

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS

UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO

CURSO DE REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL

ALICE MOSSRY SPERB

**A REPRESENTAÇÃO DOCUMENTAL ANIMADA: UM ESTUDO SOBRE TORRE,
GUAXUMA E PERSÉPOLIS**

**São Leopoldo
2020**

ALICE MOSSRY SPERB

**A REPRESENTAÇÃO DOCUMENTAL ANIMADA: UM ESTUDO SOBRE TORRE,
GUAXUMA E PERSÉPOLIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, pelo curso de Realização Audiovisual da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

Orientador: Prof. Ms. James Zortéa

São Leopoldo

2020

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer aos meus pais, Afonso Sperb e Neusa Sperb que sempre me incentivaram, me ajudaram e acreditaram em minhas capacidades, mesmo quando eu não acreditava. E principalmente ao meu pai e a minha irmã, Clara Sperb, por todas revisões de textos durante os últimos anos. Obrigada pelo suporte e pelo carinho que tenho muito orgulho de receber. Também queria agradecer a Clara por todo o companheirismo e apoio, sei que não deve ter sido fácil. Ao meu namorado Gustavo Balbela agradeço o incentivo, às diversas horas que passou me ajudando, discutindo e revisando. Muito obrigada pela parceria, pelo amor e pelos sorrisos que ajudam a seguir. Também a Juliana Vieira pelos conselhos, apoio e atenção durante o último ano. Agradeço com carinho especial aos amigos que fiz durante o curso, que enriqueceram muito minha trajetória e que tornam os momentos mais leves: Thiago Dorsch, Beatrice Fontana, Lorenzo Telles, Julia Zoppas e Guime Decker. Por fim a todos os professores do curso de Realização Audiovisual da Unisinos pela contribuição à minha formação, especialmente a Jiani Bonin e ao meu orientador James Zortéa que foram fundamentais na construção deste trabalho.

RESUMO

Este trabalho propõe uma reflexão sobre os códigos de representação da realidade na prática da produção audiovisual com enfoque para o contexto do gênero documental e para a relação deste com o suporte da animação. Ao longo da pesquisa abordo características do desenvolvimento histórico do gênero documental, buscando expor processos históricos e suas consequências no estabelecimento de uma tradição documental clássica. A seguir, observo filmes que fogem desse modelo tradicional ao explorarem seus temas, buscando explicitar a subjetividade do autor e do suporte, assim como a combinação desta prática com a animação, constituindo o documentário animado. Ao longo deste caminho são analisadas características e procedimentos comumente utilizados pelo documentário *live action* e pelo documentário animado. Também exploro os conceitos de *representação* e *realidade*, objetivando observar a influência da subjetividade, da realidade fílmica e do realismo na representação do real por parte do cinema. Estes conceitos e temas são, então, aplicados na análise de três filmes: *Guaxuma* (2018), de Nara Normande; *Persépolis* (2008), de Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud; e *Torre* (2017), de Nádía Mangolini.

Palavras-Chave: Documentário. Documentário animado. Animação. Representação. Realidade.

ABSTRACT

This research proposes a reflection upon the codes of the representation of reality on the audiovisual production practice, with a focus on the context of the documentary genre and its relation with the animation support. Throughout the research, I approach the characteristics of the historical development of the documentary genre, seeking to expose the historical processes and their consequences on the establishment of a classic documentary tradition. Then, I observe films that surpass this traditional model, exploring their themes while explicating the subjectivity of the author and of the support, observing the interaction between the documentary practice and different animation techniques, characteristics that blend together in an animated documentary. Along this path, I analyze the characteristics of the procedures commonly used by the live action documentaries and by animated documentaries. I also explore the concepts of representation and reality, intending to observe the influence of the subjectivity, of filmic reality and of realism on the representation of the reality by the cinema. These concepts and themes are applied to the analysis of three films: *Guaxuma* (2018) by Nara Normande; *Persepolis* (2008), by Marjane Satrapi and Vincent Paronnaud; and *Tower* (2017), by Nádía Mangolini.

