâneo, o qual também está em constante transformação concomitantemente com o documentário animado, tem se emancipado no âmbito das relações enunciador e receptor, onde os dispositivos audiovisuais da animação e sua gama de possibilidades, em que o autor enfatiza os movimentos inerentes construídos para o espectador, vem construindo a estrutura em que a dicotomia entre obra e espectador vem se tornando uma estrutura ultrapassada, pois percebemos, principalmente desde a década de 90 que o documentário animado vem propondo uma estrutura bilateral de produção, onde ambos se constroem ou se reconstroem com o encontro destas duas entidades, neste diálogo entre espectador e realizador. Stam, (2000) afirma que o dispositivo e o espectador se reinventam reciprocamente. Entendemos que o espectador tem novas e pulsantes possibilidades quando o próprio aparato fílmico trabalha com a compreensão de que o documentário animado é um produto de forças plurais e distintas, em que o aparato narrativo do dispositivo, dialoga com as especificidades do espectador.

2.3. O Realizador Descoberto

Neste capítulo trabalhamos a espetatorialidade do autor na obra e as possibilidades dentro da narrativa, dessa maneira, nos interessa a instância autoral que pode se manifestar dentro da própria estrutura da narrativa, na qual a sua presença se torna parte da estratégia do filme, como outros recursos utilizados para se comunicar com o espectador, ou seja, a exposição da construção autoconsciente se torna parte da própria narrativa fílmica (Bordwell, 1996, p. 215), fazendo questão de mostrar ao espectador o agente emissor que está construindo uma realidade, representada, mas ainda assim, uma realidade. O autor passa a ser também estrutura da narrativa, deste modo, propondo uma nova forma de comunicação com o espectador e um novo ponto de apreciação. Por isso, aqui, o cineasta, quanto autor, importa menos em relação ao seu conjunto de obras, numa tentativa de não se ater exclusivamente ao estilo e propostas das diretrizes dos estudos de autores mais recorrentes, mas sim, analisar os projetos como autorais no momento em que se desdobram diante do espectador. Não se trata mais, portanto, de falar de autoria no sentido da personalidade, da pessoa física que dirige o filme e, eventualmente, faz notar sua subjetividade através da sua obra, mas de como o próprio filme pode ser visto como autoral, não porque apresenta características típicas de um diretor específico, mas porque na sua estrutura narrativa, revela o próprio autor manipulando o objeto, desnudando os recursos de linguagem escolhidos para o espectador, indo além da questão intrínseca do documentário animado quanto a sua natureza auto evidente, constituindo um papel maior na relação do espectador com o próprio filme, pois a sua participação, passa a ser possível e mesmo requerida.

Quando falamos em realizador exposto, o que tem sido uma tendência principalmente a partir dos anos 90 em diversos documentários, não estamos propriamente falando do autor em cena, como é o caso do filme que analisaremos mais adiante *O Naufrágio do Lusitania (The Sinking of Lusitania, 1918)*, no qual podemos ver o autor que fala diretamente a câmera e mostra a construção do seu trabalho e todo o processo que desembocou no filme. Para melhor

entendimento, utilizamos David Bordwell, que trabalha em seu livro *Narration in the fiction film* (2015), um ponto que nos interessa analisar aqui, o autor, expõe sua compreensão sobre o que denomina filme de arte e ensaio, como uma narrativa mais autoral, que se coloca em oposição ao que chama de narrativa clássica. Onde os filmes de arte e ensaios propõe uma narrativa autoconsciente de forma a fazer com que o espectador se dê conta delas, deste modo, sendo possível identificar uma instância narradora em que, os recursos técnicos cinematográficos como montagem, fotografia, movimentos de câmera, enquadramentos e estética chamam atenção para si, podendo utilizar personagens menos maniqueístas e até contraditórios, além do uso uma diegese temporal não linear ou cartesiana. Assim, no trabalho autoral, de acordo com a abordagem de Bordwell, consideramos o autor uma instância da narrativa acima do autor como pessoal.

Compreender o autor como instância criadora, que está presente na obra, manipulando e fazendo parte de uma estratégia narrativa, é o que nos interessa como noção de autor implícito, o qual se torna parte indissociável da obra. A pesquisadora Ana Camila Esteves, entende que o autor implícito permite uma postura do leitor a ter uma função crítica maior, pois convida-o a refletir e responder à narrativa e não somente passar por ela. Essa postura ativa do leitor, desejada pelos autores modernos, que segundo Adorno, procura mostrar a construção da narrativa (Esteves, 2012, p. 12). Desse modo, o leitor compartilha, participa do enredo através de suas estratégias de aproximação comunicativa, que embora comprometidas com o real, se contam de forma a não entregar aos leitores todas as respostas, mas deixando-os perguntas e lacunas por preencher, onde se valoriza a psicologia dos personagens e suas reflexões são colocadas, mas nunca de forma racional e objetiva, como podemos identificar no filme *Valsa com Bashir* (*Waltz with Bashir*, 2008), o qual analisaremos detalhadamente no próximo capítulo.

Bordwell, ao colocar a afirmação que os filmes auto conscientes se dirigem explícita e diretamente ao seu público, condicionará a própria recepção do público e a percepção da existência de um autor por trás da obra (Bordwell, 1996). Filmes autoconscientes, nos serve para pensar que a instância da enunciação, quando revelada, se manifesta como um domínio da narrativa, se mostra ao espectador, revela os recursos retóricos, condicionando um efeito diferenciado sobre o público, revelando a manipulação do objeto. Desta maneira, o espectador fica ciente de estar diante de uma construção de linguagem, permitindo ao público ter uma postura mais ativa diante da obra, podendo questionar não apenas os fatos apresentados, mas também, todas as escolhas narrativas, e este, seria o cerne da questão do diálogo de uma narrativa de arte com o espectador.

Jennifer Serra em sua tese de doutorado, traz uma análise de Paul Ward (2005) muito pertinente para esta dissertação, na qual entende que o autor quando chama a atenção para a evidência da natureza construída do documentário animado, alcança um diálogo mais aguçado com o espectador, tendo também como consequência, a acentuação do compromisso ético com o sujeito ou com o tema abordado pelo filme, exatamente por ser uma estrutura construída auto

evidente (Serra 2017, p. 251). No caso do documentário que emprega animação, os personagens interagem com o animador/cineasta envolvidos na produção, onde a liberdade técnica de manipulação do resultado final é dilatada, em que a representação não ficará apoiada em nenhuma imagem mimética que desvie o entendimento da transparência, onde tudo que se vê, foi manipulado e são escolhas do realizador, o compromisso ético é nevrálgico.

Esta ética mais exposta, tem gerado uma linha de produção que congutina personagem, assunto e realizador, acarretando numa tendência de documentários animados autobiográficos, o filme de animação que conta a história do próprio diretor, como *Drawn from Memory* (1995), de Paul Fierlinger, mas também documentários em que a participação autobiográfica do realizador é o fio condutor do documentário, como *As 18 Fugitivas (The Wanted 18)*, 2014), no qual o diretor Amer Shomali relata uma história importante de sua infância e ao mesmo tempo, um filme de grande relevância política. *Valsa com Bashir (Waltz with bashir)*, 2008), outro filme que, assim como *As 18 Fugitivas*, trata de um período da *Intifada*²⁴, onde o realizador é o fio condutor e personagem que busca suas memórias, que esqueceu ou queria ter esquecido ou ainda, que não podem ser esquecidas, dos massacres de Sabra e Shatila²⁵. O que não pode ser esquecido, é o que também move o livro, autobiográfico, de uma viagem de três meses que o repórter polonês, Ryszard Kapuscinski, fez cobrindo a independência de Angola, neste caso, o realizador do filme não é o personagem, sendo uma adaptação do livro homônimo *Mais um dia de Vida* (1976)²⁶.

A animação, com ampla gama de ferramentas, pode ser utilizada no documentário animado com diversas finalidades, e entendemos que uma importante aptidão da animação é exatamente sua característica de não ser mimeticamente documental, ou seja, através da animação não será visto uma imagem fotorrealista, um documento que apresentado torna o argumento uma verdade absoluta com base numa imagem associada com o real. Ao representar um evento de violência traumático em um documentário animado, proporciona ao espectador mais do que uma indexação com real, propõe uma representação verdadeira sobre algo a ser analisado. Este aspecto de representação construída, intrínseco da animação, pode colocar o realizador diante de nós, pois estamos compreendendo ao assistir um documentário animado, que é a interpretação verdadeira de um indivíduo real exposta num filme.

Essa relação do realizador com o espectador, segundo Paul Ward, diz respeito ao que o autor chama de “animatedness”, a propriedade da animação de ter sua natureza animada sempre evidente, assim, este indício da elaboração da animação pelo animador, confronta a percepção do documentário clássico ser sempre um canal de transparência com a realidade, desta forma, leva o espectador a ter outra relação com o filme que, se utiliza da animação, tendo percepções que vão muito além de um olhar da realidade, por um viés reflexivo em que, através da

²⁴ O termo surgiu após o levante espontâneo de 1987, com a população civil palestina se revelando contra a ocupação dos militares israelitas. Esta foi a primeira Intifada.

²⁵ O Massacre de Sabra e Chatila foi o massacre de refugiados civis palestinos e libaneses, em campos ocupados por Israel, perpetrado entre 19 e 20 de setembro de 1982, pela milícia maronita liderada por Elie Hobeika, como retaliação pelo assassinato do presidente eleito do país e líder falangista, Bachir Gemayel.

²⁶ Traduzido de inglês *Another Day of Life* é um livro de não-ficção de três meses da Guerra Civil Angolana escrita por Ryszard Kapuściński.

atenção da sua natureza fabricada, o espectador entende estar diante de um olhar sobre algo construído (Ward, 2005). Deste modo, dilata a relação do espectador com o realizador e suas asserções sobre o mundo, o mais importante passa a ser o que essas imagens representam e especialmente como o realizador se relaciona através destas imagens efabuladas do real.

Nos documentários que trabalham com registro imagem-câmera de pessoas reais, o espectador pode entender que, a voz do filme é da pessoa em frente à câmera ou mesmo, de uma voz onipresente, que pode auxiliar numa sensação de estar diante de fatos reais que acontecem diante dos olhos do espectador de forma natural, real, essa confusão pretendida, é um empenho dos filmes em convencer o espectador pela aparência de realidade através da edição, que altera a realidade, mas é invisível ao espectador, e este é exatamente o objetivo, deixar o realizador escondido. Desta forma, entendemos que a questão auto reflexiva da construção da animação, torna mais patente que, o filme é uma produção audiovisual construída sobre uma perspectiva, possibilitando ao espectador ser crítico quanto ao que lhe é apresentado e não apenas consumir a verdade ilusória.

Concordamos com a pesquisadora Nea Ehrlich, que entende que a utilização da animação não torna clara a construção narrativa ao espectador de forma mecânica, automática, mas entende a possibilidade dos documentários animados dialogarem, onde alguns, podem incentivar os processos de descobrir o realizador e conseqüentemente, ter uma maior comunicação diante das variantes e possibilidades desenvolvidas pelo realizador, não se trata unicamente da utilização da técnica de animação como incentivo de um processo da transparência, mas a possibilidade de sua utilização quanto a uma narrativa que busque o diálogo, o qual será diferente e único em cada obra, da mesma forma, como é único e pleno o papel do espectador em sua produção de sentido. Diante destas variantes da recepção, quando o espectador se relaciona com o documentário animado e reconhece nessas imagens sua natureza fabricada, efabulada ou no mínimo, alterada do real, pela perceptível atuação do realizador, neste momento a animação se torna plena na sua narrativa (Ehrlich, 2019, p. 1-21). Não se trata de o documentário animado ser absoluto ou ser mais interessante do que o uso das imagens-câmera, apenas salientamos o que pode ser uma, entre inúmeras propostas, que almeja um diálogo pela sua característica intrínseca de construção auto evidente, na qual clarifica a relação da voz do realizador com o espectador. Segundo Rosenkrantz, que aponta para esta natureza contraditória do documentário animado;

Esses filmes de fato fornecem um problema, que este problema difere daqueles da imagem-câmera e que qualquer discussão sobre a veracidade do documentário animado que não leve isso em consideração está começando errado (Rosenkrantz, 2011, p. 11)

Compreendemos que é interessante questionar o realizador e suas representações e mesmo a veracidade, como indica Paul Ward, por mais objetiva e realista que a animação seja, o espectador entende que está diante de uma imagem fabricada, manipulada, efabulada do real e

não produzida por uma filmagem do real. O que deve ativar o questionamento do espectador sobre o discurso defendido pelo filme. A natureza artificial da animação evidencia que o documentário é uma construção, como todo filme, enquanto a representação mimética oferecida, pela imagem-câmera, tem um maior potencial de camuflar as marcas do trabalho de criação na obra, fazendo o documentário parecer um registro do mundo histórico sem intervenções, o documentário animado permite ao espectador refletir não apenas sobre as asserções propostas pelo filme, mas também sobre a estrutura da abordagem das questões envolvidas nessas asserções, pois pode suscitar o questionamento sobre a adequação da representação visual em relação ao que está sendo representado, desta forma, podemos entender a efabulação no documentário animado como uma possibilidade de maior comunicação pela própria forma de apresentação construída pelo realizador.

Portanto, percebemos que o uso da animação em documentários pode fazer parte da proposta de comunicação amplificada com o espectador, assinalado e exacerbado através da colocação do realizador em evidência, não restringindo a observação do espectador apenas ao seu discurso ou ao fato retratado, mas, proporcionando ao espectador a possibilidade de descobrir as escolhas apresentadas, perceber a ênfase na estética usada para retratar o conteúdo, eliminando uma camuflagem de transparência com o real ou disfarçando a presença de um enunciador, mas deixando clara a transparência com a sua construção e intervenção, desta maneira, as escolhas representacionais do real tornam-se visíveis diante da escolha específica entre muitas, apontando o realizador como, comunicador e construtor de todas as linguagens de representação construídas no filme, onde assume a função de mediador, que dialoga abertamente com o espectador.

2.4. O Documentário Animado a partir de Brecht

Concordamos com os pesquisadores de psicologia social Soares e Kastrup que, o estudo sobre a espectadorialidade, não deve focar unicamente em uma discussão sobre a ação dos dispositivos cinematográficos ou fatores tecnológicos e suas incidências sobre o público (Soares & Kastrup, 2015, p.966). A partir da perspectiva da emancipação do espectador, como vimos anteriormente, tais fatores técnicos das obras deixam de ser analisados de forma dicotômica da recepção, priorizando-se a relação com a experiência do espectador, em seu movimento emancipatório, destacando-se a função cognitiva na construção das relações com a multiplicidade de imagens. Entendemos que, o documentário animado se utiliza da técnica de animação em diferentes esferas narrativas, ou seja, o uso da técnica não significa alcançar de forma plena todo o potencial narrativo da animação, desta forma, o diálogo com o espectador também adquiri diferentes níveis de comunicabilidade, pois assim como Nea, entendemos que as imagens podem determinar uma recepção mais simples ou uma recepção mais diversificada;

(...) as informações podem criar afirmações de verdade destinadas a projetar autoridade e serem consumidas sem crítica, por um lado; e podem criar significado, confusão e incerteza em várias camadas - o que pode potencialmente levar a uma visualização mais crítica - por outro (Ehrlich, 2019, p. 1-21).

Essas estruturas narrativas, segundo Nea, referem-se à duas teorizações contraditórias do realismo, uma baseada na familiaridade e a outra, na desfamiliaridade. Os documentários animados ao explorar essas noções contrastantes, onde a animação, com sua estética auto reflexiva, em confronto com a imagem-câmera, com uma aparência clássica documental, que está estreitamente entrelaçada com a idéia de ligação direta com o real, pode, diante de seus usos concomitantes, constituir uma narrativa desfamiliarizada, e exatamente por isso, seria uma abordagem mais transparente do documentário animado quanto a sua própria construção (Ehrlich, 2019, p. 1-21). Esta transparência não está relacionada com o espectador ser colocado diante da realidade, mas a transparência da construção do objeto cinematográfico sobre o real, por exemplo, quando se faz uso de material de fontes diversificadas, assim, o encontro dessas formas distintas, apresenta a construção, que gera um estranhamento. De acordo com Tom Gunning (2013, p. 184), verdade é aquilo que parece real porque é reconhecido e descreve o mundo de maneiras familiares que tranquilizam o espectador, a realidade é familiar e facilmente identificada. O uso da animação em contraste com o realismo, proporciona uma desfamiliarização e indica uma nova percepção que envolve uma multiplicidade na compreensão da realidade (Gunning, 2013, p.178), portanto, a animação têm a habilidade de evocar uma postura reflexiva do espectador. Assim, enquanto o realismo estaria voltado para a ilusão de ligação mimética com real, a animação, se apresenta como anti-ilusionista, como a teoria profusamente utilizada por Bertolt Brecht nas décadas de 1920 a 1940. De acordo com Brecht;

(...) nossa concepção de realismo precisa ser ampla e política, livre de restrições estéticas e independente de convenções (...) A realidade se altera ... para representá-la, os meios de representação também devem mudar" (Brecht, 1958, p. 149)

Ao apresentar o documentário sobre conflitos violentos, com a utilização da animação, há uma desfamiliarização que faz com que o espectador (re)veja a realidade através de uma representação que interrompe um fluxo comum, sendo que a utilização de diversos aparatos técnicos e artifícios de comunicação, invocam um estranhamento com maior ou menor intensidade, um deles é a própria interjeição pela imagem animada, entremeando ou de forma híbrida, se fundindo com a imagem-câmera ou outro suporte de arquivo documental, que, deliberadamente interrompe a fluidez do filme e o envolvimento do espectador, na busca ostensiva de uma ruptura e da possibilidade de uma visualização mais crítica pelo espectador.

Na verdade, a investigação sobre animação-forense descobriu que misturando metáforas visuais e modos podem ser potencialmente desorientador para alguns espectadores (Schofield 2011 , p. 53- *apud* Ehrlich, 2019, p. 1-21).

Segundo Nea, essa conclusão do campo da ciência reforça a idéia de que a mudança de estilos visuais, resulta em perturbação para os espectadores, mesmo que não seja um contraste visual extremo entre as cenas, mas o espectador deve ajustar repetidamente e encontrar seus rumos no mundo visual representado (Ehrlich, 2019, p. 1-21). Embora nem todos os documentários animados adotem essa abordagem de distanciamento ao se apresentar este contraste visual, como é o caso do filme *O Naufrágio do Lusitânia (The Sinking of Lusitania, 1918)*, que busca o efeito de familiarização, onde almeja uma mimese do real, explorando a aptidão da animação de mostrar algo que não foi gravado, como veremos mais detalhadamente na análise deste filme posteriormente neste estudo. Porém, muitos documentários não fotorrealistas, como alguns que também analisaremos, como *Valsa com Bashir (Waltz with bashir, 2008)*, *As 18 Fugitivas (The Wanted 18, 2014)*, *Torre (Tower, 2016)*, *Mais um Dia de Vida (Another Day of Life)*, alternam entre estilos de fontes variadas de maneira a enfatizar o corte e não escondê-lo. Isto é feito principalmente através do uso contundente de diferentes escolhas estilísticas costuradas, acentuando o movimento de uma cena para a próxima. As mudanças nos estilos de representação enfatizam a sua construção proveniente da maneira como esses formatos cinematográficos são tradicionalmente compreendidos como opostos.

Todos os propósitos da atuação épica convergem para o mesmo objetivo que é o de o ator atuar de forma que se veja, tanto quanto possível claramente, uma alternativa, de forma que a representação deixe prever outras hipóteses e apenas apresente uma entre as variantes possíveis (Brecht, 2005, p. 106)

Serra trabalha esta questão e entende que “Ao mesmo tempo que essa tensão torna o documentário animado um objeto estranho, ela confere a esse tipo de produção uma potência narrativa relacionada com o conflito com os conceitos mais ortodoxos do filme documentário” (Serra, 2017, p. 8), gerando exatamente a faculdade do documentário animado de gerar estranhamento. Enquanto Brecht se utilizava de atores para lembrar o público sobre a sua própria representação, alguns documentários se utilizam da animação para o fazer.

O seu teatro (de Brecht) pretende deixar à mostra o processo de feitura das ações e reacções humanas num contexto histórico claro. Para que isso se effective no palco, é necessário que se forme um novo

actor, aquele que consiga lembrar ao seu público que está apenas representando (Azevedo, 2004, p. 23).