Key words: Documentary. Animated Documentary. Animation. Representation. Reality.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 ENTRE O GÊNERO DOCUMENTAL E A ANIMAÇÃO	10
2.1 Documentário tradicional	17
2.2 Realismo como uma ferramenta para a credibilidade	18
2.3 Documentário contemporâneo	21
2.4 Documentário animado	23
2.4.1 Realismo na animação	24
2.4.2 A linguagem da animação ao representar o real	25
3 UM BREVE ESTUDO DA REPRESENTAÇÃO E DO REAL NO CINEMA	28
3.1 A impossibilidade de separar: subjetividade, sujeito e obra	31
3.2 Conceito de realidade fílmica	34
4 AS DIFERENTES ABORDAGENS DE REPRESENTAÇÃO EM <i>GUAXUMA, TORRE</i> <i>E PERSÉPOLIS</i>	38
4.1 Análise de Guaxuma	40
4.2 Análise Torre	47
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	64
REFERÊNCIAS	67

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – <i>Ballet Mécanique</i>	13
Figura 2 – <i>Cabra Marcado para morrer</i>	15
Figura 3 – <i>Esta não é a sua vida</i>	16
Figura 4 – <i>Elena</i>	17
Figura 5 – Frames do filme <i>Ryan</i>	27
Figura 6 – Sequência, fotografias na areia em <i>Guaxuma</i>	41
Figura 7 – Sequência, cena da memória de infância de Nara.....	42
Figura 8 – Sequência, cena do acidente de Tayra.....	44
Figura 9 – Sequência, Abraço.....	45
Figura 10 – Cena final de <i>Guaxuma</i>	46
Figura 11 – Memória de Isabel.....	48
Figura 12 – Memória de Gregório.....	48
Figura 13 – Memória de Virgílio.....	49
Figura 14 – Sequência, depoimento de Vlademir.....	50
Figura 15 – Sequência, cena final de <i>Torre</i>	51
Figura 16 – Sequência, cena principal de <i>Torre</i>	51
Figura 17 – Dança.....	52
Figura 18 – Sequência cidade de Viena.....	54
Figura 19 – <i>O Gabinete do Dr. Caligari</i>	54
Figura 20 – Feixe de Luz.....	54
Figura 21 – <i>A marca da maldade</i>	55
Figura 22 – Sequência, Deformações	56
Figura 23 – Sequência, antes da Traição	57
Figura 24 – Traição.....	57
Figura 25 – Sequência, depois da Traição	58
Figura 26 – Teatro de Sombras Chinês	58
Figura 27 – Teatro de Sombras em <i>Persépolis</i>	59
Figura 28 – Silhuetas	60
Figura 29 – Mulheres.....	60
Figura 30 – Turma de Marjane criança	62
Figura 31 – Ponto de vista dos homens	62
Figura 32 – Ponto de vista de Marjane	63

1 INTRODUÇÃO

Ao mencionar o termo documentário animado, geralmente somos remetidos a linguagens audiovisuais completamente opostas, que dificilmente fariam sentido combinadas. Porém, quanto mais exploramos seus limites, mais essa combinação ganha sentido. Comparada ao mundo cinematográfico, por muito tempo a animação foi vista como uma linguagem lúdica e fantástica, assim representando histórias e imagens mais relacionadas ao mundo imaginário do que ao mundo real. Entretanto, a diversidade de temas tratados pela animação vai muito além do que os filmes da Disney nos mostram: é um lugar particularmente aberto à exploração de novos meios de representação da realidade. Assim, a animação – na maioria de suas técnicas – acaba sendo empregada a contextos mais fabulares, se comparados aos dos filmes em *live action*¹, talvez por isso temos mais dificuldade de imaginá-la como uma ferramenta de representação de fatos do mundo.