Brecht, para quem o drama aristotélico possui a capacidade de materializar diante dos olhos do público uma ilusão de acontecimentos reais, onde o espectador aceita o que está assistindo como sendo o real acontecendo diante de seus olhos, como se realmente estivesse acontecendo naquele momento. Uma vez vendo o drama como real e verdadeiro, não há espaço para gerar dúvidas sobre o que está sendo apresentado e levantar outros pontos de vista, pois o jogo cênico objetiva exatamente o mundo da ilusão de realidade e conseqüente, imersão plena da plateia de forma acrítica. Exatamente essa imersão que Brecht combatia com seus atores numa busca de distanciamento, entendemos ser um potencial da animação no documentário, pois apresenta as propriedades de distanciamento, como a denúncia dos códigos de representação com possibilidades distintas, que impedem a ilusão do real, através de diversos recursos; utilização do híbrido de imagens-câmera e animação ou intercalando-as; animações mais subjetivas ou surrealistas; montagem evidente; falta de diegese temporal, em suma, independente do aparato escolhido, acaba por denunciar os códigos de representação e assim as cenas são dadas como não-naturais. Podemos entender que a animação pode trabalhar como um dispositivo brechtiano, com intuito de ter um efeito de estranhamento no espectador gerando um distanciamento.

Quanto ao estilo de representação, concordamos com Aristóteles quanto a considerar a fábula o cerne da tragédia, mas discordamos dele no que respeita ao objetivo a que deve obedecer a sua representação. A fábula não deve ser um mero ponto de partida para toda espécie de digressões no domínio da psicologia ou em qualquer outro; deve, sim, conter tudo em si, e tudo deve ser feito em função dela; basta narrá-la para que todos os acontecimentos nela contidos se efetivem. (Brecht, 2005, p. 212)

Entendemos que há uma questão pertinente levantada por Nea quanto a familiarização da animação na contemporaneidade, modificando o estranhamento e sua utilização, pois o espectador tem recebido uma grande quantidade de informações com o emprego da animação, e ao se habituar a receber informações em imagens animadas estilizadas em grande quantidade, a animação pode tornar-se familiar, levando a uma aceitação do que se vê, como uma transparência do real. Nea entende que a medida que a animação se torna uma forma regular de representação usada em contextos de não-ficção, com a ampla utilização e segmentos variados, como jornais, videografias, e todo o material didático de diversas cadeiras, publicidade em variadas mídias e plataformas, a capacidade epistemológica da animação, segundo o autor, está mudando, onde os espectadores teriam uma maior tendência de aceitá-las sem um olhar distanciado, dando como exemplo, as animações que são utilizadas em noticiários para mostrar

a reconstrução do que “aconteceu e como o evento se desenrolou, enfatizando as 'evidências' e 'provas'”. O resultado é que a representação é colocada como uma apresentação direta do fato, de maneira autoritária, em vez de apenas propor uma interpretação entre muitas (Ehrlich, 2019, p. 1-21).

Além da questão da familiarização pela quantidade de animação empregada em diversos meios de comunicação, muitos documentários usam animação sem explorar o que a estética pode contribuir em termos de significado; ao contrário, a animação é apressada e superficial, apenas construindo visualmente o que é ouvido na banda sonora (Honesty Roe 2016, 24). Estas representações animadas que não oferecem significado adicional próprio, não contribuem para uma narrativa, como as apresentadas em reconstituições jornalísticas, uma vez que a estética da representação não é mais percebida como estética, e o realizador se torna invisível, a animação se torna transparente com o mundo real e não mais com a própria estética construída, porque a representação é lida como se fosse a própria realidade. Isso tem importante interferência na capacidade epistemológica do espectador, uma vez que a representação não é mais um ponto de distanciamento, de diálogo profícuo com o realizador aparente, mas se tornando o que é representado como uma verdade única.

Podemos dizer que o *gestus* adquire uma particularidade de caráter social quando representa uma realidade essencial ou uma providência assumida; é, então, “significativo para a sociedade, que permite tirar conclusões que se apliquem às condições dessa sociedade” (Brecht, 2005, p. 238)

A imagem documental animada, quando usada para desfamiliarizar e assim criar um distanciamento, tem a habilidade de evocar o “*gestus*” de Brecht, gerando perguntas no espectador, assim como o ator brechtiniano, que busca demonstrar a própria representação do outro para o espectador, neste complexo confronto, no qual os espectadores tentam negociar um sistema maior de significado do que está sendo visto para interpretar as referências representadas além do próprio dispositivo. Enquanto a fotografia captura algo real, concreto, direto, a animação faz referência de uma interpretação efabulda do real. A animação parelha com teatro Brechtiano quanto a transparência do aparato, não nos envolvemos com o que vemos de forma circunscrita, mas com a pluralidade do que é representado, assim a natureza construída da imagem animada permite ao criador inserir significado de inúmeras maneiras, mas também permite gerar a emancipação do espectador quanto ao que se assiste.

Entendemos que o documentário animado, tem se modificado, principalmente a partir dos anos 90, reestruturando a proposta de interação com espectador, embora com proposta absolutamente distintas, mas assim como o “teatro de Brecht, que põe de lado o termo ‘drama épico’, visto que o cunho narrativo da sua obra somente se completa no palco” (Rosenfeld, 1965, p. 146), percebemos a importância que o momento do encontro entre ator e platéia tem para o

teatro assim como para os documentários animados, que buscam dar uma importância cada vez maior para o encontro com o público, pois o objeto pode ser experimentado de maneiras variadas, o que está incorporado nas imagens e a interpretação se transformam infinitamente em decorrência da pluralidade do próprio espectador. A animação de não ficção, com estilos visuais variados e uma série de instrumentos de estranhamento, de desfamiliarização, diretamente ligados à técnica narrativa do espetáculo brechtiano de se mostrar enquanto construção artística e representativa, permite ao espectador trabalhar o referente e seu signo de forma constante e independente, com uma postura crítica propiciada pelo distanciamento em virtude do uso de formas híbridas, impedindo desta forma, uma complacência absorta do espectador na apreciação fílmica.

Nesse sentido, podemos entender a aproximação na busca da ruptura, do estranhamento de Brecht no Teatro Épico em relação ao documentário animado. Paul Wells (1997, p. 41-44) coloca que a construção aparente da animação pode levar a um questionamento de grandes narrativas, pois a animação ininterruptamente apresenta ao espectador a construção artística da reconstrução da realidade, conseqüentemente, a própria realidade precisa ser reestruturada pelo espectador. Um recurso de estranhamento, tão caro ao Teatro Épico, é utilizado no documentário animado ao combinar fato com ficção, para que os dois se tornem indistinguíveis, segundo Lambert-Beatty (2011, p. 118), cria espectadores mais críticos de informações, pois há o convite ao espectador ao próprio processo de criação narrativa e assim, sustentar a postura crítica para poder não ser iludido, enganado. Oferecendo ao espectador a possibilidade de entender a proposta a partir da qual é possível visualizar e interpretar diante dos significados constantemente mutáveis da imagem, assim, gerar no espectador uma desfamiliarização do real, numa verdadeira estética desorientadora, impedindo qualquer visão objetiva ou autoritária pelo emissor, criando no espectador um processo de exploração de um novo espaço de decifração do real.

A nova orientação que se exige do ator não é uma operação fria, mecânica; o que é frio e mecânico não se coaduna com a arte, e esta nova orientação é, justamente, de natureza artística. Se o ator não estabelecer uma autêntica ligação com o seu novo público, se não tiver um interesse apaixonado pelo progresso humano, essa nova orientação não poderá concretizar-se (Brecht, 2005, p. 254).

Assim a animação pode, assim o como Brecht, propor ver o que não conhecemos ou repensar aquilo que já nos é familiar e sem estar atrelado a uma operação fria, mas de forma apaixonada. Deste modo, questionar o documentário animado, não aceitar o que é dado como verdade absoluta e poder revisitar fatos e percepções já culturalmente enraizados, é uma proposta possível, num processo construtivista plural para que o espectador se aprofunde e possa complementar o valor da representação, onde a própria complexidade dos documentários

animados que se deslocam entre as linguagens visuais, ressalta seu papel com múltiplas narrativas que, enfatizam a representação do real de forma estranha, propiciando uma relação do espectador com o objeto apresentado e seu emissor, de maneira heterogênea, complexa, incerta, questionável e plural.

3. Documentários de Guerra - Uma Efabulação do Real

3.1. The Sinking of Lusitania

Título: *O Naufrágio do Lusitania (The Sinking of Lusitania)*

Duração: 12 min

Realização: Winsor McCay (Estados Unidos)

Adaptação: Winsor McCay (Estados Unidos)

Produzido por: Winsor McCay (Estados Unidos)

Gênero: Documentário

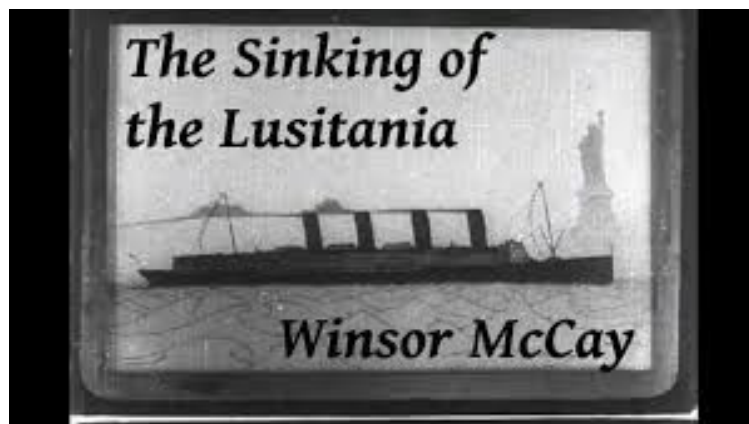
Som: mudo

Idioma: cartelas em inglês

Bilheteria: US\$ 80.000

Início da produção: 1916

Conclusão da produção: 1918



1.1. *The Sinking of Lusitania*, (Winsor McCay, 1918)

O Naufrágio do Lusitania (The Sinking of Lusitania), de 1918, é um curta-metragem preto e branco, mudo, em que é utilizado animação e imagens-câmera, realizado pelo cartunista americano Winsor McCay, ilustra o ataque, em 1915, ao transatlântico de passageiros britânico RMS *Lusitania*, por um submarino alemão, que torpedeou e afundou o navio quando viajava

dos Estados Unidos para a Inglaterra. O filme é uma animação que ganha um carácter propagandístico pelas mãos do realizador, que já havia realizado trabalhos pioneiros na animação ficcional em filmes como *Little Nemo* (1911); no filme *The Story of a Mosquito* (1912), também conhecido como *How a Mosquito Operates*; *Gertie the Dinosaur*²⁷ (1914), e pela tira de banda desenhada *Little Nemo in Slumberland*²⁸, que desenhou, entre 1905 e 1927, para alguns jornais de Nova Iorque. *O Naufrágio do Lusitania* (*The Sinking of Lusitania*, 1918), é considerado o mais antigo documentário animado que se tem conhecimento, uma proposta ousada para o momento de sua execução, com doze minutos, o trabalho mais longo de animação na época de seu lançamento, um filme pioneiro no uso de novas tecnologias e processos produtivos com o uso da cel²⁹, e na sua proposta narrativa, utilizando animação em um projeto documental.

O segundo³⁰ modo de documentário categorizado por Bill Nichols (2001, p. 34), conforme apresentamos no previamente o modo expositivo, é o dominante na história dos documentários: "Este modo reúne fragmentos do mundo histórico em uma estrutura mais retórica ou argumentativa do que estético ou poético" (Nichols, 2001, p. 35). Os filmes expositivos adotam um comentário da voz *over*³¹ ou utiliza um comentário de autoridade, que é ouvido e também visto, usualmente um especialista no assunto abordado. A Proposta do modo expositivo é a objetividade, com argumentos bem fundados, podendo utilizar-se também de materiais diversos, como imagem-câmera *in loco* ou entrevistas e materiais de arquivo, que são organizados na edição para reforçar o argumento, comprovar o que está sendo colocado e não evitar dúvidas sobre o proposto. A animação, que muitas vezes é utilizada pelo seu potencial metafórico ou subjetivo, para expressar algo que não pode ser mostrado por uma imagem-câmera, no filme *O Naufrágio do Lusitania*, é usada pela ausência da imagem-câmera, assim, procura se aproximar ao máximo da imagem mimética do real, com traços realistas diante da impossibilidade de se ter uma filmagem do registro do objeto com objetivo de reforçar o argumento para o espectador.

²⁷ *Gertie the Dinosaur* é um curta metragem de animação de 1914, escrito e dirigido pelo pioneiro da animação Winsor McCay

²⁸ Little Nemo é o personagem principal de uma série de tiras criadas por Winsor McCay (1871–34) e publicadas nos jornais *New York Herald* e *New York American* de William Randolph Hearst, entre 1905 – 1911 e 1911–13, respectivamente. A tira chamava-se a princípio *Little Nemo in Slumberland* e depois *In the Land of Wonderful Dreams*, quando mudou de jornal. A série foi brevemente revivida entre 1924–27.

²⁹ O cel é uma importante inovação para animação tradicional ou clássica, pois permite que algumas partes de cada quadro a ser repetida de quadro a quadro, poupando trabalho e tempo de execução.

³⁰ Bill Nichols no livro *Introduction to Documentary* desenvolve os seguintes modos; modo observativo, modo expositivo, modo reflexivo, modo poético, modo participativo e modo performático.

³¹ Indicação usada quando não vemos e não sabemos quem está falando. Trata-se da chamada "voz de Deus", narrador onipresente e onisciente que conta a história sem manter vínculo com ela. Ele narra de forma distanciada. O efeito que obtém com isso é o de objetividade.



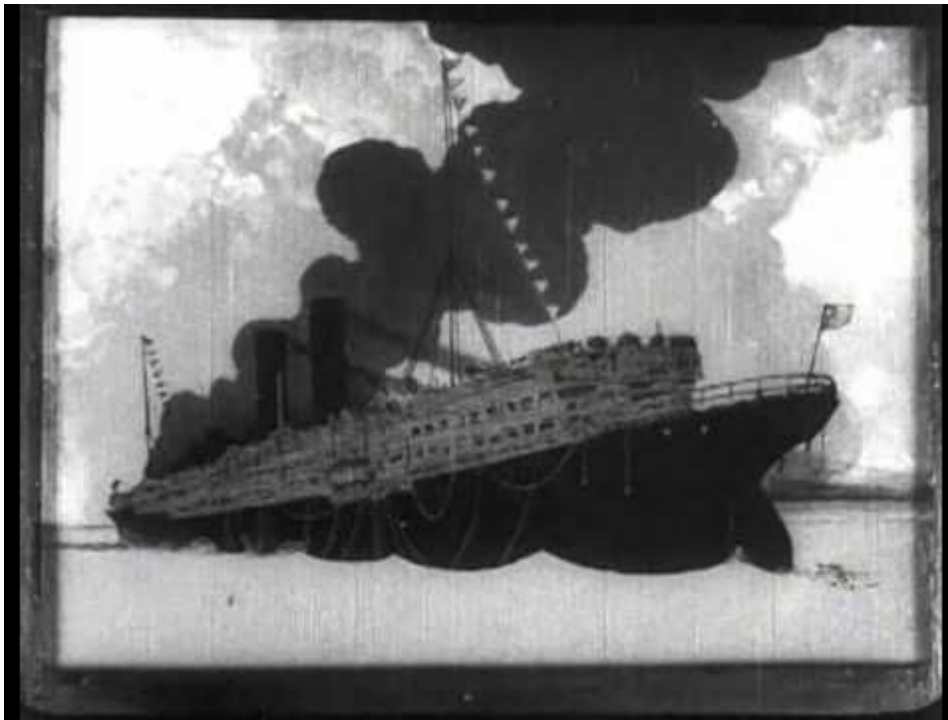
1.2. *The Sinking of Lusitania*, (Winsor McCay, 1918)

O filme também se utiliza da imagem-câmera para convencimento do espectador da veracidade dos fatos apresentados em animação, através da própria exposição jornalística ao mostrar o processo de produção de confecção das animações, em que por mais que buscasse o maior realismo das imagens animadas, ainda assim não teria uma imagem indexada com o real, desta forma, o realizador entendeu que era necessário mostrar a construção das imagens desenhadas, que não foram gravadas ou fotografadas, mas que teria, segundo testemunhos dos sobreviventes, acontecido daquela forma. Com o intuito de indexar a animação com a realidade, o filme abre com um prólogo com imagem-câmera por McCay, onde estuda uma fotografia do *Lusitania* como um modelo para seu filme em andamento, ou seja, apresenta ao espectador que o desenho não tem espaço para efabulações ou metáforas, apresentando a busca por uma animação com traço realista, onde se fazia primordial ser precedido de uma pesquisa sobre o navio naufragado. Intertítulos enaltecem McCay como animador, "inventor original de desenhos animados", onde a cartela anuncia a voz do especialista da animação, e na segunda cartela, "Mr Beach dando os detalhes para McCay sobre o naufrágio - fundamental para a realização que se segue", levando ao público o processo de construção da animação captado e reproduzido para o espectador com um material documental. Apresenta informações sobre os 25.000 desenhos confeccionados para completar o filme, onde McCay é mostrado trabalhando com um grupo de assistentes coordenados por ele sobre "o primeiro registro de afundamento do *Lusitania*"³², desta forma, busca ratificar o processo documental da construção do filme animado, onde um trabalho meticuloso por uma equipe de profissionais com o intuito de levar ao público o naufrágio que nunca foi fotografado, considerando-o como um registro e apresentado ao público com este status. O filme foi a primeira tentativa de um trabalho dramático de animação, num esforço de ser o mais realista já realizado por McCay, altamente detalhado e com narrativa naturalista, propondo ao espectador a ideia de factual, onde a animação serviu como forma de dar a compreender algo que era apenas uma idéia abstrata e distante para os espectadores.

A captura cinematográfica da confecção dos animadores trabalhando, associado aos detalhes dos traços naturalista da animação, são utilizados numa proposta de estrutura propagandística

³² Cartela presente no filme *O Naufrágio do Lusitania* (*The Sink of Lusitania*, 1918).

do filme, que vai trabalhar em prol de uma narrativa de apelo nacionalista, como podemos observar nas primeiras imagens animadas quando o navio passa pela Estátua da Liberdade³³ e deixa o porto de Harbor, na cidade Nova York, com 200 americanos a bordo, em seguida uma cartela informa que “a Alemanha que tem já tem assombrado o mundo com uma matança total, envia um instrumento de crime para realizar a mais covarde e traiçoeira agressão”³⁴. Depois de algum tempo, um submarino alemão corta as águas e dispara um torpedo no *Lusitania*, onde exala uma coluna de fumaça que envolve a tela. Os passageiros tentam sair pelos botes salva-vidas, alguns viram durante o processo e as pessoas são arremessadas ao mar. O navio se inclina e os passageiros começam a cair no oceano.



1.3. *The Sinking of Lusitania*, (Winsor McCay, 1918)

McCay faz escolhas estilísticas para adicionar emoção e dramaticidade ao "registro histórico", como numa ficção em que o submarino inimigo espreita a vítima indefesa, submergindo sob a superfície, criando uma tensão no espectador. Na sequência a primeira explosão, após um torpedo ser lançado pelo submarino, onde detalhes do torpedo aparecem afugentando peixinhos sob a água, uma evidência da remanescência do histórico de quadrinhos do realizador, e finalmente alcança o navio, muita fumaça, o filme retorna ao jornalismo factual com fotos de celebridades que estavam no navio, numa tentativa de sensibilizar e comover o público, volta para a animação, onde botes salva vidas começam a ser baixados, o navio já aparece tombando, na sequência, uma segunda explosão do *Lusitania* e uma cartela “no momento que os botes salva-vidas estavam sendo baixados, um segundo torpedo se chocou com a casa de máquinas. A

³³ Estátua da Liberdade cujo nome oficial é A Liberdade Iluminando o Mundo localizada na Nova Iorque, nos Estados Unidos. A estátua é de uma figura feminina que representa Libertas, deusa romana, A estátua é um ícone da liberdade e dos Estados Unidos

³⁴ Cartela apresentada no filme o Náufrago 'gil do Lusitânia.

explosão da morte³⁵, após este segundo torpedo, o navio afunda lentamente enquanto mais passageiros tentam descer por cordas ou se jogam em direção ao mar. As cenas dos passageiros tentando se salvar são mostradas de diversos ângulos e momentos até o navio desaparecer da superfície do mar, uma mãe lutando em vão para manter seu bebê acima das ondas é mostrada. Um intertítulo aparece: "O homem que disparou o tiro foi decorado pelo Kaiser! E ainda assim eles nos dizem para não odiarem os seus"³⁶.



1.4. *The Sinking of Lusitania*, (Winsor McCay, 1918)

Para analisar o projeto propagandístico de McCay é importante entender um pouco mais do momento histórico³⁷ e do envolvimento do realizador com o próprio tema. O navio britânico RMS Lusitania teve por um período o recorde de maior navio de passageiros após a sua conclusão, perdendo posteriormente em 1906, para o *Mauretania*, em 1911, para o *Olímpico* e em 1912, para o *Titanic*. McCay já havia colocado em evidência a admiração por este navio em seus trabalhos, no episódio de 28 de setembro de 1907, de sua banda desenhada *Sonho do Rarebit Fiend*³⁸, uma personagem declara "o barco monstro que quebrou o recorde". Porém, o jornal que McCay trabalhava, de propriedade de William Randolph Hearst³⁹, não levou adiante o assunto do naufrágio porque se opunha à entrada dos Estados Unidos na guerra. Em 1916, McCay, começou a fazer o filme pró-entrada dos Estados Unidos no conflito, *O Naufrágio do Lusitania* (*The Sink of Lusitania*, 1918), em seu tempo livre e com recursos próprios.

Uma questão pertinente ao nosso trabalho, sobre documentários animados, é o aspecto já mencionado de propaganda desde filme, o que traz a questão do potencial da animação não apenas para retratar aquilo que não foi filmado ou fotografado, mas como aptidão propagandística, mesmo sobre temas de violência e guerra. Recursos que foram usados de forma perspicaz por McCay, que mesmo diante de uma guerra e suas ambiguidades e interesses

³⁵ Idem 6

³⁶ Idem 6

³⁷ Agosto de 1914, começa a Primeira Guerra Mundial, a guerra arrastou-se no tempo e alastrou a vários continentes.

³⁸ *Sonho do Rarebit Fiend* é um jornal de banda desenhada pelo cartunista americano Winsor McCay, começou em 10 de setembro de 1904.

³⁹ William Randolph Hearst Sr. (1863 - 1951) foi um empresário americano, editor de jornal, e um político conhecido por desenvolver a maior empresa em cadeia de jornais e meios de comunicação do país

ocultos, conseguiu ser parcial com uma narrativa natural, como se a realidade fosse exatamente da forma que se apresentava diante dos olhos do espectador. Contudo, podemos entender que no início de 1915, os submarinos começaram a ser usados na campanha marítima alemã na Primeira Grande Guerra. Inicialmente, eram usados apenas para atacar navios militares, posteriormente também atacaram navios mercantes como intuito de interromper o fornecimento de suprimentos e armas pelos seus aliados e ou fornecedores, sendo os Estados Unidos o principal fornecedor⁴⁰. Normalmente, isso acontecia de acordo com as Regras do Cruzador, um navio de guerra não pode afundar ou tornar incapaz de navegar um navio mercante sem primeiro colocar os passageiros, a tripulação e os documentos do navio em um local seguro. A embaixada alemã, em Washington D.C., colocou um anúncio de advertência em jornais americanos informando que era altamente recomendado evitar viagens de navio para a Grã-Bretanha em virtude da guerra que se seguia, que os passageiros que embarcarem, o fariam por sua própria conta e risco. Sobreviventes do desastre mencionaram que a ameaça de ser atacado foi vista com leviandade e foi até motivo de piada a bordo do navio. Em 7 de maio de 1915, Schwieger⁴¹ deu a ordem de disparar um torpedo, que atingiu o *Lusitania* a estibordo. Uma segunda explosão teria ocorrido momentos depois e o desestabilizou abruptamente, afundando-o na sequência. Dos 1.961 passageiros verificados a bordo do navio, apenas 764 sobreviveram. O naufrágio de um navio de passageiros, sem aviso no momento do ataque, causou uma agitação internacional, e a morte de 128 americanos é amplamente defendida e propagada pelos estadunidenses, à época, como uma das principais razões pelas quais os Estados Unidos acabaram declarando guerra à Alemanha em 1917.

O Naufrágio do Lusitania é considerado um evento polêmico, onde sobreviventes relataram que houve ao menos duas grandes explosões de dentro para fora no RMS *Lusitania*, como relatou Walther Schwieger⁴² e outras testemunhas que conseguiram escapar do navio para os botes salva-vidas. O navio que demorou 18 minutos para afundar, levou historiadores a sugerir que o navio estava carregando munição militar não declarada, o que gerou uma das explosões, precipitando o naufrágio e causando a morte da maior parte dos passageiros. Até hoje, o governo britânico ou o americano nunca confirmou a presença de munição no navio, apesar de que 4 milhões de balas de fabricação americana terem sido encontradas dentro e ao redor do naufrágio em 2008. Contudo, ainda é considerado uma violação da lei marítima que a tripulação alemã do U Boat tenha disparado um torpedo contra um cruzador de passageiros sem aviso prévio. Para nós, o mais importante sobre as teorias é exatamente o potencial do documentário animado quanto ao seu caráter propagandístico, pois este evento, através e inclusive pelo filme *O Naufrágio do Lusitania (The Sink of Lusitania, 1918)*, tornou-se uma ferramenta muito eficaz para os Estados Unidos e a Grã-Bretanha contra a Alemanha, se não utilizada para convencer seus governantes da entrada dos Estados Unidos na guerra, mas de certo, para convencer a

⁴⁰ Até 1917 não eram apenas fornecedores de armamento, mas também de artigos industrializados, pois a produção de alimentos, vestimentas e qualquer outro tipo de produto, na Europa, havia sido afetada, pelo deslocamento de homens para a Guerra e pela destruição causada por ela.

⁴¹

⁴² Wilhelm Otto Walther Schwieger (1885 - 1917) foi comandante do U-boat na Marinha Imperial Alemã durante a Primeira Guerra Mundial. Em 1915, ele afundou o navio de passageiros RMS *Lusitania*.

população americana da importância e urgência da declaração de guerra pelos estadunidenses, pois o filme de 1918, inspira um sentimento anti-alemão ao descrever o incidente como "a crueldade mais violenta que já foi perpetrada contra um povo inocente e inocente", sendo "o crime que chocou a Humanidade"⁴³.

3.2. Victory Through Air Power

Título: *Vitória pela Força Aérea (Victory Through Air Power)*

Duração: 65 min

Cor: colorido

Realização: Perce Pearce (Estados Unidos)

Sequências animadas: James Algar (Estados Unidos), Clyde Geronimi (Estados Unidos), Jack Kinney (Estados Unidos)

Escrito por: T. Hee, Erdman Penner, William Cottrell, James Brodero, George Stallings, Jose Rodriguez

Baseado: *Victory Through Air Power*, do Maj. Alexander P. Seversky (Estados Unidos/ União Soviética)

Produzido por: Walt Disney's (Estados Unidos)

Música: Edward H. Plumb, Paul J. Smith, Oliver Wallace

Cinematografia: Ray Rennahan

Edição: Jack Dennis

Distribuição: United Artists

Gênero: Documentário

Idioma: Inglês

Produção: 1943

Vitória pela Força Aérea (Victory Through Air Power), é um filme documentário animado, produzido em 1942, por Walt Disney, baseado no livro homônimo de Alexander P. de Seversky⁴⁴, em que conta de forma muito simpática, colorida e com uma trilha sonora

⁴³ Cartela apresentada do filme *documentário O Naufrágio do Lusitania (1918)*.

⁴⁴ Alexander Nikolaevich Prokofiev de Seversky (1894 – 1974) foi um pioneiro da aviação russo-americana, inventor e defensor influente do poder aéreo estratégico.

extraordinária a história da aviação estadunidense, onde defende o investimento massivo do governo dos Estados Unidos na força aérea no combate da II Guerra Mundial. Um filme nacionalista, em que, segundo Walt Disney, financiou a produção em virtude de sua crença na importância da utilização da força aérea no combate aos inimigos dos Estados Unidos, donde pode-se entender a importância dada ao próprio aparato cinematográfico no convencimento e argumentação, e mais ainda, na animação como uma ferramenta didática, de fácil assimilação pela sua estrutura de entretenimento e com enorme poder de persuasão.

O filme foi produzido primordialmente para explicar a história da aviação e sua fundamental importância ao longo dos conflitos armados desde sua invenção, desta forma, buscava incentivar o governo americano para destinar mais recursos para a aviação, e ao mesmo tempo, disseminar junto ao povo estadunidense, o nacionalismo, o patriotismo, o medo do inimigo e a importância para força aérea para vencer a guerra. O formato escolhido pelos realizadores desde o primeiro momento do filme buscou envolver o espectador, assim como os grandes clássicos da animação ficcional o fazem, uma edição fluída, se utilizando de cuidados com a sonoplastia, cores, trilha sonora, tudo com um tom espirituoso e leve, aliás, como boa parte do filme, se utiliza de personagens carismáticos em situações cômicas, como numa das primeiras cenas onde um piloto americano simpático arremessa um tijolo num piloto alemão ranzinza porque este havia feito caretas para o outro. Contudo, o cuidado com o desenho das aeronaves não eram estilizados, pois faz parte da estrutura do filme a questão histórica da aviação detalhada para enfatizar o valor documental e assim aumentar a importância da eloquência do tema e da indexação da própria animação.



1.5. *Victory Through Air Power*, (Perce Pearce, 1943)

Entendemos que o filme, com a exceção das parte de imagem-câmera, poderia ser apenas um filme de entretenimento, pois se em algum momento o espectador conseguir esquecer o que está envolto no argumento fílmico - II Guerra Mundial - seria um filme agradável e instrutivo, o que parece ser parcialmente o objetivo do filme, pode levar o espectador a se divertir diante de uma história contada com um ritmo encadeado, uma montagem diegética, uma videografia primorosa, desenhos coloridos e uma trilha sonora fabulosa - a qual foi nomeada ao Oscar de melhor trilha sonora⁴⁵ - o filme foi criado para expressar as teorias de Seversky para o governo e

público, ou seja, objetiva um argumento político que carecia de uma força de convencimento vigorosa, que achou na animação de Disney um aliado singular em decorrência da capacidade de tratar tal assunto com notável fluidez, de fácil entendimento em virtude de um ritmo e qualidade visual e sonora empregados, o que se tornou um poder argumentativo mais interessante, persuasivo e didático que outros apresentados com discursos ou gráficos simplistas com demais pontos de vista. Assim, a utilização da animação tem como maior propósito o convencimento pela sua fácil e simpática absorção pelo espectador, pois a estrutura narrativa é de um grande entretenimento para quem assiste. Tornando-se uma obra que dificulta um posicionamento crítico do espectador, pois é apresentada com uma impositiva, com argumentos, documentos e dados, com a voz do especialista em aviação, mas colocados com um aspecto tão cativante e assertivo que parece ser uma verdade absoluta, apontando para uma única interpretação; é fundamental o investimento na força aérea americana para combater os terríveis e maquiavélicos inimigos dos Estados Unidos. Para alcançar seus objetivos, a estrutura do filme é impecavelmente trabalhada pela Disney, pois o tema do investimento na força aérea é o elemento que estrutura o filme como uma afirmação que é colocada na narrativa fílmica.



1.6. *Victory Through Air Power*, (Perce Pearce, 1943)

Neste projeto, assim como no filme *Torre* (*Tower*, 2016), que analisaremos mais adiante neste trabalho, há uma miscelânea de imagens e suportes para a construção na estrutura fílmica, animações com feição burlesca, outras mais objetivas e elementares, gráficos estáticos ou em movimento, imagem-câmera, documentos fotográficos e jornais, com voz *over*⁴⁶ direcionando o olhar do espectador ao longo do filme e em alguns momentos, havendo a interação entre os suportes, como quando Seversky, que no filme exerce a função retórica do especialista, fala diretamente para a câmera com gráficos ao fundo. Unindo de forma completa a estrutura clássica documental, com narração em *off*, entrevistas com especialistas, inserção de material de arquivo, com uma animação carismática, se utilizando de todos os recursos próprios da animação, como os princípios dos filmes animados da Disney.

Porém, ao contrário do que acontece em *Torre* (*Tower*, 2016), o hibridismo de elementos utilizados no filme *Vitória pela Força Aérea* (*Victory Through Air Power*), buscam uma narrativa de convencimento, corroboram para um discurso único, uma verdade absoluta que

⁴⁵ Indicado ao Oscar de 1944 na categoria melhor Trilha sonora de filme dramático ou comédia.

⁴⁶ *A voz over, também chamada de voz de Deus, é um recurso fílmico em que a narração está ali para contar a sequência dos fatos sem estar ligada diegeticamente à cena.*

cerceia do espectador a sua postura ativa de dialogar com a obra. Embora seja inerente a animação a transparência de sua natureza construída, aqui a construção é baseada e suportada como mais uma ferramenta que se funde com os documentos e imagens-câmera, ou seja, todo o aparato da diversidade de material utilizado para se transformar numa voz uníssona, impulsionando o nacionalismo pró-guerra via força aérea, como havíamos trabalhado no filme *O Naufrágio do Lusitania* (*The Sinking of Lusitania*, 1918)



1.7. *Victory Through Air Power*, (Perce Pearce, 1943)

Uma outra característica da animação empregada neste filme é o seu potencial de trabalhar o tema de um conflito armado de uma forma leve, onde não interessa no argumento do filme apontar as atrocidades desumanas de uma guerra, nem os interesses econômicos e ambiguidades, mas apresentar uma argumentação de uma forma clara, objetiva e técnica, porém com um formato divertido, onde a questão fundamental no filme é a defesa do ponto de vista em que o poderio de produção industrial americano e a capacidade de seu povo, juntamente com o investimento governamental nas forças aéreas seria crucial para combater o inimigo de forma a poupar vidas, tempo e prejuízos. Um filme que intencionalmente traz com leveza a importância da tecnologia aérea para o bem da democracia mundial, se utilizando de metáforas inteligíveis, onde por exemplo, as cores da animação se modificam, sombrias e escuras quando da ocupação nazista em cena, dão lugar às cores alegres e vívidas após as conflagrações vencidas pelas forças aéreas americanas, vitórias possíveis graças à alta tecnologia desenvolvida com os recursos e a vontade política em benefício de uma guerra realizada com aviões americanos. Não se trata aqui de associar a animação ao ficcional e leveza infantil, mas apenas apontar a escolha estilística da animação utilizada nesta narrativa específica, pois a animação pode efabular sobre o real e direcionar o espectador para questões diversas de um evento, podendo exacerbar a violência e um certo fetichismo pelo grotesco, mas também, pode amenizar de tal forma a deixar uma guerra sangrenta e cruel, como uma questão meramente técnica e até divertida de assistir filmes, como é o caso desta animação produzida por Walt Disney.

O potencial didático deste filme envolvente e de fácil assimilação, torna-se um importante marco nos filmes educativos, pois ele mesmo, usa em sua estratégia argumentativa de convencimento uma carga didática para ensinar a importância da aviação e soberania perante outras armas, como tanques e navios, com uma forma divertida e de fácil assimilação. A Disney

aprendeu a comunicar eficazmente as suas ideologias e propagá-las com a produção eficiente de filmes que utilizam de uma narrativa extremamente envolvente, com metáforas sempre bem empregadas e acessíveis e personagens sedutores, que podem, por exemplo, apresentaram para o mundo, os ideais nacionalistas dos Estados Unidos, ensinando a vontade de servir o país, de temer o inimigo nazista e da importância de se investir na indústria bélica americana. Além de *Vitória pela Força Aérea* (*Victory Through Air Power*, 1914), a Disney produziu *Donald Gets Drafted* (1942), *Education for Death* (1943), *Der Fuehrer's Face* (1942) e vários filmes de treinamento para os militares, utilizando inclusive a animação de *A Vitória pela Força Aérea* em alguns deles. Também no período da II Guerra Mundial, um dos documentários mais estudados é o conjunto de filmes realizados nos anos 1940, *Why we fight; Prelude to War* (1942); *The Nazis Strike* (1943); *Divide and Conquer* (1943); *The Battle of Britain* (1943); *The Battle of Russia* (1943); *The Battle of China* (1944); *War Comes to America* (1945) de Frank Capra e Anatole Litvak, teve a produção parcial de animação confeccionados pela Disney, que junto com imagens de arquivo e tomadas da guerra, serviu tanto para instruir a população americana sobre a guerra como para convencê-la da necessidade da entrada do país no conflito. Além de tantos outros filmes que vieram posteriormente com grande capacidade para educação e treinamento, pois entenderam que a animação era mais popular entre os soldados, divertidas e de fácil absorção pelos espectadores, se tornando uma grande arma ideológica e persuasiva nas mãos dos governantes.

3.3. Waltz with Bashir

Título: *Valsa com Bashir* (*Waltz with Bashir*)

Duração: 90 min

Direção: Ari Folman (Israel)

Argumento: Ari Folman (Israel)

Produção: Ari Folman, Serge Lalou, Gerhard Meixner, Yael Nahlieli, Roman Paul

Música: Max Richter

Montagem - Nili Feller

Director Artístico - David Polonsky

Efeitos Especiais - Roy Nitzan

Animador Chefe: Tal Gadon

Som: Aviv Aldema

Distribuição: Leopardo Filmes

Gênero: Documentário

Idioma: Hebraico

Conclusão da produção: 2008

Nacionalidades: Israel, França, Alemanha, EUA, Finlândia, Suíça, Bélgica, Austrália

Site: <http://waltzwithbashir.com/>

O longa-metragem *Valsa com Bashir (Waltz with Bashir, 2008)*, de Ari Folman, é um filme autobiográfico, onde o realizador e personagem se fundem em numa busca pela reconstituição de um passado que ele mesmo esqueceu, tentou esquecer ou que não pode ser esquecido. Neste processo a animação se faz fundamental, onde podemos acessar não apenas as imagens de uma memória, como também refletir sobre a própria constituição da memória no filme e da história em si. Na tentativa de resgatar sua memória, o realizador opta por um padrão entre passado e presente, entre o real e a ilusão, que pelo estilo da animação se mantém constante até o final, como recurso principal para sua linguagem, utilizando-se da imagem-câmera apenas na última cena de sua obra, escolha esta, que debateremos mais adiante neste capítulo. Este é um projeto que se utiliza da animação para apresentar ou representar universos íntimos, biográficos, pessoais, em uma busca por fragmentos do passado que Folman ainda não compreende, que valoriza a consciência de eventos históricos a partir de um exemplo particular, o do próprio sujeito realizador. Neste sentido, Annabelle Roe (2009), propõe compreender os filmes a partir das funções que a animação desempenha em cada documentário, uma delas seria a possibilidade exatamente autobiográfica e filmes que lidam com memórias perdidas ou reprimidas, assim, em *Valsa com Bashir (Waltz with Bashir, 2008)* a animação é um espaço fecundo para autorrepresentações e afirmações de experiências pessoais e suas memórias.

Entendemos que o realizador, desde a primeira cena, procura a cumplicidade do espectador, onde apresenta a estrutura narrativa em que baseia o filme. Ainda sob créditos iniciais, uma cena de perseguição de cachorros raivosos, que cortam a cidade de forma ameaçadora, planos gerais mostram a força da matilha, detalhes mostram o poder de mandíbulas e fúria dos cachorros, que mais parecem bestas furiosas. Cores escuras, com escalas de cinza predominam na cidade soturna e sem brilho. Um céu laranja que destoa e se destaca na paisagem. Trocas de planos rápida, movimentos de *travelling* dão uma sensação de ação intensa, a música eletrônica imprime um grande dinamismo. Os cachorros param diante de um prédio, latindo e rosnando para um homem que se encontra na janela. A cor laranja continua presente, inclusive no reflexo dos olhos dos cães – cor que se repetirá e se manterá presente ao longo do filme. A cena se acalma, uma voz surge, a fonte dessa voz é identificada por um crédito como Boaz Rein Buskila, que desabafa este sonho que o assola incessantemente, 26 cães que o perseguem pelas ruas. Nesta apresentação, o espectador é colocado diante da dinâmica do filme que se repetirá, Ari Folman, que escutava o amigo acerca de seu sonho, vai ouvir diversos colegas de combate sobre a guerra do Líbano e em relação às suas lembranças do que ocorreu passados 20 anos, pois

pouco se recorda deste momento. India Mara Martins, aponta em seu artigo *A Reconstituição da Memória em Documentários Através da Animação: o Caso de Valsa com Bashir (Waltz With Bashir, 2008)*, que já na abertura que são os primeiros “ dez minutos, que estabelecem a atmosfera e o ritmo do filme, que alterna situações de ação intensa e momentos reflexivos e de rememoração.”



1.8. *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008)

Entendemos que a busca do personagem de Folman na procura das suas memórias parcialmente perdidas com o apoio de seus companheiros de guerra, é o fio condutor da própria narrativa, assim temos um projeto onde o realizador, também é o personagem principal e ainda é a busca das suas memórias, que compartilha com o espectador, mesclando diversos elementos fílmicos na construção desta narrativa documental. “*Valsa com bashir* apresenta essa característica: o diretor não só se coloca na história, mas também constrói a si e aos outros (e a narrativa) enquanto imagem” (Dieuzeide 2012, p. 4) , o que o coloca como o testemunho privilegiado na unificação do discurso.

Com uma proposta de utilizar imagens animadas quase que em sua totalidade no filme, que se alternam-se no tempo presente nas entrevistas e conversas e no passado, funcionando para reconstruir lembranças, sonhos, estados de espírito dos personagens, quanto para representar, mantendo o mesmo padrão de desenho. Segundo Annabelle Roe (2009, p. 302), “por meio da consistência estética do filme, sonhos e memórias ganham o mesmo peso epistemológico que as entrevistas do presente, um jogo do realizador de mover-se entre sonho e realidade, apresentando todos os personagens como em um documentário tradicional, com crédito em sua primeira aparição animada, nome que os ligam com o mundo real - indexação que é repetida no final quando nos créditos finais aparecem os mesmos nomes sendo classificados como os entrevistados ao lado de todas as outras pessoas da equipe do filme.