Se a animação carrega um entendimento prévio atrelado às fábulas infantis, existe também um senso comum sobre o gênero documentário: ele é previamente estabelecido como uma abordagem com a qual se busca representar os fatos do mundo, como algo fiel e isento, deixando pouco espaço para lacunas e abstrações. Uma pesquisa mais ampla desse gênero revela diversos exemplos de obras que exploram outros meios de representação, distantes do habitual realismo. Neste sentido, esta pesquisa observa as duas abordagens audiovisuais, documental e animada, que inicialmente parecem opostas, mas se revelam compatíveis: pois tanto pode haver abstração no documental, quanto pode a animação representar o factual.

É justamente no encontro entre essas duas abordagens, animada e documental, que se insere o presente trabalho, buscando explorar o potencial que estas linguagens apresentam para criar novas representações audiovisuais, novas formas de se relacionar e de interagir com o público. Assim, o que busco com essa pesquisa é entender como diferentes formas animadas operam nas representações do mundo, de modo distinto daquelas realizadas pelo *live action*. Interessa-me explorar como uma linguagem que, no espectro do cinema, está relativamente distante de uma reprodução mimética da realidade, mas que é capaz representá-la para o espectador na mesma intensidade que os documentários, filmes históricos e outras narrativas realistas.

Ao observar as realizações de documentários animados, passei a me interessar pela ideia de representação do real. Comecei a questionar como o documental, uma linguagem

¹LIVE ACTION – Filmes que envolvem pessoas, ou animais, reais e não desenhos ou imagens feitas por computador. (*In*:Cambridge Dictionary, 2020).

aparentemente tão estabelecida em seu modo de representar o mundo, poderia dialogar com a animação, uma linguagem tão particular que parece ter seu próprio mundo. Desta forma, ao longo do presente trabalho desenvolvo:

- O debate histórico da representação da realidade por meio do cinema documental;
- Uma reflexão sobre a representação da realidade em documentários *live action* e em documentários animados.
- Explorar as relações entre a subjetividade do autor e os artifícios para representar o real.
- Uma análise fílmica dos filmes *Guaxuma* (2018), dirigido por Nara Normande; *Torre* (2017), dirigido por Nádía Mangolini; e *Persépolis* (2008) dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud.

Com a junção dessas duas linguagens, percebemos a potência que os documentários animados trazem como outra forma de pensarmos e representarmos a realidade dentro do audiovisual. Jennifer Jane Serra comenta sobre o assunto:

Como um híbrido de documentário e animação, o documentário animado confronta as noções de objetividade e transparência comumente associadas à compreensão de filme documentário, além de suscitar reflexões acerca de conceitos tais como real, realidade, realismo, representação, fato, verdade, evidência, objetividade, subjetividade, etc. (SERRA, 2011 p.1)

Complementando essa definição, A pesquisadora Jacqueline Ristola aponta que o documentário animado assume não apresentar a realidade em si, mas busca mostrar uma essência dela e expressá-la na sua própria forma de expressão (RISTOLA, 2016, p.7). Portanto, creio que a importância do tema deste trabalho se relaciona com o fato de vivermos em uma cultura altamente visual e midiática, na qual as imagens constantemente representam o mundo a nossa volta (FLUSSER, 2017, p. 108). Nesse contexto, o cinema, assim como outras mídias, tem um papel importante ao apresentar diferentes formas em que se reconhece a realidade, sendo um elemento fundamental ao moldar a percepção existencial, política e social do indivíduo. Penso que é necessário entender como a subjetividade atua na compreensão do mundo material ao compartilhar emoções, sentimentos e outros elementos sensíveis, para além da visão, todos de extrema importância no entendimento do mundo. Também é relevante apontar que, por ser um assunto relativamente recente dentro da área do audiovisual, são poucas as pesquisas e autores brasileiros que abordam este tema.