Este processo de indexação por outras vias e se mantendo a animação para relatar os episódio ocorridos, valorizam a animação enquanto significante, valorizando os significados propostos pela animação e a própria relação do realizador com os fatos reais. Estas situações que não podem ser documentadas via imagem-câmera, acabam por adquirir uma importância a mesma importância que a história em si. Esta possibilidade de importância da animação de trazer questões subjetivas e possibilidades múltiplas de interpretação, através da evocação de espaços

internos e poder de retratar o imperceptível, este processo é o que Paul Wells entende como penetração:

É a capacidade de evocar o espaço interno e retratar o invisível. Conceitos abstratos e estados inimagináveis podem ser visualizados por meio da animação o que seria difícil de se imaginar ou que permaneceriam pouco persuasivos no contexto da imagem-câmera. A penetração é essencialmente uma ferramenta reveladora, usada para revelar condições ou princípios que se ocultam ou estão além da compreensão do observador (Wells, 1998, p. 122. tradução nossa)⁴⁷.

Um dos modos conceituados por Nichols é o modo performático, onde os filmes trabalham numa tendência expressiva e poética como elementos dominantes na sua organização formal, tendo o realizador função evidente e trabalhando dimensões afetivas, o que não significa se afastar da inserção histórica, mas sim, fazer com que a história pessoal conduza o espectador reorganizando às dimensões políticas e sociais da própria história. Este foco na reconstrução de uma memória pessoal, a partir da evocação da experiência, trabalhado pela animação e sua característica auto reflexiva e os recursos expressivos desenvolvidos pelos movimentos de câmera, música, montagem, traços, cor e luz, aqui, tornam-se determinantes para a construção do filme e reconstrução do olhar do espectador para a própria história.

Documentários performáticos (...) podem, de agora em diante, ser mais icônicos que indiciais, sendo menos dependentes de uma autenticação indicial do que vemos e ouvimos (...) filmes performáticos confiam muito menos no argumento que na sugestão; eles não explicam ou sumarizam tanto quanto implicam ou insinuam. (Nichols, 1994, p. 130).

“Na minha cabeça, é uma busca por memória, e memória em animação é perfeito” (Folman, 2008,). Esta concepção de Folman trabalha em benefício ao longo da narrativa atemporal e subjetiva, nas idas e vindas, lembranças e imaginação, criando relação entre diferentes espaços e tempos sem que isso precise estar indexada com a verdade ou com a história, assim revelando outras nuances da própria história, invocando sua qualidade evocativa.

Tive a ideia básica para o filme por vários anos, mas não fiquei feliz em fazê-lo em um vídeo real (...) mas se pudesse ser feito em animação com desenhos fantásticos, capturaria o aspecto surreal da guerra. Se

⁴⁷ The ability to evoke the internal space and portray the invisible. Abstract concepts and previously unimaginable states can be visualised through animation in ways that are difficult to achieve or which remain unpersuasive in the live-action context. Penetration is essentially a revelatory tool, used to reveal conditions or principles which hidden or beyond the comprehension of the viewer

você olhar para todos os elementos do filme - memória, memória perdida, sonhos, o subconsciente, alucinações, drogas, juventude, juventude perdida - a única maneira de combinar todas essas coisas em um enredo eram desenhos e animação. (Folman, 2008, tradução nossa).⁴⁸

Entendemos que uma das possibilidades da animação no documentário é trabalhar o relato pessoal por um aspecto subjetivo, numa efabulação sobre o real histórico. O importante para o espectador não é entender a ocupação por Israel da Palestina, nem tão pouco ouvir histórias de guerra ou dados específicos, mas através de relatos pessoais gerar um novo modo de olhar para o evento, familiar ou não, de outra forma, onde a vivência das pessoas é o mais relevante nesta reconstrução da memória coletiva. Um exemplo pertinente para detalhar esta questão é o momento que o personagem de Folman chega ao aeroporto de Telavive, onde tudo inicialmente parece normal, os aviões parecem prontos para decolar, a partir do momento em que o personagem percebe o que realmente está acontecendo, os aviões estão destruídos, o aeroporto sucateado e abandonado. Como explica Nichols, os documentários performáticos incorporam um paradoxo: eles enfatizam seu próprio tom e qualidades expressivas, ao mesmo tempo que mantêm uma reivindicação referencial ao histórico. O vínculo indexical é efabulado, mas não abandonado, aqui percebemos uma grande potencialidade da animação, onde conseguimos visualizar o sentimento do personagem que o fardo da guerra e da destruição vai sendo absorvido, como se a guerra antes parecesse algo distante, agora está diante dos seus olhos e impregnado em seus ossos. Esta passagem do filme traz a questão da memória e a reconstrução da história, onde garante que a memória seja um aspecto moral e múltiplo da história, e todo o seu caráter incompleto, a verdade absoluta de uma guerra é falsa, ela deve ser contada por fragmentos múltiplos em que a memória é parte fundamental e intrínseca da própria história. Aqui percebemos mais que um aeroporto destruído, o que poderia ser visto em qualquer documento fotográfico pesquisado da época, mas aqui, apresenta a sua assimilação de uma guerra e que só quem a percebe é a própria testemunha, um jovem que se vê no aeroporto, como um turista passeando por lugares desconhecidos, mas sua inocência começa a ser perdida e reconstruída.

Entendemos que a efabulação, como vimos anteriormente, não depõe contra o real, mas o transforma para que cheguemos ao real por outra via ou ao menos com outra perspectiva, como podemos perceber na estratégia abarcada em *Valsa*, onde as entrevistas foram gravadas em estúdio para garantir a qualidade sonora, uma exigência do diretor desde o início da produção, segundo Folman (2008), “experiências anteriores com documentários animados mostraram que os espectadores não eram tolerante ao som da localização na animação”. Porém, os personagens foram representados de diferentes modos, na sua maioria, a voz serviu de base para uma reconstrução visual baseadas em locações reais, mas onde os entrevistados de fato não

⁴⁸ I had the basic idea for the film for several years, but I was not happy to do it in real life video (...) But if it could be done in animation with fantastic drawings, it would capture the surreal aspect of war. If you look at all the elements in the film – memory, lost memory, dreams, the subconscious, hallucinations, drugs, youth, lost youth – the only way to combine all those things in one storyline was drawings and animation. You know, the question most frequently asked since Cannes is “why animation?” And it’s a question that’s absurd to me. I mean, how else could it have been done?

estavam no momento da gravação do áudio. Outro exemplo das potencialidades da efabulação que ajudam a recontar e reescrever a história, é o primeiro personagem que vemos, da cena de abertura, na sequência da perseguição dos cachorros, seu amigo apesar de ter participado da entrevista, não queria ter seu rosto e sua voz expostas no filme. A história dele foi contada por um ator falando o seu texto, em rotoscopia, numa locação que não faz parte da história original, o bar é real, fica no porto de Telavive, mas a locação e tudo ao redor foi efabulada pelo realizador para poder contar a história e preservar o anonimato de um relato fundamental para falar do trauma de guerra.

O diretor de arte David Polonsky, responsável pela concepção do design e da animação, elaborou os personagens com base nos entrevistados ou quando requerido, com base nos atores, se utilizando da rotoscopia, pois buscava uma aproximação mimética com o real, onde o realizador defendeu que para que o público pudesse se identificar mais com os personagens, onde entendia ser “crucial que os personagens parecessem reais, caso contrário, o público não se ligaria emocionalmente a eles” (Fulman 2008). A preocupação com certo mimetismo com o real segue na animação que na maior parte utiliza animação bidimensional, mas nas sequências e as panorâmicas, os movimentos de câmera foram compostos com tecnologia 3D, como por exemplo, o primeiro *flashback* do barco do amor de Carmi ou na sequência em que a câmera sobrevoa e revela a paisagem nevada da Holanda onde o personagem vive. Todos os cenários onde os personagens passam são locações reais numa busca dos realizadores de aproximar a imagem animada à imagem real, sendo muitas imagens conhecidas e divulgadas na cobertura jornalística da guerra na época.



1.9. *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008)

As cores são usadas de forma menos mimética, usufruindo intensamente da metáfora ao longo de todo o filme, já na primeira cena da perseguição dos cães no relato de seu amigo pelas ruas da cidade, o laranja aparece no céu e no reflexo dos cães raivosos, ao longo do relato que Boaz faz num bar melancólico ao seu amigo Fulman, as cores são uma palheta de tons escuros e sóbrios, a noite é fria, chuvosa, o diretor, em narração *off*, diz que teve sua primeira lembrança da noite do massacre em Sabra e Chatila, a cor laranja toma conta do céu ao fundo pelos sinalizadores lançados. Na sequência, o laranja aparece novamente refletido na água onde os soldados tomam banho sem compreender o que está acontecendo. As cores que reconstituem o massacre são

monocromáticas, o tom sépia contrasta com as cores vivas da praia que aparecia antes, o peso é levado ao espectador pelas cores densas e escuras. Em seguida, os tons cor de laranja vão sendo gradativamente substituídos pela escala de cinza e azuis, a noite se dissolve, surgem mulheres com vestimentas islâmicas,⁴⁹ com cores escuras, movem-se em sua direção, desespero em suas feições, vemos o rosto do personagem de Fulman, perplexo. Como parte do processo da busca de Folman e da cumplicidade desta busca pela sua memória com o espectador, pouco se entende do que está acontecendo neste momento, pouco se elucida para o público e para o personagem, mas os indícios da importância das cores ficam registrados e serão retomados pelo filme posteriormente. Nesta combinação de palheta de cores, a colorização tem uma importância muito direta e eficiente, que segue desde a primeira cena até a última, onde a cor laranja parece costurar os relatos, os tempos, o real e o imaginário, as cenas finais, sua constituição narrativa fragmentária, que busca fontes, não apenas no passado vivido pelo sujeito, mas também em experiências alheias e compartilhadas.

Concordamos com Beatriz Sarlo (2007) que a questão do tema ou de uma ideia para convencer não é o que move a realização deste documentário, que busca a subjetividade e um entendimento pelo relato das experiências testemunhadas, onde entendemos que a animação é uma ferramenta extremamente rica, como o uso das cores, por exemplo, pois ao mesmo tempo em que funciona para a expressão visual de um ponto de vista pessoal do realizador, a animação permite uma efabulação com menos restrições. Assim, potencializa o trabalho em documentários animados sobre eventos traumáticos e guerras, que abordem, como em *Valsa com Bashir*, autobiografia e história, principalmente pelo seu caráter de trabalhar a subjetividade das emoções e dos relatos sobre um evento real. Uma questão levantada por Sarlo (2007) muito relevante é a ideia de a animação apresentar a imagem animada como uma forma de documentação de eventos históricos que é baseada na interpretação do animador, desta forma é um documento impresso numa obra animada que se utiliza da memória através dos relatos, e uma vez que a memória também é resultado de subjetividades e influenciada por tudo que nos cerca, todas as experiências, informações que estamos expostos, existindo inclusive as memórias fabricadas, as quais numa metalinguagem foram explicadas pela psicóloga de Folman, no próprio filme, que trabalha com memórias fabricadas. Dito isto, entendemos que a memória não é uma reconstrução da história ou do passado, mas o faz no sentido de manter o passado acessível e de ajudar a entendê-lo por outros pontos de vista e a partir daí sim, possibilitar uma reelaboração da história.

Os relatos testemunhais são “discurso” nesse sentido, porque têm como condição um narrador implicado nos fatos, que não persegue

⁴⁹ Hijabe ou hijab é o conjunto de vestimentas preconizado pela doutrina islâmica. É o vestuário que permite a privacidade, a modéstia e a moralidade, ou ainda "o véu que separa o homem de Deus". O termo "hijab" é, por vezes, utilizado especificamente em referência às roupas femininas tradicionais do Islã, ou ao próprio véu.

uma verdade externa no momento em que ela é enunciada. É inevitável a marca do presente no ato de narrar o passado, justamente porque, no discurso, o presente tem uma hegemonia reconhecida como inevitável e os tempos verbais do passado não ficam livres de uma “experiência fenomenológica” do tempo presente da enunciação. O presente dirige o passado assim como um maestro, seus músicos, escreveu Italo Svevo. E, como observa Halbwachs, o passado se distorce para introduzir-se coerência. (Sarlo, 2007, p. 48- 49)

Beatriz Sarlo coloca que “é inevitável a marca do presente no ato de narrar o passado”, e retoma a posição do Paul Ricoeur sobre as diferenças entre história e discurso (Sarlo, 2007, p.49). Nesse processo de resgate do passado através da memória no cinema, a animação apresenta-se como uma importante ferramenta de acesso à história social através de uma abordagem subjetiva, representando um testemunho efabulado disponibilizado para o espectador para além dos próprios depoimentos. Se pensarmos na característica reflexiva que a animação assume quando associada a uma narrativa documentária, expondo a natureza fabricada da representação fílmica, podemos considerar que a animação nestes filmes testemunha também a própria necessidade de se posicionar como protagonista dos acontecimentos que marcam a história e de construir o entendimento sobre essa história.

Observamos que a trilha sonora tem uma função muito bem delineada ao ligar cenas e manter a atmosfera empregada pelas cores e acompanha harmonicamente a movimentação de câmera junto com a edição. A sua pouca utilização reforça ainda mais sua importância quando a ouvimos, o que torna uma característica muito peculiar pertencente ao universo do cinema que se utiliza da animação, ajudando a reconstruir os momentos importantes, reforçando a atmosfera instalada, criando efeitos dramáticos. Os sons ambientes são muito bem cuidados: escutamos com clareza os tanques de guerra, passos no chão de terra, os tiros, os caminhões, tudo trabalhado com muito cuidado com uma preocupação do realizador de indexar a animação ao real com base no áudio.

Entendemos que o áudio no documentário animado tem uma importância singular, especificamente nesta produção, é um dos pontos de maior cuidado quanto a sua integração com o real, e ao mesmo tempo, o espectador pode também analisar o que é o resultado da percepção do realizador com o próprio áudio, assim, entendendo que as imagens dão uma outra camada de sentido além da que vemos. As vozes em *Valsa com Bashir*, são usadas em primeira pessoa, ajudando no entendimento de um substrato do mundo real próprio do mundo histórico, onde a narração ganha relevância, tanto quanto a sua ligação com o mundo real, como pela narrativa proposta pelo realizador e personagem principal como fio condutor da narrativa, por meio de sua fala em tom confessional. Contudo, “essas vozes, que teriam o potencial de transmitir segurança, na verdade partilham dúvidas e emoções com outros personagens e com o espectador” (Nichols, 2001, p. 57).

O som marca especificamente o momento chave ao final do filme quando Ben-Yishai descobre o corpo de uma criança sobre os escombros, a música para, um som grave surge, um choro desesperado vai surgindo num crescendo até fundir-se com gritos, o choro, os gritos desesperados são trabalhados junto com a mudança de fonte, quando são apresentadas imagens *in loco* de pessoas que choram inconformadas com a barbárie de um genocídio⁵⁰, momento marcado sonoramente com batidas graves, as imagens videográficas mostram as vítimas do massacre, corpos de homens, idosos, mulheres, crianças, ainda entre os entulhos. Créditos finais, a música *The Haunted Ocean*⁵¹ retorna.

O tratamento sonoro aqui desempenha papel relevante, a passagem ao final do filme, da imagem animada para a imagem-câmera, ganha continuidade pelo som, e permite essa ligação do que ouvimos com suas fontes sonoras. Esta passagem para a imagem-câmera é de grande relevância não apenas pela sua força e impacto, mas pela quebra do uso das imagens em animação, como se o filme e todas as imagens efabuladas e os próprios relatos precisassem de uma ligação com o real pela tradicional imagem-câmera. Beatriz Sarlo (2007) neste último trecho em que surge a imagem-câmera, entende que, “sendo os protagonistas os refugiados palestinos, e segundo o conceito de “voz do documentário” de Bill Nichols (2007), ainda é a de Folman”. O filme não dá voz aos palestinos, a sequência chocante do massacre palestino é o ponto final da busca de Folman por suas memórias perdidas, o encontro com seu próprio trauma. Jennefer Serra (2017), acrescenta nesta questão quando analisa Morag, onde seu entendimento aponta para uma reestruturação e não apenas dos documentários de Israel, mas diversos documentários contemporâneos, a questão da autobiografia, aqui exemplificada por Folman, mostra uma ruptura do paradigma em relação a representação de um trauma no cinema documental, deslocando a enfoque do trauma da vítima para o trauma experienciado pelo agressor (Serra, 2017, p. 2001).



1.10. *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008)

⁵⁰ Genocídio é o extermínio deliberado de pessoas motivado por diferenças étnicas, nacionais, raciais, religiosas e, por vezes, sociopolíticas.

⁵¹ A trilha sonora de Max Richter inclui cinco versões diferentes de "The haunted ocean", o recorrente tema principal do filme.

Antes do confronto com a imagem final, de arquivo, a expressividade da animação permitiu o embate estético e subjetivo do diretor, India Mara Martins coloca que “de certo modo, Folman, após fazer uma intensa defesa dos procedimentos criativos permitidos pela animação na reconstituição da memória, recua e encerra o filme com uma única imagem *live action*.” (2009, p. 6). Entendemos a referência da possibilidade da animação quando a reconstrução da memória perdida, sonhos, o subconsciente, alucinações, drogas, juventude, juventude perdida, como diz o próprio diretor Ari Folman (2008), “a única maneira de combinar todas essas coisas em um enredo era usar desenhos e animação”, onde percebemos ao final do filme, não havia mais a busca pela memória, era apenas o inominável horror da guerra de forma simples e direta. Desta forma, não entendemos este uso da imagem-câmera como um processo que diminui a animação, ao contrário, demonstra todo o potencial e diversidade da animação, que foram empregadas ao longo do longa para se chegar a uma narrativa única e alcançar o verdadeiro impacto da última cena em imagem-câmera.

3.4. The Wanted 18

Título: *As 18 Fugitivas (The Wanted 18)*

Duração: 75 min

Direção: Amer Shomali (Kuwait); Paul Cowan (Canadá)

Escrito por: Paul Cowan (Canadá)

Produtores: Ina Fichman (Intuitive Pictures) Nathalie Cloutier (NFB)

Produtor Executivo: Colette Loumède (NFB)

Diretores de fotografia: Daniel Villeneuve German Gutierrez

Editor: Aube Foglia

Diretor de Designer: Michelle Lannen

Diretor Artístico: Dominique Côté

Animador Principal: Myriam Elda Arsenault

Musica original: Benoit Charest

Editor de Som: Sylvain Bellemare

Desenhos: Amer Shomali

Animadores: Anna Berezowsky, Chris Diaz, Michelle Lannen, Marie Valade, Daphné Loubot Landreville, Raquel Sancinetti

Pós-produção e efeitos visuais: Zeina Elayyan, Raquel Sancinetti, Dominique Côté, Anna Berezowsky

Animatics: Normand Rompré Aube Foglia

Gênero: Documentário

Conclusão da produção: 2014

No documentário *As 18 Fugitivas* (*The Wanted 18*, 2014), os diretores Amer Shomali e Paul Cowan, trazem uma história de resistência palestina pacífica durante a Primeira Intifada⁵², um projeto de preservação da memória e de denúncia sobre a violência muitas vezes escondida da guerra, onde a animação é usada de forma única para retratar de modo hilário, o ridículo e insensatez que uma guerra pode levantar. O ano é 1987 e o exército israelense está perseguindo dezoito vacas leiteiras na cidade de Beit Sahour, nos Territórios Palestinos ocupados. As vacas são declaradas uma ameaça à segurança nacional de Israel depois que um grupo de palestinos começa a produzir leite para os moradores da cidade. Esses produtores inexperientes de leite precisam aprender as habilidades mais básicas - como ordenhar as vacas. Mas eles estão determinados a ter um modelo de autossuficiência e fornecer à sua comunidade alternativas para substituir os produtos israelenses. Os moradores da cidade trabalham juntos para transportar as vacas de um estábulo para outro para fugirem dos soldados. As vacas fugitivas de Beit Sahour, se tornaram lendárias e o "leite da intifada", geralmente distribuído à noite, faz parte da dieta diária dos residentes.



1.11. *The Wanted 18*, (Amer Shomali; Paul Cowan, 2014)

Enquanto um projeto heterogêneo de documentário e animação, este documentário animado apresenta referências bem definidas dos dois campos. Em relação às características documentais podemos citar referências ao documentário clássico: narração em off, entrevistas e inserção de material de arquivo e, também, recursos próprios da animação, como o uso de animais estilizados com características humanas.

⁵² A Primeira Intifada, foi uma manifestação da população palestina contra a ocupação israelense, iniciada em 9 de dezembro de 1987, no campo de refugiados de Jabaliyah, com a população civil palestina atirando paus e pedras contra os militares israelenses.

Quanto mais perto os filmes animados se conformam à representação naturalista e usam convenções genéricas de algumas formas documentárias (por exemplo, o uso de ‘voice-over’, a retórica dos especialistas, o uso da informação factual, etc), mais pode ser dito que demonstram tendências documentais” (Wells, apud Ward 2005, p. 84).

O filme começa com um discurso em primeira pessoa com o áudio do realizador Amer Shomali, que informa o primeiro contato que teve com a história em quadrinhos que o inspirou e instigou para realizar o projeto;

(...) a primeira vez que ouviu sobre a história das vacas, estava em um campo de refugiados na Síria, por volta de 1990, e naquela época eu li em uma história em quadrinhos, a história de Beit Sahour, uma pequena cidade perto de Belém. Minha família é de Beit Sahour, mas eu não sabia muito sobre isso, então foi lendo a história em quadrinhos que comecei a aprender sobre minha cidade, sobre a desobediência civil pela qual passaram e a história das vacas. (Amer Shomali, 2014, tradução nossa)⁵³

Neste relato de um dos diretores, pegamos emprestado o potencial das revistas em quadrinho para analogicamente trabalhar a animação no documentário, pois os quadrinhos se utilizam de uma forma efabulada sobre o real, com uma linguagem criativa e fantasiosa para falar de um momento tão complexo e violento da história dos palestinos. Desenvolvido pela potencialidade expressiva da arte para levantar o interesse e fomentar desdobramentos múltiplos sobre fatos reais, as histórias em quadrinho impulsionaram a curiosidade do diretor e o fez buscar conhecer mais sobre a terra natal dos pais e em Beit Sahour, onde começou a conhecer as pessoas reais que tinha lido sobre nos quadrinhos. Essas pessoas que ele conheceu são os personagens que estão presentes no filme. Inclusive, o próprio diretor, Amer Shomali, é visto no filme, uma característica que vem se tornando comum no documentário animado, na qual o realizador fala de sua história pessoal, de sua vivência com o que será apresentado diretamente ao espectador, neste caso, não apenas pela propriedade da proximidade das histórias em quadrinho que lhe inspirou quando criança, mas por ser parte da guerra e vivenciar a ocupação de Israel na sua juventude, o que o coloca em um lugar privilegiado para contar essa história com o olhar de quem está dentro, reconstruindo uma visão conhecida, familiar e não simplista de quem está fora.

⁵³ The first time I heard about the cows’ story I was in a refugee camp in Syria. It was around 1990, and at that time I read it in a comic book, the story of Beit Sahour, a small town near Bethlehem. My family is from Beit Sahour, but I didn’t know that much about it, so it was through reading the comic book that I started to learn about my town, about the civil disobedience they went through, and the story of the cows

A vivência deste lugar privilegiado para se contar a história, testemunha e realização, deixa transparente a relação do realizador ao longo do filme com o assunto abordado e assim, a clareza da manipulação do objeto aumenta, dito isto, acreditamos ser mais significativa a representatividade em relação aos elementos audiovisuais utilizados na construção dos personagens das Vacas. Na qual numa busca de distanciamento mimético e choque com as imagens-câmera, foi utilizado *stop motion* com massinhas numa concepção surreal das vacas, não apenas por se utilizar de animação, mas pela forte presença do humor burlesco com vacas com características humanas e com personalidades marcantes. Assim como, Jennefer (Serra, 2011, p. 245), também entendemos que a utilização da animação, seja realista ou surrealista, não impede falar sobre o nosso mundo, neste caso das vacas consegue falar de uma forma metafórica sobre questões pessoais e sentimentos, que nenhuma entrevista ou imagem-câmera poderia expressar, pois a utilização destas vacas estilizadas leva o espectador ao significado do que está sendo mostrado, algo que de certo modo, se fluidifica na representação mimética oferecida pela imagem fotográfica, pois a evidência da natureza construída do documentário animado expõe o realizador tanto quanto aquilo que está sendo exposto, pois traz para o primeiro plano o seu compromisso ético com o sujeito e ou com o seu envolvimento com o tema abordado pelo filme. Essa propriedade da animação quando empregada no documentário não se limita à interpretação ou representação de fatos históricos, mas possibilita uma representação visual de estados mentais, sentimentos dos entrevistados e situações vividas que conseguem pela animação, serem apontados pela efabulação, pela metáfora, pois são questões do mundo em que não se pode ver, mas sentir em virtude de sua natureza subjetiva, mas ainda assim real. Apenas através do *stop motion* absurdo e burlesco destas vacas incrivelmente simpáticas e engraçadas, o espectador consegue rir das situações que elas passam na fuga dos soldados israelenses, entendemos que o riso de uma situação estapafúrdia destas é precioso para o filme, pois a verdade apenas emerge e o real entendimento aflora, quando podemos rir, pois mostra o quanto ridículo e despropositado era a perseguição real às vacas e a situação que os entrevistados relatam.



1.12. *The Wanted 18*, (Amer Shomali; Paul Cowan, 2014)

Neste filme, podemos perceber que a confecção de uma animação, ficcional e subjetiva, independe de sua proximidade com o assunto real para ser extremamente relevante com a situação verdadeira, a “performance” dos personagens, as suas personalidades marcantes, bem definidas, com seus diálogos e atitudes humanizadas, não apenas as vacas perseguidas, mas os

entrevistados na reconstituição de seus relatos pela animação, transmitem o que não pode ser captado com os entrevistados reais, e exatamente esta propriedade específica da “interpretação” da animação dentro do contexto narrativo é chamado por Wells (1998, p. 104- 110) de “atuação” ou “performance”, que consiste na construção do vocabulário expressivo da animação quanto a sua atuação, que representa de forma assertiva as características da personalidade do entrevistado. Esta é mais uma faculdade da animação de produção essencialmente intervencionista, pois não é possível para um documentário animado ser “qualquer coisa menos do que um produto visual completamente criado, construído” (Serra, 2011, p. 245).

Neste aspecto a composição de personagens estilizados e com um idioma fictício inventado, que se assemelha ao grunhido ou resmungo, podemos comparar a proposta de *Valsa com Bashir* (*Waltz With Bashir*, 2008), que analisamos anteriormente, em que se preocupa com o grau de realismo de locações com teor histórico, da qualidade do áudio dos personagens e da qualidade fisionômica realista dos entrevistados para que o espectador, segundo o diretor Furlan, pudesse se identificar e envolver com eles. Aqui, no filme *As 18 Fugitivas* (*The Wanted 18*), a proposta também busca uma identificação do público com as personagens, contudo, aqui a composição das personagens são surrealistas, tanto em sua forma, quanto na existência de uma personalidade, mas o público se identifica com as vacas, com as situações complicadas que elas passam, suas dores e alegrias. Entendemos ainda que este tratamento burlesco é fundamental para a compreensão do filme quando mostra metaforicamente a falta de discernimento que é perseguir vacas numa guerra, evidenciando a própria relação do realizador com o material construído, pois deixa claro que só poderia usar vacas com forma surreais, em ações surreais, com um idioma inventado, porque toda a perseguição e cerco israelense era surreal, não sendo mais adequado para este projeto o uso de *stop motion* com formas e movimentos bizarros, assim concordamos com Paul Ward (2005), “a animação diz mais sobre certos aspectos do mundo que as imagens de qualidade fotográfica”, em que através do desvio pela animação, de aspectos subjetivos da realidade, como sentimentos, pensamentos, universos mentais, recordações e memórias, pode-se alcançar lugares distintos da receptividade fílmica. A ferramenta narrativa utilizada é comum dos documentários animados de caráter subjetivo e é denominada por Paul Wells como “penetração”, a habilidade da animação de evocar espaços internos e retratar o invisível.



1.13. *The Wanted 18*, (Amer Shomali; Paul Cowan, 2014)

A animação que apresenta a desfragmentação da cidade e pessoas em *Mais um dia de Vida* (*Another Day of Life*, 2017) e aqui a surrealidade das vacas perseguidas, são exemplos de como a animação, através da penetração, pode estender as possibilidades expressivas de um filme documentário, permitindo assim, documentar numa direção distinta da imagem câmera, onde a efabulação sobre o real reconstrói não só visualmente, mas metaforicamente o relato. Jennefer Serra entende que a construção simbólica dá-se através do material gráfico e também do material sonoro, que coloca o espectador em sintonia com os sentimentos expressados pelas imagens pictóricas. A construção de metáforas visuais é amplamente empregado pelo cinema de animação por causa do poder que a metáfora tem de condensar uma série de informações e, assim, proporcionar uma economia em termos de narrativa (Serra, 2017, p. 237). Paul Wells (2007) afirma que num projeto animado mais importante do que falar, é o realizador saber mostra, pois a metáfora, o simbolismo, tem o poder de deixar mais clara e mais simplificada a representação de uma ideia, tornando mais evidente o que se quer dizer no filme, donde percebemos que o idioma “resmungando” dos personagens aqui não diminuem o entendimento do público, na direção oposta, enaltece a representatividade da animação. A partir da construção de metáforas audiovisuais e da penetração, permitem a interpretação visual da narração de aspectos da realidade que não existem fisicamente, como a memória e os pensamentos, por isso, não é possível existir uma relação indexical entre essas imagens e seus correspondentes no mundo histórico, a noção de “evidência” que essas imagens animadas estabelecem é, portanto, de outra ordem, passando pelas noções de “interpretação” e de “estilo”.

Nos últimos anos, em virtude da diversificação e barateamento das ferramentas de produção audiovisual, houve um aumento exponencial das produções de documentários, abrindo possibilidades de registros e divulgação de diversas situações antes silenciadas. *As 18 Fugitivas* (*The Wanted 18*, 2014) é um exemplo de filme que o cinema de animação pode ser utilizado ao mesmo tempo como meio para registrar, através do relato de testemunhas de acontecimentos históricos, e como ferramenta para os divulgar, assim contribuindo para reconstruir a própria história. Através do relato de pessoas que vivenciaram o ocorrido, juntamente com a animação e efabulação das vacas procuradas pelo exército de Israel, de grande apelo metafórico, possibilitando a ilustração dos sentimentos das pessoas por trás dos acontecimentos, a tristeza e a revolta. Assim o acesso às ferramentas de produção de imagens e a pluralidade de meios e plataformas de divulgação, corroboram para narrar ao mundo o que ocorreu num episódio da ocupação israelense de territórios palestinos, mas também fortalecem a construção da própria história palestina com o registro pelo olhar de sobreviventes.

Os depoimentos e relatos dos envolvidos nesta perseguição das vacas, tornaram possível a organização e criação das imagens em uma narrativa cômica e extremamente crítica diante de uma situação em que, um território ocupado por um exército, é obrigado a pagar impostos para o ocupador. Dessa forma, o uso da animação foi uma escolha assertiva para mostrar a realidade de uma guerra através de 18 vacas animadas de forma surrealista, com humor apurado, aborda o relato e sentimento pessoal da situação das pessoas que até então não puderam falar as suas experiências. Ajudando desta forma, a construir a história Palestina e também a desvelar os

jogos de interesse também na construção da história, num processo de conquista pela possibilidade de construção da memória coletiva, que também é um instrumento de poder para quem tem acesso a construção e divulgação da imagem. Assim, o filme é de grande importância para disseminar um momento triste de uma guerra absurda, mas também para a importância para o próprio povo palestino com a potencialidade de auto conhecimento, donde as imagens do filme estão relacionadas ao povo palestino e o seu poder de mobilização, resistência e resiliência. Ao dar voz aos participantes do filme oferece um testemunho do engajamento dos palestinos com as questões políticas e humanas de seu tempo, sendo uma evidência da resistência política palestina, com o valor de documento histórico.

Entendemos que o humor da animação no filme *As 18 Fugitivas (The Wanted 18, 2014)*, tem uma capacidade de penetração diante da grande aceitação do público com as carismáticas vacas, mas trata o poder da mobilização em massa e da resistência não violenta à ocupação israelense durante a Primeira Intifada. Como parte da resistência está a própria confecção do filme, com a importância de ser feito de dentro pra fora, pois frequentemente a culturalização do retentor da dos meios de produção e distribuição da imagem acaba por retratar de forma simplista, por exemplo, como habitualmente é apresentado em telejornais, os jovens palestinos “irracionais” jogando pedras nos soldados israelenses fortemente armados. Este é um filme importante sobre a construção de um povo, realizado pela própria sociedade, inclusive pelo realizador, com um posicionamento privilegiado de testemunho, realizador e animador. A importância para rememoração é tratada pelo produtor Saed⁵⁴, quando fala das testemunhas diante das gravações do filme;

Para eles, foi como viver sua história novamente. Lembro-me da cena em que fizemos uma encenação; mais de 300 pessoas vieram apenas para assistir. Essa era a geração mais velha, que queria se lembrar. Eles apenas ficaram de lado observando essas crianças com máscaras e atirando pedras falsas, e com o exército falso perseguindo-as (...) eles ficaram pasmos e surpresos em como eles poderiam ter essa memória de volta, na frente deles (Andoni, 2014. Tradução nossa)⁵⁵.

A utilização do *stop motion* foi uma escolha tanto pela materialidade, como afirma Ina⁵⁶, que “embora ainda seja uma animação, tem algo de real nisso (...) você sente que eles são mini pessoas reais. Portanto, é mais fácil misturar todas essas realidades por meio do *stop-motion*”⁵⁷, onde o diretor Paul acredita que o grande potencial da animação é exatamente o de sua antítese

⁵⁴ https://justvision.org/sites/default/files/wanted18/WANTED18_Presskit.pdf - acessado em agosto de 2020.

⁵⁵ For them, it was like living their history again. I remember the scene when we made the demonstration; there were more than 300 people who came just to watch. These were the older generation, who wanted to remember. They just stood on the side watching these young kids with masks on throwing fake stones, and with the fake army chasing them... they were just amazed and astonished at how they could have this memory back again, in front of them.

⁵⁶ Ina Fichman, Produtora Executiva do filme “*As 18 Fugitivas*” (*The Wanted 18*).

⁵⁷ https://justvision.org/sites/default/files/wanted18/WANTED18_Presskit.pdf - acessado em agosto de 2020.

do potencial técnico da animação moderna, onde prezam pelo hiper-realismo, com movimentos naturais, realizados por computador, enquanto que com o uso do *stop motion*, “você realmente sente a qualidade humana das vacas. As vacas são reais e é fácil de se apaixonar por nelas”⁵⁸. Uma questão que nos interessa neste aspecto é que o fato da stop-motion ser o oposto da animação próxima do naturalismo, a técnica quadro a quadro aqui utilizada, deixa inequívoco o manuseio, a artificialidade, o afastamento do real e aproximação com o efabulado, mas acima de tudo, se vê o manejo do objeto. Assim tudo de pessoal, subjetivo, surrealista, emotivo, sensitivo, está transposto manualmente para aqueles pequenos seres manufaturados, é o resultado físico da relação exterior do diretor com o objeto, baseado na sua relação interior com o assunto abordado. Dito isto, podemos averiguar na postura do realizador Saed o seu envolvimento com o tema quando argumenta para quem é o seu filme, pois deixa claro a possibilidade de uma obra efabulada com a utilização da animação retratar um assunto de guerra, de forma clara, política e pessoal.

O povo de Beit Sahour é o meu público. Eles precisam ver este filme (...) há esperança para o futuro se olharmos para o que alcançamos no passado. Acho que o poder da história é que tem esse aspecto humano. Não se trata tanto de política quanto de vidas humanas e almas em busca de liberdade e independência (Shomali, 2014, Tradução nossa)⁵⁹.

3.5. Tower

Título: *Torre (Tower)*

Duração: 82 min

Direção: Keith Maitland (Estado Unidos)

Baseado: "96 Minutes" de Pamela Colloff

Produtores: Keith Maitland, Susan Thomson, Megan Gilbride

Cinematografia: Keith Maitland, Sarah Wilson

Edição: Austin Reedy

Música: Ossei Essed

⁵⁸ https://justvision.org/sites/default/files/wanted18/WANTED18_Presskit.pdf - acessado em agosto de 2020.

⁵⁹ Saed: The people of Beit Sahour are the audience for me. They need to see this film. And the kids of Beit Sahour need to see this to learn about their history to learn that the situation hadn't always been as bad as it is now... that there is hope for the future if we look at what we've achieved in the past. I think the power of the story that it has this human aspect. It's not as much about politics as about human lives and souls looking for their freedom and independence. I think everybody in the world will identify with this. Everybody in the world would love to see this film.

Produzido por: ITVS; Go-Valley

Distribuído por: Kino Lorber

Gênero: Documentário

Idioma: Inglês

País: Estados Unidos

Conclusão da produção: 2016

Site: <https://towerdocumentary.com/>

O filme documentário *Torre (Tower)*, de 2016, dirigido e produzido por Keith Maitland, apresenta o tiroteio ocorrido em 1966 na Universidade do Texas em Austin, Estado Unidos. Em 01 de agosto de 1966, um homem entra no elevador sobe ao último andar da torre da Universidade do Texas e começa a atirar indiscriminadamente nas pessoas que transitavam pelos arredores, onde permaneceu por 96 minutos. O filme é baseado em um artigo de 2006, do *Texas Monthly*, escrito por Pamela Colloff, "96 Minutes"⁶⁰. Colloff se tornou uma das produtoras executivas do filme. Vários estudantes da Universidade do Texas trabalharam no filme como estagiários.

Este trabalho nos interessa pela forma híbrida de se trabalhar, explorando intensamente estruturas narrativas tradicionalmente distintas. Em um determinado arranjo, as escolhas do realizador neste filme movem-se de uma maneira a deixar para o espectador muito clara e transparente a presença de uma confecção cinematográfica, desta forma, revela constantemente a presença dos procedimentos para a apreciação do mesmo, o que gera no espectador a possibilidade de um distanciamento e o aumento crítico da percepção do que assiste. Contudo, apesar da diversidade com uma colagem rápida de imagens de fontes variadas, animação combinada com imagem-câmera e imagens de arquivo, também propõe uma edição ficcional clássica na reconstrução das cenas de ação, onde busca envolver o espectador, eliminando as lacunas causadas pelo corte da edição e transmitindo a sensação de tempo corrido, conforme nos define Burch “ visava tornar a técnica invisível e eliminar quaisquer ‘falhas’ devidas às interferências do acaso”. (Burch, 2006, p. 136).

Este conflito entre animação evidente, entrevistas de um documentário clássico e uma montagem ficcional ocorre ao longo do filme, onde segue a partir das perspectivas de vários sobreviventes, recriando seus relatos, em primeira pessoa, de sete testemunhas oculares: dois estudantes que foram baleados, os dois policiais que encerraram o cerco matando o atirador, dois civis que se inseriram na história para ajudar as vítimas e policiais, e o Repórter de TV e rádio da KTBC, que transmitiu ao vivo da cena por mais de uma hora e meia. Os relatos são transformados em imagens via atores profissionais filmados e posteriormente animados em

⁶⁰ Em "96 Minutes" Colloff recolheu dezenas de citações de sobreviventes e testemunhas do tiroteio na Universidade do Texas em Austin, no dia 01 de agosto de 1966.

rotoscopia⁶¹, com um estilo realista da animação, como se buscasse mais que jornalismo factual, trabalha com uma variação de ângulos e movimentos de câmera, cortes dinâmicos, como se estivéssemos vendo um filme de ação ficcional, contudo, em oposição ao dinamismo envolvente da edição, faz um trabalho de ruptura com o uso de cores variadas e marcantes, mesclagem preto e branco e colorido, alternância de cores predominantes, além de uma miscelânea de fontes de arquivo, entrevistas rotoscopiadas, entrevistas com imagem-câmera e fusão entre imagens animadas e de arquivo. Algo muito marcante com as cores utilizadas têm uma forte ligação com o relato dos sobreviventes, uma estratégia utilizada em *Valsa com Bashir (Waltz with Bashir, 2008)*, onde a cor laranja do céu acompanha as memórias fragmentadas do realizador em busca do que de fato teria acontecido. Podemos perceber em *Torre (Tower, 2016)* já na primeira cena em que o céu muda de cor quando ouvi-se o primeiro tiro.



1.14. *Tower*, (Keith Maitland, 2016)

As histórias são contadas com dinamismo e uma grande diversidade de planos e movimentos de câmera, movimentos e enquadramentos diversos, numa montagem assemelhando-se a um filme de ação ficcional que está sendo mostrada ao público, assim temos uma mescla de linguagens, a animação, o documentário e aparentemente de gêneros, onde para manter uma ligação com o espectador com o real, muitas imagens de arquivo são intercaladas e em diversos momentos, dividem a tela com as animações em rotoscopia, ratificando que o desenho foi feito exatamente como aconteceu, baseados nos relatos atuais de sobreviventes. Mudanças de planos da câmera, são acompanhados também por mudanças da fonte do material empregado. E este contraste é agravado quando ao longo do filme, os entrevistados aparecem em imagem-câmera. Neste ponto, temos a animação realizada sobre os atores que encenam os relatos, material de arquivo fotográfico e imagens-câmera com entrevistas.