Os filmes de documentário tradicional, segundo Bill Nichols (2010), costumam buscar por uma narrativa isenta, tentando fugir de aspectos da subjetividade, tendo como prioridade garantir sua credibilidade e nesse sentido acabam por ser referência no senso comum. Por isso se torna fundamental discutir os códigos de representações da realidade produzidas no gênero documental, tanto nas práticas de realização do tradicional, quanto do contemporâneo. Uma única forma de representação da realidade dominante dentro do gênero documental é problemático, pois ao torná-lo menos diverso, menos aberto para debates sobre a própria construção, acaba-se por restringir a possibilidade de diferentes vivências, pensamentos e visões. Logo, as formas de representação do mundo menos realistas, que abrem para outras possibilidades de codificação da linguagem documental, tais como a animação, acabam sendo pouco valorizadas. Portanto, a discussão sobre diferentes maneiras de representar real acaba por aumentar a pluralidade de compreensões do mundo, da sociedade e dos indivíduos.

Proponho nesta pesquisa explorar conceitos sobre o gênero documental animado para analisar os filmes *Guaxuma* (2018), dirigido por Nara Normande; *Torre* (2017), dirigido por Nádia Mangolini; e *Persépolis* (2008) dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud. Esses filmes configuram o estudo de caso por destacarem-se em festivais e apresentarem características pertinentes ao debate da pesquisa. *Guaxuma* (2018) é um curta metragem de animação brasileira realizada em stop motion², que relata parte da infância da diretora na praia de Guaxuma, em Maceió. *Torre* (2017) é uma animação 2D que trabalha com entrevistas de quatro irmãos, eles relembram fatos de sua infância e a perda do pai, declarado como desaparecido durante o período da ditadura civil-militar no Brasil. Por último, *Persépolis* (2008) longa metragem de animação 2D que apresenta a autobiografia de Marjane, adaptado de uma história em quadrinhos que aborda o período histórico do Irã entre a infância e a vida adulta da autora.

Os filmes estruturam um conjunto de objetos de análise que permitem compreender as diferentes abordagens que guiam a construção dos documentários animados. Qualquer obra audiovisual, não importa o quanto se aproxime do fato, apresentará um ponto de vista mediado pelo narrador. Isso não significa que um filme não deixa de ser verídico só por não se assemelhar com o real. Pelo contrário, parece-me um registro sincero da experiência, uma busca para tentar compreender os problemas do passado.

² STOP MOTION – "Imagens em movimento criadas quadro a quadro fotografando objetos, a cada fotografia tirada o objeto é movimentado, assim as imagens, quando vistas uma após a outra em uma velocidade de sete a quatro fotografias a cada um segundo é criado movimento." (*In: Cambridge Dictionary*, 2020).

No Capítulo 2 – ENTRE O GÊNERO DOCUMENTAL E A ANIMAÇÃO - início o trabalho apontando a trajetória do gênero documentário, passando por formas tradicionais de se pensar o documentário até chegarmos no documentário animado. A partir das contribuições dos autores: Bill Nichols (2010), Silvio Da-rin (2004), Fernão Ramos (2001), André Rouillé (2009), Noël Carroll (2003), Sébastien Denis (2010) e outros, veremos como a animação se comporta ao representar o real e que características possui ao fazê-lo. No Capítulo 3 – UM BREVE ESTUDO DA REPRESENTAÇÃO E DO REAL NO CINEMA - abordarei a representação fílmica do real, discutindo então os conceitos de realidade e subjetividade no cinema e também o valor de documento ao representar o real, principalmente questões como a necessidade de uma autenticidade ou veracidade no filme. Para a construção dessas ideias me baseio nos autores: André Rouillé (2009), Cristiane Gutfreind (2006), Pedro Alves (2012), Camila Fróis (2007), Kelly Werner (2006), Georges Didi-Huberman (2012), Daniel Perez (2014), Francisco Bocca (2014), Josiane Bocchi (2014) e outros. No Capítulo 4 - AS DIFERENTES ABORDAGENS DE REPRESENTAÇÃO EM *GUAXUMA*, *TORRE* E *PERSÉPOLIS*. - para a análise dos filmes, já citados, no qual vou explorar os conceitos trabalhados ao longo do texto e os elementos específicos dos filmes ao buscar retratar o real, expondo, por fim, a conclusão dessa análise.

2 ENTRE O GÊNERO DOCUMENTAL E A ANIMAÇÃO

O princípio da animação é de extrema importância para o início do cinema, pois é com a invenção de brinquedos ópticos, tais como o Fenacístoscópio³ e Zootrópio⁴, que aperfeiçoaram técnicas para ilusão de imagens em movimento e, posteriormente, em conjunto com a fotografia, surge a criação do cinematógrafo dos irmãos Lumière, que é considerado o grande marco do início da criação de filmes (AZEVEDO, NOVIKOFF e SIQUEIRA, 2015, p. 201). Desde o invento do cinematógrafo, os filmes podem ser compreendidos entre aqueles que registravam o cotidiano e a vida ao redor, preocupados com aspectos documentais, como por exemplo *A Saída dos operários da fábrica* (1895), dos irmãos Lumière; e aqueles nos quais encenavam-se ações e narram uma história ficcional, como por exemplo *O Regador Regado* (1895), também dos Lumières. Porém, essa linha que os divide não é precisa, ou ainda, é inexistente para alguns autores. Como sugere Silvio Da-rin (2004), ao apresentar diferentes visões de definições para o documentário mostra que é uma tarefa difícil, pois não há limites bem estabelecidos e podemos tanto ver ficção em documentário quanto o contrário. Nessa tentativa de definir o gênero, Da-rin argumenta que "não há como negar a persistência de uma tradição - uma espécie de instituição virtual constituída por diretores, produtores e técnicos que se autodenominam documentaristas [...]" (DA-RIN, 2004, p.18). Isso não significa que por não ser um conceito preciso, tenha que ser descartado, desconsiderado:

[...] o documentário se enquadra perfeitamente em um dos "grandes regimes cinematográficos" a que se referiu Christian Metz. Regimes que correspondem às principais fórmulas de cinema, cujas fronteiras são fluidas e incertas, mas "são muito claras e bem desenhadas no seu centro de gravidade; é por isto que podem ser definidas em compreensão, não em extensão. Instituições mal definidas, mas instituições plenas. (DA-RIN, 2004, p. 18)

Da-rin (2004) analisa a definição de John Grierson, um dos primeiros pensadores do documentário clássico – que o definiu como “tratamento criativo da realidade” (GRIERSON, citado por DA-RIN, 2004, p.16) – mas Silvio Da-rin entende que esta definição é muito

³ O Fenacístoscópio inventado por Joseph Plateau em 1833 "Consiste em vários desenhos de um mesmo objeto, em posições ligeiramente diferentes, distribuídos por uma placa circular lisa. Quando essa placa gira em frente a um espelho, cria-se a ilusão de uma imagem em movimento." (AZEVEDO, NOVIKOFF e SIQUEIRA, 2015, p. 212).

⁴ E o Zootrópio "é uma máquina criada em 1834, por William George Horner, composta por um tambor circular com pequenas janelas recortadas, através das quais o espectador olha para desenhos dispostos em tiras. Ao girar o tambor cria uma ilusão de movimento aparente." (AZEVEDO, NOVIKOFF e SIQUEIRA, 2015, p. 212).

ampla. Assim, ele se alinha à perspectiva – mais detalhada – de Bill Nichols, "que evita analisar o documentário dentro de uma perspectiva totalizante" (DA-RIN, 2004, p.19), além de criar seus próprios mecanismos de linguagem, que o identificam como um gênero específico, pois estabelece como sua característica principal – nos termos de Nichols – a referência ao mundo histórico e factual, trazendo imagens e sons que são produtos diretos deste mundo histórico (NICHOLS, 2010). Da-rin aponta que o que "mantém agregado um campo tão plural [o do documentário] é o fato de que seus membros compartilham determinadas referências, ou seja, gravitam em torno de uma mesma tradição" (DA-RIN, 2004, p.19) e que o documentário segue um caminho no qual essa tradição "está profundamente enraizada na capacidade de ele nos transmitir uma impressão de autenticidade." (NICHOLS, 2010, p. 20). O desenvolvimento dessa tradição estabelece um certo cânone do gênero documental, que assim apresenta, como Nichols descreve, uma lista de principais características.