A animação neste projeto foi defendida desde o início pelo realizador e produtor Keith Maitland, que percebeu que as reconstituições no campus da Universidade seriam inviáveis pela logística para a gravação de um longa-metragem num campus universitário, aliado a limitação financeira para reconstrução em estúdio, então decidiu optar por uma estética animada auxiliada por fotos realizadas por Maitland em torno do campus. Esta escolha nos interessa como uma possibilidade de mostrar aquilo que não foi filmado, de se mostrar o que aconteceu através de

⁶¹ Rotoscopia é uma técnica de animação que se desenha seguindo uma referência filmada.

relatos dos sobreviventes de um evento traumático, onde mais de cem pessoas foram entrevistadas, incluindo membros da mídia, a polícia, estudantes e professores, que testemunharam os acontecimentos, embora tenham sido apenas utilizados alguns depoimentos, todos colaboraram para uma reconstrução mais detalhada aos eventos ocorridos.

Apesar de *Torre* (*Tower*, 2016) tratar de um episódio traumático da história dos Estados Unidos, o faz com sensibilidade e respeito às vítimas e sobreviventes em virtude primordialmente do emprego da animação, onde os eventos são revisitados a partir de uma perspectiva valiosa dos relatos dos sobreviventes, em que o fetichismo pela violência, pela morte e pelo grotesco, não é o foco, como podemos observar, por exemplo, nas cenas em que o atirador é morto por dois policiais, em que em nenhum momento é mostrado o atirador sendo alvejado, apenas pode-se ver quem atira e os detalhes da arma sendo disparada - o estado emocional, psicológico de quem e o porque atira é mais valioso neste filme do que o sangue, a morte, o corpo sendo desconfigurado pela arma de fogo.

As histórias específicas que ouvimos incluem as da primeira vítima de tiro, Claire Wilson, que estava grávida e perdeu seu filho e seu namorado, Tom Eckman e Aleck Hernandez Jr., que estava fazendo entregas de jornal quando foi baleado de sua bicicleta. Também ouvimos de transeuntes que foram arrastados para o caos, Neal Spelke, o diretor de notícias que dirigia pelo campus com transmissor FM, transmitindo ao vivo para ouvintes em todo o país; John Fox, que, junto com seu amigo James Love, carregaram Wilson para um local seguro; e Allen Crum, o gerente da livraria da universidade que entrou na torre e se juntou a uma unidade de policiais de Austin, Ramiro Martinez e Houston McCoy, que descrevem vividamente o medo e a determinação que os dominaram ao entrarem na torre. Desta forma, o espectador é direcionado para se aproximar das pessoas envolvidas neste massacre e não ao massacre em si, trocando o sangue e carnificina pelo olhar e compilação de sentimentos das pessoas, reforçado pelos depoimentos finais, onde a vivência de cada um é o mais significativo. O filme busca, desta forma, afastar-se de ser um catalisador de ódio sobre uma pessoa - o atirador que matou 16 pessoas - ou uma comoção diante de um espetáculo de barbárie, mas sim, buscou torna-se um fomento a reflexão sobre o evento como um todo, suas causas e consequências, afastando-se do fetiche pelo sangue e aproximando-se da análise sobre o primeiro de uma série de chacinas dentro de escolas, universidades ou mesmo lugares aleatórios, como supermercados, cinemas e ruas, realizados por indivíduos americanos, dentro dos Estados Unidos, um filme que transforma uma estatística fria em algo pessoal, reconstrói a história sem mostrar ou focar em nenhum momento no atirador. Depoimentos em primeira pessoa de sete testemunhas e sobreviventes, grande parte das entrevistas foram rotoscopiadas utilizando atores, o que ajudou na montagem, dando dinamismo e unidade, conectado o que aconteceu no passado e os relatos atuais. Com um dinamismo e uma encenação dramática busca colocar os espectadores imediatamente no meio da ação. Com um edição habilmente montada pelo editor Austin Reedy, que faz um complexo uso de imagens de arquivo em miscelânea com diversas imagens e formatos variados a sua disposição.

Com o intuito de não gerar apenas o envolvimento emocional do espectador como seria habitual de uma ficção de ação, e na busca por uma reflexão para o ocorrido, há uma grande apuração dos critérios para as imagens utilizadas, com imagens gravadas de 1966 do evento, que mudam de preto e branco e coloridas para imagens contemporâneas em cores da localização atual, estas filmagens então se transformam em animação colorida, em preto e branco e são combinadas com silhuetas animadas ou blocos de cores intercalados, ou uma combinação de todos os itens acima. O filme também inclui imagens recentes de entrevistas com sobreviventes e justapõe diversos estilos visuais em cortes nítidos e frequentes, bem como combinações interessantes de diferentes visualizações, como personagens animados mostrados tendo como cenário de fundo, imagens fotográficas. Desta forma, esta miscelânea de formatos, imagens e cores apresentadas desde o início do filme dialogam com o espectador numa linguagem que se mantém constante, ou seja, a mestiçagem de estilos é o padrão seguido, possibilitando ao espectador a familiaridade com o hibridismo, ao contrário, por exemplo, em *Valsa com Bashir (Waltz With Bashir, 2008)*, que trabalha com animação desde o início e apenas na última cena, uma imagem-câmera que capturou o evento *in loco* é utilizada, onde o impacto entre as imagens supostamente contraditórias entre animação e fotografia é plena e vigorosa, levando o espectador a rever conceptualmente o que foi apresentado ao longo do filme ou ratificar a veracidade do que foi visto, mas o fato, é que transfigura a percepção do filme como um todo.

Ao final do filme, mais uma fonte é utilizada, as imagens-câmera contemporâneas dos sobreviventes, imagens que mais do que ratificar a veracidade dos relatos animados no filme, levam o espectador numa imersão ainda maior na importância dos sobreviventes e seus relatos, realçando todas as escolhas artísticas e poéticas exercidas pelo realizador ao longo do filme, inclusive pela opção de utilizar as entrevistas representadas com atores jovens, com a idade que eles tinham a época do massacre, em 1966. Não há aqui um juízo de valores quanto a melhor forma de utilização da composição com animação e imagem-câmera, mas apenas uma demonstração da diversidade e possibilidades da estética documental que se utiliza da animação juntamente com outros materiais documentais, tais como fotos, imagens gravadas *in loco* ou recentes e testemunhos em imagem câmera.

Em *Torre (Tower, 2016)*, são as mudanças visuais incessantes, as muitas representações visuais usadas no filme que dialogam com o espectador desde o início, o hibridismo entre elas e toda essa fragmentação é exatamente o que cria um novo todo, um arquétipo que é maior que a soma de suas muitas e fragmentadas partes. Esta miscelânea de padrões ao ser utilizada enfatiza as múltiplas escolhas visuais e a reconstituição criativa dos eventos, o filme faz, indiretamente, com que o espectador se pergunte e questione como a narrativa foi revisitada e reconstruída, colocado em evidência as decisões e escolhas representacionais do realizador. Embora haja um fato apresentado e indiscutível - houve um atirador que matou e foi morto na Universidade de Austin - todo o excedente é uma decisão representacional. Neste sentido, o filme é o tipo de documentário que não apenas enfatiza a construção, mas também destaca suas muitas fontes e, indiretamente, leva o espectador a avaliar criticamente o filme que é apresentado. Ressaltando que o olhar crítico não se faz necessariamente em confirmar ou duvidar das informações

apresentadas, mas de confrontar pela configuração da apresentação das múltiplas escolhas representacionais do documentário, que como tantos outros documentários animados ou não, em que a própria construção pode ser percebida e assim, apreciada, onde a credibilidade está mais associada a transparência do aparato na construção do objeto fílmico.

Este enfoque na representação da realidade pela animação e conseqüente confusão ou distanciamento gerada no espectador ou ao menos uma visualização mais atenta motivada por meio de inúmeras e incomuns escolhas representacionais, é importante para manter o potencial da animação de evocar a visualização crítica, embora *Torre (Tower, 2016)*, seja comedido quanto ao uso de metáforas ou efabulações mais espetaculares, e se restrinja na confecção da utilização da animação mais naturalista, realizada pela técnica de rotoscopia, se aproximando de uma imagem real, é através da miscelânea do materiais utilizados e das cores na própria animação que fazem deste filme sobre uma guerra urbana singular, um documentário forte, impactante e ousado, mesmo diante de um orçamento reduzido, se utilizando de ferramentas importantes e assertivas para uma narrativa sedutora e igualmente perturbadora pela seu objeto relevante, canaliza o terror e a confusão daquele dia, confundindo e inquietando o espectador, e não apenas o alimentando com imagens brutais e agressivas.

Um filme que embora retrate uma grande brutalidade que durou pouco mais de uma hora e meia, o filme que tem basicamente o mesmo tempo, 98 minutos, trabalha sem mostrar nenhuma cena grotesca ou que cause grande impacto quanto a sua natureza violenta e brutal, ao mesmo tempo, deixa o espectador atônito com a miscelânea de imagens e fontes e cores diversas, e que as cores ganham metáforas diversas, por exemplo, onde a tela ganha cores vermelhas quando uma pessoa é alvejada, não vemos o sangue, mas a cor vermelha surge, seja num detalhe da bicicleta ou numa indumentária, com a presença sonora dos tiros que não deixam o espectador relaxar, e um repórter, seja com áudio reconstruído por um ator ou de arquivo, força o espectador num estado de nervos, tornando impossível para o público experimentar qualquer tipo de trégua - muito parecido com as testemunhas que foram forçadas a esperar, abaixando-se para se proteger atrás de edifícios e árvores, buscando refúgio do calor sufocante e também da mira do assassino, desta forma, se utiliza com primazia da animação para o envolvimento do espectador como se este estivesse vivenciando o terror junto com os sobreviventes.



1.15. *Torre* (Keith Maitland, 2016)

Para esta reconstrução, a obra se utiliza habilmente de uma montagem altamente fragmentada. A abertura do filme, por exemplo, começa com uma edição sonora da voz do radialista que transmitiu o massacre intercalada pela voz do ator que o representa, com o texto sendo o mesmo que o original, com imagens animadas. Imagem em preto e branco em que muda a cor do céu ao ouvir-se um tiro, torna-se azul. Na sequência imagens de arquivo da universidade são apresentadas com a música *Monday monday, so Good to Me*⁶², que faz a transição entre imagens documentais e animações. Esta dinâmica se repete como base ao longo de todo o filme, troca rápida e edição veloz entre imagens de arquivo, imagens animadas da reconstrução cênica e imagens animadas das entrevistas das vítimas contando os seus relatos. Trabalha com planos variados, ponto de vista, planos gerais que misturam animação com imagens de arquivo, plano próximo, *travelling in and out*, a animação ajuda a manter uma linguagem dinâmica, com cortes rápidos e diversos, e uma série de movimentos. As imagens de arquivo, geralmente são fixas ou apenas com movimentos de *tilt e pan*. A música e a transmissão do rádio ajudam a ligar as diversas cenas de diversas fontes e ainda manter a animação indexada com os fatos que aconteceram. A música faz a distinção das personagens antes de serem envolvidas pelo tiroteio, como quando um fusca azul⁶³, animado, estaciona numa vaga de com o cenário de fundo sendo uma filmagem de arquivo do estacionamento da Universidade. A música coloca o espectador em um dia qualquer, como qualquer outra segunda-feira. O azul do fusca vai se repetir no céu em diversos momentos. A mudança das cores para o preto e branco vão junto com a mudança de atitude dos sobreviventes, de uma alegria de um dia de verão, a um trágico evento. Quando mais uma vez uma sobrevivente tentando fugir é alvejada⁶⁴, as cores passam de preto e branco para vermelho e branco apenas.

A cobertura jornalística do evento que foi realizada à época, também faz parte da edição frenética, entrevistas de arquivo são utilizadas repetidamente, um fotógrafo⁶⁵ em animação, preto e branco, tira fotos, vemos o resultado das fotos reais em cores. Entrevista com relatos dos sobreviventes são apresentadas com animação, mas o áudio é de arquivo, gravado *in loco*, muda para filmagem em arquivo com outro enquadramento, utilizando um contra-plano. Na sequência uma mulher de cabelos ruivos corre para ajudar uma grávida caída, a cor laranja passa a ser a única cor que se mantém na animação. O entregador de jornais ao ser atingido, a imagem colorida dá lugar a uma imagem preta e branca, na sequência uma dinâmica comum ao longo do filme, fragmentos na cor vermelha aparecem, neste momento, no pneu da bicicleta caída do entregador. Intercala com intervalos de apenas dois segundos na interação de imagens de arquivo e animação, como quando uma imagem de arquivo de um detalhe de um dedo discando um telefone antigo⁶⁶, corta para alguém atendendo, agora já uma animação.

⁶² "Segunda-feira, segunda-feira" (Monday Monday); cantada por The Mamas & the Papas, do álbum *If You Can Believe Your Eyes and Ears*.

⁶³ 1'10"

⁶⁴ 16'39'

⁶⁵ 25, 20,

⁶⁶ 5'37"



1.16. *Tower* (Keith Maitland, 2016)

Entendemos que o realizador se utiliza da animação para propiciar uma edição dinâmica e envolvente, onde além da diversidade de fontes de material, também procura uma variedade enorme de enquadramentos, com planos com no máximo 3 segundos de duração. Temos um exemplo do ritmo empregado quando o policial Rodrigues em animação, visto em *over shoulder*, realizado com uma “câmera na mão”, dando maior vivacidade e movimento para a imagem, muda para um plano médio com o policial de frente, com um *zoom in*, depois um ponto de vista do policial em imagem de arquivo da torre, volta para animação de um plano médio frontal do policial, na sequência um plano geral de um sobrevivente sendo socorrido, ao fundo uma trilha sonora de suspense e a narração do policial interpretada por um ator, onde as imagens de arquivos vão corroborando o que é dito, volta ao policial em animação num primeiro plano frontal, escutamos tiro, fala da mulher grávida no chão, imagem de arquivo dela caída, volta para um *over shoulder* do policial em animação, ponto de vista do policial que vê os seus pés subindo as escadas, ator em rotoscopia, explica sobre seu treinamento no exército, um plano geral frontal vemos a animação do policial correndo para tentar alcançar a torre, em câmera lenta, percebemos que ele corre em zig-zag, ouve-se tiros, corta para plano médio frontal, câmera com velocidade normal, o policial continua correndo em direção a torre. Imagens de arquivo são mostradas da torre enquanto fala que a sua missão era entrar na torre⁶⁷. Corta para a mulher grávida caída no chão em animação. Assim percebemos que em pouco mais de dois minutos de filme, foram utilizados mais de 20 planos diferentes, movimentos de *tilt*⁶⁸, *zoom in*⁶⁹, *travelling*⁷⁰, câmera na mão, imagens de arquivo, imagens rotoscopiadas do ator reproduzindo a entrevista do policial, imagens rotoscopiadas na ação, música, narração, tudo isso em apenas dois minutos de filme.

Com a reconstrução concluída, o filme muda para um formato mais direto, mas não menos estimulante, com foco particularmente comovente nas reflexões de Wilson, Fox e Hernandez. Embora nem todos os envolvidos e sobreviventes tenham sido entrevistados, alguns por terem

⁶⁷ 34’45”

⁶⁸ movimento efetuado com a câmera verticalmente, geralmente em velocidade lenta, de cima para baixo ou de baixo para cima.

⁶⁹ Movimento ótico de se aproximar ou se afastar do objeto.

⁷⁰ Movimento lateral ou frontal, mecânico, se aproxima ou se afasta do objeto ou no lateral passa pelo objeto. Pode ser utilizado trilhos, steadycam ou câmera na mão.

morrido a época da gravação do documentário, outros que foram preteridos na própria construção do longa-metragem, muitos deles relatam que não tiveram a capacidade ou a oportunidade de falar abertamente sobre suas experiências até agora - gravação do documentário - aqui entra a importância da animação de possibilitar aos sobreviventes externarem seus testemunhos, mesmo que o foco seletivo da narrativa tenha eliminado inevitavelmente diversas histórias de vítimas e sobreviventes, mas o impulso do filme é profundamente ético - sintonizado com relatos de sobreviventes e primordialmente com a recusa em focar no atirador, onde este não é o centro das atenções, o qual apenas é identificado ao final do filme.

Este é o ritmo frenético de ação e drama que o realizador coloca ao espectador, como se a urgência, angústia, medo, todas as emoções dos participantes também alcançasse o espectador. O ritmo dos cortes e variedade de material, planos e movimentos de câmera são a base deste filme, que concomitantemente com o envolvimento pela sensação de tempo corrido e de perigo iminente, há um distanciamento impulsionado pela diversidade de material utilizado, que gera uma reflexão maior sobre o discurso dos sobreviventes, onde o filme oferece revisitar a história pela concepção de quem testemunhou. O realizador também oferece, de forma clara e direta, ao final do filme uma instigação de questões pertinentes, apresentando imagens-câmera do massacre das Universidades de Columbine, Virginia Tech e Sandy Hook, no cinema em Aurora, Colorado, e outros incidentes que desde então tem se tornado recorrentes na guerra urbana vivenciada pelos Estados Unidos, mas sem nunca enfatizar o grotesco, ou mesmo confeccionar afirmações, busca fomentar mais perguntas do que proporcionar respostas. Um filme que reconstrói pelo olhar de quem vivenciou e sofreu, com uma postura política direta quanto ao fato de as políticas de segurança não terem revisitado eventos como este, o que poderia inibir novos atos de terrorismo, é um filme documental de animação que, permite que as tragédias do passado ressoem com uma perspectiva nova e devastadora no presente, assim, reconstruir uma concepção sobre algo já familiar.

3.6. Another Day of Life

Título: *Mais um Dia de Vida (Another Day of Life)*.

Duração: 85 min.

Direção: Raúl de La Fuente (Espanha), Damian Nenow (Polônia).

Escrito por: Raúl de La Fuente, Amaia Remírez, David Weber, Niall Johnson.

Produzido por: Platige Films (Polônia) - Jarek Sawko, Ole Wendorff-østergaard ; kanaki Films (Espanha) - Amaia Remírez, Raúl de La Fuente .

Co-produzido por: Walking the Dog (Bélgica) - Eric Goossens, Anton Roebben; Wüste Film (Alemanha) - Stefan Schubert; Animationsfabrik (Alemanha) - Jörn Radel; Pupperworks (Hungria); Frantisek Ambrus.

Vendas Internacionais: Vendas Indie

Gênero: Documentário

Conclusão da produção: 2017

Site: www.anotherdayoflifefilm.com

O filme *Mais um Dia de Vida* (*Another Day of Life*, 2017) nos interessa pela sua voz em apresentar pessoas anônimas, de registrar eventos que não podem ser esquecidos e revelar o que não pode ser escondido, realizado com imagem-câmera e animação que busca o subjetivo, o pessoal de cada testemunha. Uma adaptação do livro homónimo de Ryszard Kapuscinski⁷¹, em que no verão de 1975, o repórter polonês é enviado à Angola, por onde ficou por três meses, num momento crucial de sua história deste país, onde os portugueses estão em debandada e os movimentos de libertação se envolvem numa guerra civil sem tréguas. A capital Luanda está em transformação, desfragmentada, sitiada, os conflitos armados aumentam concomitantemente ao abandono do país, a invasão da África do Sul parece iminente. Kapuscinski faz a cobertura jornalística deste momento conturbado da independência de Angola. O filme é um trabalho documental, histórico, de relevância pela busca dos relatos, de mostrar, mesmo de forma alegórica e efabulada, os homens e mulheres que Kapuscinski encontrou pelo caminho.

Kapuscinski em 1975, está em Luanda, capital de Angola, o país após quase 5 séculos de colonização, donde mais de 300 anos foram apenas fonte de escravos para trabalhar nas colónias⁷², está em meio a esforços de descolonização, alavancados após o sucesso da Revolução dos Cravos⁷³ em Portugal, que acaba com a ditadura que perdurava desde 1933. Período também caracterizado pelo confronto da Guerra Fria entre o Ocidente e o Bloco Soviético, em que Angola teve que encontrar seu próprio caminho na nova realidade pós-colonial, definida pela pobreza, subdesenvolvimento, devastação, conflito tribal e guerra patrocinada pelas duas superpotências da Guerra Fria⁷⁴. Todas as diferenças locais, conflitos e relacionamentos ainda eram ofuscados pela Guerra Fria, tanto americanos como soviéticos estiveram ativamente

⁷¹ Ryszard Kapuscinski (Pinsk, Bielorrússia, 4 de março de 1932 - Varsóvia, Polónia, 23 de janeiro de 2007), licenciado em História, foi um jornalista e escritor polaco. E o melhor jornalista do século XX na Polónia. Recebeu o Prémio Príncipe das Astúrias e foi galardoado na Áustria com o Prémio «Bruno Kreisky para livros políticos». Em 2005 foi doutorado “honoris causa” pela universidade catalã Ramon Llull.

⁷² De 1440-1640, traficantes de escravos portugueses tiveram um quase monopólio sobre a exportação de escravos da África. Durante o século XVIII, o tráfico de escravos transportou cerca de 6 milhões de africanos. A escravidão entre 1500 e 1900 estima até quatro milhões de mortes de africanos em virtude do tráfico escravagista.

⁷³ A Revolução de 25 de Abril, também conhecida como Revolução dos Cravos, evento da história de Portugal resultante do movimento político e social, ocorrido a 25 de abril de 1974, que depôs o regime ditatorial do Estado novo desde 1933.

⁷⁴ Período de tensão geopolítica entre a União Soviética e os Estados Unidos e seus respectivos aliados, o Bloco Oriental e o Bloco Ocidental, após a Segunda Guerra Mundial. Considera-se geralmente que o período abrange a Doutrina Truman de 1947 até a dissolução da União Soviética em 1991.

envolvidos nas hostilidades, os cubanos enviaram um contingente de tropas para fomentar ativamente a revolução comunista, enquanto os exércitos sul-africanos apoiados pelos Estados Unidos, permaneceram na fronteira sul de Angola, prontos para invadir. A presença de tropas cubanas e sul-africanas não foi coincidência, nem alheia à rivalidade das superpotências globais.

O cenário de Angola é de destruição, desordem, caos, incerteza, tensão e uma sensação avassaladora de incertezas, quando Kapuściński chegou pela primeira vez à capital, em agosto de 1975. Os portugueses fogem às pressas dos bairros mais glamorosos de Luanda na versão do *apartheid*⁷⁵ angolano. Apavorados com a possibilidade de um ataque pelos rebeldes em grande escala à capital, embalam seus pertences em caixotes de madeira e apressadamente se dirigem ao cais, donde pegam os navios e retornam para Portugal. As lojas estão fechando, as forças de segurança estão gradualmente desaparecendo das ruas, montes de sacos de lixo estão lentamente tomando conta da capital angolana, enquanto as pessoas vão ficando cada vez mais raras. Kapuściński continua enviando telegramas diários para a Agência de Notícias Polonesa.



1.17. *Another Day of Life*, (Raúl de La Fuente, Damian Nenow, 2017)

Nos últimos meses antes da declaração de independência, diferentes movimentos de libertação angolano travam uma longa luta para decidir quem teria o poder na próxima república. Kapuściński decide viajar para a linha de frente da guerra, pois entende que lá está o cerne da questão da guerra que se inicia. A Guerra Civil Angolana rapidamente deixa de ser apenas mais uma guerra para Kapuściński cobrir. O conflito tem um rosto humano - o rosto destemido da guerrilheira Carlotta e do comandante Farrusco, dois dos muitos entrevistados que encontrou durante suas viagens às linhas de frente. Aqui, além das questões históricas retratadas no filme, interessa uma característica do documentário e das possibilidades da própria animação, Kapuściński tem simpatia e respeito pelas pessoas cujas histórias deseja contar ao mundo, que por sua vez, pedem ao jornalista que as fotografem para que o mundo, não esqueça delas, querem deixar um rastro de existência, mesmo a beira da morte, a foto é o pedido recorrente. Este poder de registrar é algo intrínseco do documentário é de suma importância para se ter o domínio da produção da imagem, e assim, o poder de contar a história. Essa possibilidade o leva a questionar o papel do repórter na cobertura jornalística na guerra, a questionar os limites da

⁷⁵ Regime de segregação racial implantado na África do Sul em 1948 pelo pastor protestante Daniel François Malan, então primeiro-ministro, e adotado até 1994, no qual os direitos da maioria dos habitantes foram cerceados pela minoria branca no poder.

imparcialidade jornalística, da efabulação sobre o real e do envolvimento no conflito. Questionamentos pertinentes na confecção também do documentário.

Em 1976, Kapuściński publica *Mais um Dia de Vida*, seu primeiro livro que é uma coleção de reportagens, com uma cobertura direta e objetiva confeccionada para a Agência de Notícias Polonesa, que posteriormente, é substituída por passagens e descrições pessoais e metafóricas dos mesmos eventos. O livro foi muito especial para o próprio Kapuściński e é claramente visível na maneira como ele falou sobre ele;

Outro Dia de Vida é imensamente pessoal, não se trata da guerra ou das partes do conflito, mais de ter perdido, no desconhecido, a incerteza do seu destino. Frequentemente, nos encontrávamos em situações em que tínhamos certeza de que não escaparíamos da morte, e então no dia seguinte acordávamos aliviados e dizíamos, bem, este foi mais um dia de vida, e um outro espera à frente. (Kapuściński, 1976)

A estrutura trabalhada no longa-metragem *Mais um Dia de Vida (Another Day of Life, 2017)*, mantém por 60 minutos o padrão de animação gráfica semelhante, com quebras em alguns pontos, onde utiliza uma ilustração surrealista, é ainda entrelaçada com 20 minutos de entrevistas com imagem-câmera, dividida de forma regular ao longo de todo o filme. As duas camadas permeiam-se de forma fluida e complementam-se. Apresenta na sua maior parte animada uma construção de narrativa linear, mas também explora o potencial animado nas sequências épicas e surreais que retrataram o mundo ao redor do escritor, a partir da perspectiva de suas sensações, as emoções violentas e conflitantes dentro do escritor: medo, amor, loucura, pânico e solidão. Visões fictícias, alucinações e sonhos do que se passou na cabeça de Kapuściński em Angola em 1975. O uso da animação no filme, desvinculado das limitações de natureza formal da imagem-câmera, permite ao cineasta retratar na tela o que nenhuma câmera seria capaz de capturar. Desta forma, assemelha-se à própria cobertura jornalística de Kapuściński, em que a Guerra Civil Angolana não pode ser contida em relatos objetivos factuais ou números numa estrutura rígida e inflexível das agência noticiosas. A efabulação se torna um aliado no filme para oferecer ao espectador aquilo que antes era impalpável, o surrealismo dos trechos da animação são profundamente reais na sua metalinguagem e exatamente por isso, de uma violência real e sobre o real brutal.

Filmes animados e histórias em quadrinhos são geralmente associados a histórias inventadas e fabulosas, mas a criação de uma animação representando uma pessoa específica, tem a capacidade de falar mais sobre ela, que a própria imagem real dela, por sua capacidade de efabulação e de se libertar de restrições da própria imagem original, uma ferramenta assertiva para os objetivos de produção do que se almeja enfatizar. A animação neste filme foi desenvolvida a partir de filmagens ao vivo com atores reais, gerando uma construção

naturalista, em que os visuais são arredondados com contornos de caracteres pretos distintos, sombras e uma paleta de cores tão específica que poderia muito bem ser outro personagem na história de Kapuściński pelo seu poder representational. Entendemos que o uso da animação consegue apresentar de uma maneira não didática e tão pouco maniqueísta, a incerteza do que estar por vir num país, em que tudo ao redor, está em profunda transformação, pessoas, ruas, comércio, objetos, prédios, carros, paisagens, e pela animação vemos o sentimento de transformação caótica se concretizando diante dos olhos, a visualização da fragmentação de uma nação. Para alcançar este potencial de visual e a percepção da desfragmentação, *Mais um Dia de Vida (Another Day of Life, 2017)*, se utiliza de uma combinação de mundos diferentes, imagem câmera com entrevistas atuais, histórias em quadrinhos, sequências de ação animadas de ação, com grande dinamismo, sonhos delirantes, ou seja, uma gama de recursos mesclados, mas sem em nenhum momento, ser escapista ao que estava acontecendo no momento histórico.



1.18. *Another Day of Life* (Raúl de La Fuente, Damian Nenow, 2017)

Kapuściński está no meio de um turbilhão de caos no início de uma guerra civil, a palavra “confusão” está presente nos relatos do repórter para a Agência de Notícias Polonesa e metaforicamente, na representação fílmica, numa construção com cruzamento de fontes, de naturezas diversas e da própria utilização da animação numa linha surreal, conduzindo o espectador a perceber a situação caótica e desfragmentada, levando ao espectador de forma subjetiva o significado tão utilizado no filme, a palavra confusão:

Confusão é uma palavra-chave, uma síntese, que engloba tudo e que tomou um significado distintivo em Angola, fundamentalmente intraduzível. Simplesmente confusão significa confusão, desordem, anarquia. Confusão é uma situação trazida pelas pessoas, mas sobre a qual perderam todo o controle, tornando-se finalmente vítimas de si mesmas, confusão (Kapuściński, 1976).

Este processo de desintegração e ruptura que deixa o destino do país em suspenso, a palavra “confusão” torna-se pronunciada à medida que mudanças e conflitos surgem no horizonte. Olhando para o turbilhão da guerra civil em *Mais um Dia de Vida (Another Day of Life, 2017)*, o conceito de confusão foi uma das inspirações e mais importantes questões trabalhadas pelos realizador, servindo como tema, estética e narrativa do filme. Um dos entrevistados no filme, o

General Farrusco (retratado tanto na parte animada do filme como na secção documental, rodado 40 anos após o início da Guerra Civil Angolana) é uma típica vítima de confusão de uma guerra. Farrusco é um veterano português que muda de lado na guerra após o início da luta pela independência, porque, segundo ele, não queria atirar em crianças angolanas. Em vez disso, ele ofereceu sua ajuda aos rebeldes e logo recebeu o comando de sua própria unidade. Ironicamente, é a luta por uma Angola livre e independente onde, Farrusco lidera sua tropa, composta majoritariamente por meninos, em direção a morte certa.

O estado de confusão não pode ser parado simplesmente com um botão, não pode ser retificado em um piscar de olhos. Aqueles que tentarem excessivamente resolver a situação, cairão vítimas da confusão. É melhor ser paciente e agir lentamente. Depois de algum tempo, a confusão vai gastar-se, enfraquecer e eventualmente desaparecerá. A confusão nos deixa exaustos, mas perversamente satisfeitos com a nossa própria sobrevivência, então começamos a reunir nossas forças para a próxima confusão ” (Kapuściński, 1976, tradução nossa)⁷⁶

O filme também interroga o papel do jornalista, pode-se ser um observador imparcial, na turbulência da confusão, e relatar objetivamente sobre o conflito ou o jornalista deve se envolver e claramente tomar partido? Kapuscinski ⁷⁷ costumava dizer que, *Mais um Dia de Vida* (1976) não é um livro sobre a guerra, que "não fala de lados em guerra, mas sim, do sentimento de perda, do desconhecido, da incerteza do próprio destino". Como autor, ele é um correspondente de guerra, como protagonista, ele está perdido e sozinho. Onde tem mais perguntas do que respostas, segue procurando a verdade, sendo a linha condutora, onde explora o seu encontro com outros personagens, por exemplo Carlotta e o comandante Farrusco.



1.19. *Another Day of Life*, (Raúl de La Fuente, Damian Nenow, 2017)

⁷⁶ the state of confusao cannot simply be stopped with one push, cannot be rectified in the blink of an eye. Those who overzealously try to remedy the situation will themselves fall victim to the confusao. it's best to be patient and act slowly. After a while, the confusao will expend itself, weaken, and eventually disappear. The confusao leaves us exhausted but perversely satisfied with our own survival. then we start gathering our strength for the next bout of confusao.

⁷⁷ <https://www.platige.com/wp-content/uploads/2016/05/Another-Day-of-Life-Pressbook.pdf>

A personagem Carlota é importante para se contar a história por ser a síntese do que acontece com muitas pessoas em Angola e ao mesmo tempo, por ser uma ferramenta de aproximação do espectador com o tema defendido por Kapuscinski, a defesa do lado que achava ser o menos privilegiado. Carlota era a protagonista ideal por vários motivos, como ele mesmo disse⁷⁸, “Carlotta chegou com um rifle automático no ombro....todos nós começamos imediatamente a enamorar com ela.” (Kapuściński, 1976, tradução nossa)⁷⁹, e ao mesmo tempo, uma guerrilheira extremamente competente e destemida, segundo kapuscinski, “já era uma lenda em alguns círculos.” (Kapuściński, 1976)⁸⁰. Essa lenda, segundo Kapuscinski, precisava ser eternizada e assim prometeu a ela, como vemos no filme, levar a sua história adiante, assim como propagar as suas aspirações, em que se preocupa principalmente com o futuro das crianças de Angola. Uma jovem, que lutava por um idealismo de reconstruir o seu país, destemida na luta armada nos campos de batalha, eternizada pelos olhos de Kapuściński.

Outro personagem marcante é o Comandante Farrusco, que comanda um grupamento de pouco mais de 100 soldados na última unidade que defende Angola de uma invasão da África do Sul, cercado por todos os lados, continua resistindo bravamente com seus soldados, visivelmente cansados, fatigados, famintos e com o futuro incerto. Contudo, a maior virtude deste personagem é o seu relato, pois era um comandante português, paraquedista do Exército luso, que decidiu mudar de lado por entender que, não foi para outro país atirar em crianças que lutavam em troca de um prato de comida, e decide lutar ao lado dos rebeldes, segundo ele, os menos favorecidos e desprivilegiados do conflito na Angola. Farrusco deixou sua família e filho, recém-nascido para lutar ao lado dos oprimidos. É um peça imprescindível na linha de condução da narrativa e ao mesmo tempo, de confrontação com o espectador, para colocar o espectador num local de tomada decisão para optar em qual lado da guerra está. O dilema da escolha também é levantado por outro personagem marcante, Raul, onde Kapuściński, tem que tomar uma decisão e escolher entre, ser jornalista e enviar notícias que atrapalhem a luta pela independência de Angola ou ajudar os mais desfavorecidos e não realizar o seu ofício de forma profissional. Kapuściński decide não enviar as notícias sobre a chegada das tropas de Cuba. Numa metalinguagem onde o realizador do filme também faz uma escolha, trabalhar com uma postura acrítica ao autor quanto ao seu entendimento político, envolvimento pessoal e subjetivo, assim como todos os documentários o fazem, porém, aqui, a liberdade de efabulação pela própria utilização da animação num filme de guerra é mais significativa, o que também promove a liberdade do espectador de ser crítico a tudo o que se vê e a própria forma de se mostrar. Os personagens também tentam encontrar a verdade em uma guerra caótica e confusa.

⁷⁸ Idem 6

⁷⁹ Carlotta arrived with an automatic rifle on her shoulder. although she wore a slightly oversized commando uniform, you could tell she's shapely. all of us immediately started flirting with her. although she was just 20 years old.

⁸⁰ She was already a legend in some circles

Estar numa história destas é fazer parte de uma imortalização de um facto. Ninguém pode desmentir esta história. Quem vir este filme ou ler o livro do Kapuściński e não acreditar no que é relatado, só pode fazer uma coisa: falar com quem ainda está vivo e viveu estes episódios e perceber o quanto foi difícil para o povo angolano e para o português (Farrusco, 2017)⁸¹

No decurso deste filme, por meio de inúmeras ferramentas, busca-se recriar com imagens-câmera e animação, o universo confuso de uma guerra. Percebemos o emprego de uma gama de referências e técnicas de animação, com a influência de gibis, videografismos mais tecnológicos, com atores que foram gravados com a técnica denominada *motion capture*, desenvolvida para capturar digitalmente movimentos através de sensores colocados no emissor, que posteriormente foram animados por Damian Nenow, co-realizador, trazendo um nível de naturalismo das imagens e uma familiaridade para o espectador do uso diversificado de movimentos de câmara e enquadramentos em cenas de ação. Intercalado com imagens-câmera mais tradicionais do documentário clássico, mas ligados por cenários significativos e expressivos que, remetem a relação com uma Angola ainda desfragmentada, o que ganha ênfase com a intervenção de animações surreais, desta forma, todas as partes juntas, numa edição fluida gerando um todo único, que convida o espectador a ter um olhar plural sobre este evento histórico em virtude da sua própria estrutura construída.



1.20. *Another Day of Life*, (Raúl de La Fuente, Daian Nenow, 2017)

Na busca por uma maior penetração na subjetividade dos acontecimentos se utilizou a animação, em diversas camadas expressivas, e de entrevistas contemporâneas, quarenta anos depois dos eventos ocorridos, com muitos planos próximos, contam como mataram e viram seus companheiros morrer. Vemo-los em cenários que remetem a uma guerra ainda muito presente, vislumbramos os vestígios numa população em extrema pobreza, carros e tanques abandonados ainda hoje, casas semi-arruinadas por morteiros em cenários onde os protagonistas contam sua experiência de guerra, uma história também da guerra fria em que, em 1975, duas grandes potências, Estados Unidos e União Soviética, lutam pelo controle de Angola, rica em petróleo e diamantes, mas aqui, o foco primordial é outro, é o absurdo que esta disputa gera nos mais

⁸¹ <https://www.platige.com/wp-content/uploads/2016/05/Another-Day-of-Life-Pressbook.pdf>

desfavorecidos. Embora as duas técnicas, animação e imagem-câmera, tenham arcos narrativos distintos, são igualmente importantes para a estrutura geral do filme e relacionamento com o espectador, onde busca pela animação a parte mais dinâmica e fantástica, mas sem perder a relação indexical com as pessoas reais, a animação se torna realidade e se torna muito mais assertiva que a própria imagem real, por poder realçar o foco do realizador. Os espectadores têm a possibilidade de entender a ênfase de um determinado aspecto real, empregado pelo realizador, e isso pode impulsionar a percepção além da imagem real, como é proposto definitivamente pelas animações das visões surreais adotadas, o mundo visto da perspectiva das emoções de Kapuściński. A cena da morte de Carlota, por exemplo, pode-se notar o apelo gráfico e visualmente impressionante de uma mescla de objetos e pessoas em desfragmentação, mais expressiva e plural que uma cena de ação de um confronto armado.



1.21. *Another Day of Life*, (Raúl de La Fuente, Damian Nenow, 2017)

Percebemos assim, que a animação neste projeto é utilizada com diferentes finalidades, mas todos propondo, por meio da efabulação, uma relação significativa com o espectador, onde sugere uma revisitação de um momento histórico, não apenas pela importância deste evento em particular, mas também pela sua representatividade, pois não se trata de um exemplo isolado no mundo, as guerras e conflitos gerados por poderes e interesses diversos, geralmente com propósitos financeiros, resultam comumente no sofrimento dos mais frágeis e vulneráveis, expostos às piores barbáries, e condenados ao esquecimento, apagados da história. Dito isto, reafirmamos a importância de *Mais Um Dia de Vida (Another Day of Life, 2017)*, que de uma forma efabulada, fugindo de um didatismo simplório ou uma pedagogia política rasa, explora o potencial animado para privilegiar a extraordinária complexidade e pluralidade da realidade e dialogar com o espectador.

Considerações Finais

Buscamos neste trabalho um estudo sobre a utilização da animação em documentários sobre eventos traumáticos, mais especificamente conflitos armados, restritos a uma guerra urbana como no filme *Torre* (*Tower* - 2016) ou eventos cosmopolitas, como no longa-metragem *Mais Um Dia de Vida* (*Another Day of Life*, 2017), onde procuramos compreender como este desvio pela animação é trabalhado tencionando a espetatorialidade. Nosso ponto de partida foi o estudo de documentários que se utilizaram da animação como representação da barbárie de guerras e conflitos, onde apresentaram eventos, de tamanha brutalidade e crueldade, com animações diversificadas, com atenção para o antagonismo do encontro de temas brutais com a animação, uma técnica ficcional entendida como direcionada ao público infantil, são questões centrais para a discussão da animação na não ficção. Trabalhos heterogêneos, onde algumas obras como *O Naufrágio do Lusitania* (*The Sinking of Lusitania*, 1918), segue uma linha ideológica propagandística e fomentadora de um ideal nacionalista com traços animados realistas, passando por outras, como o documentário *As 18 Fugitivas* (*The wanted 18*, 2014), que procura desestabilizar a recepção do espectador, não pelo horror das imagens, mas pelo surreal e cômico de seus personagens animados por *stop motion*, por explorar novas formas de representação, assim também, almejar novos contornos e ângulos de apreciação do espectador. Esta relação contemporânea da animação documental com o público, propõe potencializar uma postura que não estabelece uma estrutura reducionista de um emissor e um receptor, embora parte deste desenvolvimento seja proposto pelo realizador ao se expôr na própria narrativa, ficando aparente, lapidando um formato documental autorreflexivo, que emancipa o público de uma leitura amalgamada ao objeto fílmico, aproximando dos ideais tão caros a Brecht na busca pelo Teatro Épico, onde almejava um espectador crítico mediante à obra e não apenas suscitar emoções e sentimentos. Brecht utiliza ferramentas de distanciamento, como atores e seus “gestos”, na busca do estranhamento ou distanciamento, assim como o documentário se utiliza da animação.