Para pertencer ao gênero, um filme tem de exibir características comuns aos filmes já classificados como documentários ou faroestes, por exemplo. Há normas e convenções que entram em ação, no caso dos documentários, para ajudar a distingui-los: o uso de comentário com voz de Deus, as entrevistas, a gravação de som direto, os cortes para introduzir imagens que ilustrem ou compliquem a situação mostrada numa cena e o uso de atores sociais, ou de pessoas em suas atividades e papéis cotidianos, como personagens principais do filme. Todas estão entre as normas e convenções comuns a muitos documentários. (NICHOLS, 2010, p.54)

Existem várias formas de se pensar e realizar um documentário, mesmo que Nichols busque delimitar o gênero mais claramente, ele reconhece que *documentário* é um conceito abstrato, de difícil definição, como o *amor* ou a *cultura* (NICHOLS, 2010, p.47). Outra definição do gênero documental é apresentada por Jennifer Serra que entende que a distinção do gênero é "sua proposta como um filme que oferece asserções sobre o mundo em que vivemos através [de] [sic] um discurso, isto é, através de uma representação sobre um determinado tema" (SERRA, 2011, p. 30). Esta definição tem como base, em grande parte, a proposta de Noël Carroll (2003), que chama os documentários de *filmes de asserção pressuposta*. Ele cria essa denominação buscando atualizar o conceito de *documentário* proposto por John Grierson, pois entende que esse não comporta todos os aspectos que o gênero adquiriu, enquanto o conceito alternativo de *filme não-ficcional* é mais abrangente do que o termo documentário. Carroll define seu conceito de não-ficção: "Com o filme da asserção pressuposta, o cineasta pretende que o público receba o conteúdo propositivo de seu

filme como assertivo." (CARROLL, 2003, p.208, Tradução do autor). Partindo destes autores, a definição de documentário que será adotada no escopo desta pesquisa é centrada na característica daqueles filmes que propõem ao espectador um regime de representação no qual os fatos representados na narrativa são tidos como *verídicos*. Isto é, há um entendimento (por parte do público e do autor) de que a história narrada não se trata de uma ficção, mas está ligada a fatos provenientes do que Nichols (2010) se refere como *mundo histórico*.

Dessa forma, abrem-se possibilidades – dentro do gênero documental – para abordagens distintas, entre as quais se situa o documentário animado, que tende a apresentar abordagens (visuais, sonoras, metodológicas, narrativas, etc.) menos objetivas em relação aos seus temas, e que é foco da presente pesquisa. Mesmo assim, ainda se tem – por parte do público geral – uma expectativa de que a forma do filme documental se alinhe a formatos mais tradicionais. A análise de Nichols (2010) parte dessas abordagens tradicionais – de filmes que utilizam de um discurso científico, objetivo e educacional, em que as características anteriormente citadas predominam – para explorar derivações, outros métodos de representação de documentários. Pois entendendo que a definição do gênero é muito ampla, sabemos que as características citadas por Nichols (2010) não o restringe, até porque se tratam de representações que fazemos do mundo real, no qual experimentamos outras percepções, usando diferentes ferramentas e linguagens, e exploram o conceito de realidade.

Nichols ao abordar as diferentes formas de representação do real, em *Introdução ao documentário* (2010), chama essas formas de *modos* e os divide em: expositivo, observativo, poético, participativo, reflexivo e performático (NICHOLS, 2010, p.135). Ele argumenta que há uma linha temporal e uma cronologia dos tipos de modos, os quais foram surgindo e se adaptando a partir das ideias audiovisuais anteriores, ou ainda, mudando o que não fazia mais sentido, como uma forma de releitura da linguagem documental estabelecida, mas não como uma linha de evolução. Os modos não são superiores uns aos outros, eles se conversam e se misturam. Essa linha temporal de seus surgimentos é "imperfeita", não é exata, é uma mistura desordenada muito própria de cada filme. Há filmes que se encaixam mais em um modo, mas também utilizam métodos de outro. "As características de um dado modo funcionam como dominantes num dado filme: elas dão estrutura ao todo do filme, mas não ditam ou determinam todos os aspectos de sua organização." (NICHOLS, 2010, p.136) Os modos não são uma regra, eles não dão conta de caracterizar uma obra por completo, mas são uma ferramenta útil ao para analisarmos características recorrentes no modo de realizar o documentário, são uma classificação que ajuda na identificação de padrões nas representações praticadas pelos filmes.