Trabalhamos ao longo da história dos documentários animados em diversos filmes para investigar os aspectos e anseios das produções, concomitantemente, atuamos dentro da perspectiva da espetatorialidade e sua construção ao longo da história do documentário animado. Abrangemos filmes desde os do início do século XX, num processo experimental com Wilson McCoy, que otimizou as bases para o que hoje denominamos de documentário animado, até produções mais recentes, numa época de imensuráveis estilos de animação, técnicas de produção e de recepção por vários meios e plataformas multimídias, com estímulos visuais intensos infundáveis. Buscamos trabalhar para entender a diversidade de procedimentos em representações específicas sobre conflitos, destacando onde a animação enfatiza a realidade pela efabulação com as múltiplas possibilidades desta ferramenta narrativa, sendo que, levantamos marcadamente a especificidade da animação no documentário quanto a sua característica de ser uma estética auto-reflexiva, pelo seu potencial de ser auto-evidente, isto significa, clarificar ao espectador que a realidade pode ser retratada de diversas formas e concepções, ou seja, que se

trata de uma perspectiva que é manipulável e subjetiva. Assim como o Teatro Épico, defendido por Brecht, que buscava mostrar ao público o aparato de construção do teatro, como a estrutura técnica e o maquinário do espaço de representação, o ator de Brecht não ansiava o envolvimento pleno com a personagem, deixando claro que aquilo é representação. A quebra da estrutura clássica também era pretendida no enredo, sem a necessidade de uma linearidade cronológica das cenas, onde a finalidade era despertar uma visão crítica e provocar a reflexão do espectador. Assim como podemos identificar no cinema documental que se utiliza da animação, sobretudo pós década de 90, abdicando de um envolvimento absorto do espectador, que aceita passivamente verdades determinadas e inegociáveis. Como uma característica intrínseca deste formato, há a ênfase em descortinar a construção do objeto pelo realizador diante de suas escolhas visuais, propondo um diálogo com o receptor no intuito de propiciar uma audiência autônoma.

As transformações dos documentários e suas análises baseadas em autores como Bill Nichols, Paul Wells e Paul Ward foram úteis para analisar, discutir e tipificar documentários animados, analisar a interação dinâmica entre as intenções do cineasta, os aspectos formais do filme e o papel construído para o público, com uma interação bastante complexa e diversa, buscamos englobar as especificidades não apenas das obras, mas levando em consideração o momento histórico e primordialmente a própria receptividade, onde percebemos que nos documentários atuais, onde cada vez mais o espectador é ciente da manipulação de imagens que estão disponíveis em todas as mídias em tempo integral, não era o mesmo discernimento do público quando do início do cinema. Trabalhamos com autores como Rancière, Stam, Bordwell, Carow, Homes Hoe, Goodman, Lakoff e Johnson, dentre outros, numa busca de estudos sobre a recepção cinematográfica, contudo, entendemos ser uma contribuição de nossa pesquisa acanhada diante de toda a potencialidade da investigação da postura emancipada do espectador e uma perspectiva cognitiva, pois percebemos uma ampliação das potencialidades do público quanto a sua possibilidade de emissor diante de uma obra fílmica. Trata-se de certa tomada de posição, onde os dispositivos são pensados como pertencentes ao processo histórico e suscetíveis às transformações engendradas no âmbito direto das relações que estabelecem com o espectador. Assim, partimos nesta investigação, da perspectiva e proposições do enunciador e de questões teóricas, mas como ponto estrutural, almejamos uma visão não dicotômica entre o público e a obra dos casos estudados, embora tenhamos avançado de forma circunscrita no desdobramento de novas convicções espetatoriais em relação ao cinema documental animado.

Abordamos a tensão contemporânea entre a informação visível e disponível, e a invisível e disfarçada, que tornou-se uma característica importante da espetatorialidade contemporânea. Desta forma, a característica da animação que revela algo sobre o nosso mundo com maior intensidade, comitadamente, mostra a sua própria manipulação das escolhas e formas da representação do que está sendo apresentado. Não entendemos como um problema de credibilidade documental, mas uma das principais e importantes ferramentas de uma obra cinematográfica documental da atualidade, o que apontamos como uma das grandes

transformações do uso da animação, pois há a busca para incentivar uma visualização crítica do espectador, ou seja, uma postura participativa através da nitidez da manipulação do objeto, gerando a consciência que é apenas uma, dentre tantas possibilidades, de se representar o real. Não cabendo, assim como no teatro praticado por Brecht, envolver o espectador emotivamente com uma personagem em particular ou com o próprio assunto em si, o mais significativo passa a ser um diálogo maior com o público na busca de um espectador mais ativo e não adormecido, que pudesse ver além do que é apresentado, com uma postura crítica, intelectualmente ativa.

Buscamos apresentar também, diante do escopo de filmes explorados, as características da animação em toda a sua amplitude representacional, como a recriação de eventos que não foram capturados por um equipamento fotográfico ou videográfico, mas também, com o seu uso como potencial de apresentar o que não pode ser visto, dando visibilidade ao invisível, ao subjetivo, daquilo que não é possível ser filmado. Esta característica da animação de mostrar o que não pode ser visto é que a ratifica como uma estética documental auto-reflexiva, pois se aquilo que não pode ser filmado é mostrado, significa que alguém está representando algo e não apresentando o real. Amplificando a característica que foi se transformando ao longo da história como reveladora da escolha do que ser mostrado e ressaltado para o espectador. Desta forma, a voz do documentário pode até propor uma “verdade”, mas a qual não pode ser apresentada como uma verdade assegurada pela própria falta de indexação com mundo real, propondo naturalmente ao receptor uma intercessão no próprio processo narrativo. Esta relação se baseia intensamente no espectador que receberá o mesmo projeto de forma variada de outros espectadores diante de suas particularidade como indivíduo, onde os significados têm caminhos diversos e nem sempre claros, isso é o que compreendemos que mais pode se aproximar de uma verdade; a reflexão sobre algo proposto com pluralidade de entendimentos. Assim, a desconfiança pela presença da animação foi trabalhada como uma capacidade de gerar o hábito do público de avaliar criticamente as informações antes de aceitá-las como absolutas. Esta busca por encorajar um espectador ativo e que busque as verdades difusas e incertas, é o que limita de certa forma a própria análise do potencial de uma obra em virtude de sua existência não ser integralmente composta apenas pela própria obra, mas, profundamente dependente do espectador, dito isto, o estudo e análise do espectador se faz imensamente desejada.

Assimilamos um público emancipado não como um público inerente ao documentário animado, mas uma construção gradativa ao longo da história cinematográfica, numa relação conjunta entre emissor e receptor, que abriu espaço para um espectador independente, que com sua individualidade pode ultrapassar as vozes apresentadas dos documentários e produzir mais que suas próprias leituras e decodificações em relação ao que assiste, onde nos apoiamos em Rancière (2008) na potencialidade de libertação e posicionamento do espectador de seguir outros percursos diante a obra e não a inflexibilidade de uma única voz apresentada pela obra fílmica. A investigação da emancipação do espectador, que se apropria de modo singular do objeto audiovisual, interpretando a proposta narrativa, signos e vozes, a partir de suas próprias referências, com potencial de gerar significados outros além do texto, foi apresentado como um desenvolvimento e absorção paulatina do ideal em que, a animação, potencializa no encontro

com o espectador como sendo também, um instante de criação. A efabulação impulsiona este conjuntura através de seu estado de flutuação entre o fato e a ficção, permitindo a participação do espectador como emissor, o que torna a animação tão relevante na estética documental contemporânea. Uma tensão constante e aparente entre mostrar algo diante da ocultação de todo o excedente, numa estética documental criada e manipulada, mas por isso verdadeira e transparente, apresentando o que se propõe a apresentar de forma direta com o realizador descoberto. Estudamos documentários animados que se utilizam da animação com uma proposta de distanciamento do espectador, lembrando-os de que o que está sendo apresentado é meramente a representação de algo por um olhar de uma pessoa, algo entre a realidade e um pensamento, conseqüentemente, propicia ao espectador a sua autonomia e emancipação diante da exposição da estrutura narrativa.

Rancière (2008), entende que na medida que em que o público também se apropria do filme, desta troca entre emissor e receptor, surge uma terceira parte integrante, independente das duas partes iniciais. Desta forma, entendemos que a obra do documentário animado tem a capacidade de ultrapassar um esquema simplista onde uma voz é superficialmente compreendida, assimilada ou decodificada pelo espectador. Assim, apontamos a importância das pesquisas sobre documentários não se findarem no objeto emitido, que embora deva ter seu aparato construído analisado, como as suas técnicas, ritmos, enquadramentos, movimentos, trilhas sonoras, colorização, narrativas, sonoplastia, cenários, indumentária, experimentações, ou seja, todas as diferentes ferramentas utilizadas na produção do diálogo com o espectador, mas também a própria receptividade, onde todas as questões do espectador, contexto, cultura, percepção, atenção, associação, memória, raciocínio, juízo, imaginação, pensamento, linguagem e tudo que possa envolver a construção das relações comunicacionais, deve ser investigado. Desta forma, pensamos que não há uma defesa em nosso trabalho para o uso da animação em documentários, ou de qualquer outra forma específica de documentar, mas apenas apontamos diante de tantas possibilidades de dialogar, a importância da investigação comunicacional e espectral, dito isto, não houve o objetivo de posicionar a animação como uma forma extraordinária de se relacionar, mas apenas referir características e possibilidades intrínsecas da animação e sua utilização, no documentário sobre eventos violentos e traumáticos, e sua comunicabilidade com o espectador.

Bibliografia

- Almeida, B. P. (1996). *O plano de imagem: espaço da representação e lugar do espectador*. Lisboa, Assírio & Alvim.
- Bamba, M. (2013). *A recepção cinematográfica: teoria e estudos de casos*. Disponível em <http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/16807>
- Blumenberg, H. & Loureiro, M. (1990). *Naufração com espectador: paradigma de uma metáfora da existência*. Lisboa, Vega.
- Bordwell, D. (2015). *Classical hollywood cinema*. Nova Iorque, Routledge.
- Bordwell, D. (1986). *Narration in the fiction film*. Nova Iorque, Routledge.
- Brecht, B. (2005). *Estudos sobre o Teatro*. Rio de Janeiro. Nova Fronteira.
- Brecht, B. (1932). *O Desenvolvimento de uma estética*. Disponível em <https://www.marxists.org/portugues/brecht/ano/teatro/index.htm>
- Broda, P. C. (2015). *Um Pato na guerra: a propaganda do exército estadunidense em Donald gets drafted (1942), Sky trooper (1942) e Commando Duck (1944)*. Disponível em https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548945018_2989db5627d424b9648385963cdde632.pdf.
- Buckland, W. (1995). *The film spectator: from sign to mind*. Amsterdam, Amsterdam University Press.
- Bywater, T. & Sobchack, T. (2009). *An introduction to film criticism: major critical approaches to narrative film*. Londres, Pearson Education.
- Carroll, N. & Bordwell, D. (2009). *Post-theory: reconstructing film studies*. Madison, University of Wisconsin Press.
- Carroll, N. (2005). Ficção, não ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual. In: Ramos, F. P. (Org.). *Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional*, volume 2. São Paulo: Senac.
- Cordeiro, E. & Molder, M. F. (2004). *Actos de cinema: crónica de um espectador*. Coimbra, Angelus Novus Editora.
- Dieuzeide, M. I. (2012). *Possibilidades da animação no documentário de autorrepresentação: uma análise de 'Valsa Com Bashir.'* Asociación Argentina de Estudios de Cine y

- Audiovisual - ASAECA. III Congresso Internacional. Disponível em http://www.asaeca.org/aactas/dieuzeide__maria_ines_-_ponencia.pdf.
- Dobson, N. (2019). *The animation studies reader*. Londres, Bloomsbury Academic.
- Ehrlich, N. (2019). Conflicting realisms: animated documentaries in the post-truth era. *Studies in Documentary Film*. doi: 10.1080/17503280.2019.1663718
- Gaines, J. & Renov, M. (1999). *Collecting visible evidence*. Minnesota, University of Minnesota Press.
- Geiger, J. & Rutsky, R. L. (2015). *Film analysis: a Norton reader*. Londres, W.W. Norton & Company.
- Gomes, W. (1996). Estratégias de Produção de Encanto: O Alcance Contemporâneo da Poética de Aristóteles. *Textos de Cultura e Comunicação*, 35, 99-125. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/303638369_ESTRATEGIAS_DE_PRODUCAO_DE_ENCANTO_O_alcance_contemporaneo_da_poetica_de_Aristoteles.
- International, F. (2011). Colourful Claims: towards a theory of animated documentary. *Film International*. Disponível em <http://filmint.nu/colourful-claims-towards-a-theory-of-animated-documentary>.
- Lambert-Beatty, C. (2011). *Being watched: Yvonne Rainer and the 1960s*. Massachusetts, MIT.
- Leslie, E. & Mckim, J. (2017). Life Remade: Critical Animation in the Digital Age. *Animation* 12(3) : 207-13. doi:10.1177/1746847717740841.
- Lopes, V. D. (2010). *Verdade Efabulada – A ficcionalização do real no Cinema Brasileiro Contemporâneo*. Coimbra, Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra.
- Marcus, D. & Kara, S. (2016). *Contemporary documentary*. Nova Iorque, Routledge.
- Martins, I. M. (2009). *Documentário Animado: Experimentação, Tecnologia e Design*. (Tese de Doutorado, Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio). Disponível em https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/13765/13765_1.PDF.
- Mascarello, F. (2004) Os Estudos Culturais e a Recepção Cinematográfica: Um Mapeamento Crítico. *Revista ECO-Pós*. Disponível em https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/1122/0
- Metz, C. (1980). *Linguagem e cinema*. São Paulo, Editora Perspectiva.
- Mondzain, M. J. & Lima, L. (2015). *Homo Spectator: Ver > Fazer Ver*. Lisboa, Orfeu Negro.
- Murray, J. & Ehrlich, N. (2019). *Drawn from life: issues and themes in animated documentary cinema*. Edinburgh, Edinburgh University Press.

- Nelson, R. A. (1996). *A chronology and glossary of propaganda in the United States*. Nova Iorque, Greenwood Press.
- Nichols, B. (2001). *Introdução ao documentário*. Bloomington, Indiana University Press
- Penafria, M. (1999). *O filme documentário: história, identidade, tecnologia*. Lisboa, Edição Cosmos.
- Rabinowitz, P. (1994). *They must be represented*. Londres, Verso.
- Renov, M. (2015). *Theorizing documentary*. Londres, Routledge.
- Rhodes, G. D. & Springer J. P. (2006). *Docufictions: essays on the intersection of documentary and fictional filmmaking*. Jefferson, McFarland & Company.
- Roe, A. H. (2013). *Animated documentary*. Londres, Palgrave Macmillan.
- Roe, A.H. (2014) The Evolution of Animated Documentary. *New Documentary Ecologies* (pp 174-191). Disponível em https://doi.org/10.1057/9781137310491_12.
- Rothman, W. (1997). *Documentary film classics*. Nova Iorque, Cambridge University Press.
- Sarlo, B. & Aguiar, R. F. (2007). *Tempo passado cultura da memória e guinada subjetiva*. Disponível em <http://dx.doi.org/10.18542/rmi.v4i5.2797>.
- Serra, J. J. (2011). O documentário animado: quando a animação encontra o cinema do real. *Rumores*, 5 (10), 238. Disponível em <https://doi.org/10.11606/issn.1982-677x.rum.2011.51262>.
- Serra, J. J. (2007). *A vida animada: (re)construções do mundo histórico através do documentário animado* (Tese de Doutorado). Disponível em <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/331403>.
- Serra, J. J. (2011.). *O Documentário Animado e a Leitura não-ficcional da Animação*. (Dissertação de Mestrado). Disponível em SP.<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5387481>.
- Serra, J. J. (2017). O documentário contemporâneo e os limites da realidade. *DOC Online - Revista Digital De Cinema Documentário*, 22, 309–312. Disponível em <http://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/doc/article/view/159/111>.
- Soares, F. M, & Kastrup, V. (2015). A Experiência Do Espectador: Recepção, Audiência Ou Emancipação? *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, 15(3), 965–985. Disponível em <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revispsi/article/view/19422/14015>.
- Smith, M. (2004). *Engaging characters: fiction, emotion, and the cinema*. Oxônia, Clarendon Press.

- Stam, R. (2010). *Introdução à teoria do cinema*. Campinas, Papirus.
- Stockler, L. L. (2010). *Animated documentary: a relationship between two forms*. Newport, University of Wales.
- Strøm, G. (2015). Animated documentary. *Studies in Documentary Film*, 9(1), 92–94. doi: 10.1080/17503280.2014.1002253.
- Ward, P. (2018). Animated Documentary. *Emotion in Animated Films*, 84–103. doi.org/10.4324/9780203731253-5.
- Ward, P. (2006). *Documentary: the margins of reality*. Londres, Wallflower Press.
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Londres, Routledge.
- Winston, B. (2008). *Claiming the real II: documentary: Grierson and beyond*. Londres, BFI Publishing.
- Ramalho, F. C. (2014). *Filmes e Metáforas para Crianças e Adultos*. (Dissertação de Mestrado, Escola de Belas Artes - Universidade Federal de Minas Gerais) Disponível em https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/EBAC-9Q3MG5/1/filmes_e__met_foras_para_crian_as_e_adultos.pdf.
- Ramos, F. P. (2001). O que é documentário? In: Catani, A. & Ramos, F. P. (Org.). *Estudos de Cinema Socine 2000*. Porto Alegre: Sulina.
- Rancière, J. (2008). *O Espectador Emancipado*. Rio de Janeiro, Martins Fontes.
- Rosenkrantz, J. (2011). *Colourful Claims: towards a Theory of Animated Documentary*. Disponível em filmint.nu/colourful-claims-towards-a-theory-of-animated-documentary.
- Souza, A. C. (2012). *Autoria e Enunciação no Cinema uma Análise do Autor a Partir das Estruturas da Narrativa*. (Dissertação de Mestrado, Universidade Federal da Bahia). Disponível em <http://www.repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/12876>.
- Tavares, D. & Martins, I.M. (2011). Documentário Animado, uma Estratégia para Biografias: o Caso Ryan, *DOC On-line*, (27), 80-106. Disponível em http://www.doc.ubi.pt/09/dossier_mara_tavares.pdf.

Filmografia

- A is for Autism*, de Tim Webb, Inglaterra, 1992
- Animated Minds*, de Andy Glynne, Inglaterra, 2003 e 2008
- Another Day of Life*, de Raúl de La Fuente & Damian Nenow, Polônia, Alemanha, Espanha, Hungria, 2017
- Branca de Neve e os Sete Anões*, de David Hand, Wilfred Jackson, Perce Pearce, Ben Sharpsteen, William Cottrell & Larry Morey, Estados Unidos, 1937
- Conversation Pieces*, de Aardman, Inglaterra, 1978–1983
- Daddy's Little Bit of Dresden China*, de Karen Watson, Inglaterra, 1997
- Der Fuehrer's Face*, de Jack Kinney, Estados Unidos, 1943
- Donald Gets Drafted*, de Jack King, Estados Unidos, 1942
- Education for Death*, de Clyde Geronimi, Estados Unidos, 1943
- Drawn From Memory*, de Paul Fierlinger, Estados Unidos, 1995
- Evolution*, de Max & Dave Fleischer, Estados Unidos, 1925
- Fantasia*, de Samuel Armstrong, James Algar, Bill Roberts, Paul Satterfield, Hamilton Luske, Jim Handley, Ford Beebe, T. Hee, Norm Ferguson & Wilfred Jackson, Estados Unidos, 1940
- Going Equipped*, de Peter Lord, Inglaterra, 1990
- Grave of the Fireflies*, de Isao Takahata, Japão, 1988
- Humorous Phases of Funny Faces*, de James Stuart Blackton, Estados Unidos, 1906
- Neighbours*, de Norman McLaren, Canadá, 1952
- Persépolis*, de Marjane Satrapi & Vincent Paronnaud, França, 2007
- Revolving Door*, de Alexandra & David Beesley, Austrália, 2006
- Ryan*, de Chris Landreth, Canadá, 2004
- Silence*, de Sylvie Bringas & Orly Yadin, Inglaterra, 1998
- Slaves*, de David Aronowitsch & Hanna Heilborn, Suécia, Noruega, Dinamarca, 2008
- Synchromy*, de Norman McLaren, Canadá, 1971

The Einstein Theory of Relativity, de Max & Dave Fleischer, Estados Unidos, 1923

The Thin Blue Line, de Errol Morris, Estados Unidos, 1988

The Sinking of the Lusitania, de Winsor McCay, Estados Unidos, 1918

The Wanted 18, de Amer Shomali & Paul Cowan, Palestina, Canadá, 2014

Trade Tattoo, de Len Lye, Inglaterra, 1927

Tower, de Keith Maitland, Estados Unidos, 2016

A Velha a Fiar, de Humberto Mauro, Brasil, 1964

Victory Through Air Power, de Clyde Geronimi, Jack Kinney, James Alger & H.C. Potter,
Estados Unidos, 1943

Walking With Dinosaurs, de Tim Haines & Jasper James, Inglaterra, 1999

Waltz With Bashir, de Ari Folman, Israel, 2008

Why Man Creates, de Saul Bass, Estados Unidos, 1968

Why We Fight, de Frank Capra, Estados Unidos, 1940