Nichols (2010) apresenta os modos por uma linha temporal começando pelo poético. O autor identifica o modo poético como sendo aquele cujos filmes não se propõem a retratar acontecimentos do mundo, mas sim criar uma narrativa em cima de objetos do real, explorando algo da realidade e trazendo uma nova perspectiva. Ele descreve que nesse modo "As pessoas funcionam, mais caracteristicamente, em igualdade de condições com outros objetos, como a matéria-prima que os cineastas selecionam e organizam em associações e padrões escolhidos por eles." (NICHOLS, 2010, p.138) e por isso "ênfatisa" não um conhecimento sobre o mundo histórico, mas sim um "ânimo", um sentimento, e demonstra um lirismo ao falar do real. É um modo menos retórico que o expositivo por exemplo, um filme que representa bem este modo é *Ballet Mécanique* (1924), que explora objetos do real e os reúne por uma montagem e sobreposição de imagens que cria um diálogo, um lirismo entre eles.

Figura 1 – *Ballet Mécanique*



Fonte: Frame still retirado *Ballet Mécanique* (1924, 02min 20s), dirigido por Fernand Léger e Dudley Murphy.

O modo expositivo, diferente do modo poético, aborda a realidade de forma mais narrativa, com personagens, cenários e momentos. Explora o mundo histórico abrangendo mais elementos do que no modo poético, pois seus filmes "expõem um argumento ou recontam a história." (*Ibidem* p.142), apresentam todo o contexto do fato e costumam ser didáticos. Portanto, utilizam-se de uma "estrutura mais retórica ou argumentativa do que

estética ou poética. O modo expositivo dirige-se ao espectador diretamente, [...] Os documentários expositivos dependem muito de uma lógica informativa transmitida verbalmente." (*Ibidem* p.142-143). Assim, sua principal potência é o argumento. Tudo gira em torno do texto: imagem, montagem, som, etc. Também sempre temos presente a voz de um narrador ou então legendas. Assemelha-se muito a linguagem usada no jornalismo, Nichols pontua:

O modo expositivo enfatiza a impressão de objetividade e argumento bem-embasado. O comentário com voz-over parece literalmente “acima” da disputa; ele tem a capacidade de julgar ações no mundo histórico sem se envolver nelas. O tom oficial do narrador profissional, como o estilo peremptório dos âncoras e repórteres de noticiários, empenha-se na construção de uma sensação de credibilidade, usando características como distância, neutralidade, indiferença e onisciência. (NICHOLS, 2010, p.144)

Este modo é o mais ligado às tradições do documentário, há diversos filmes no gênero documental que utilizam entrevistas ou a narração em *voice over*. Alguns possíveis exemplos desse modo expositivo podem ser encontrados nos filmes *Prelúdio de uma Guerra* (Frank Capra, 1942), e *A Terra é plana* (Daniel J. Clark, 2018).

No modo observativo, como o próprio nome sugere, o documentarista observa, tenta retratar um acontecimento do mundo histórico da forma mais isenta possível, fazendo com que o espectador se sinta também um observador como uma *mosca na parede*⁵. Ele também comenta que a possibilidade desse tipo de representação se deu ao avanço tecnológico aproximadamente no ano de 1960, dos equipamentos de gravação do som direto e da câmera em 16mm, que ficaram menores e mais leves. Em oposição ao método expositivo, são filmes que não se firmam na palavra, no discurso falado, e sim na observação de uma experiência, diferente do modo participativo o cineasta não se mostra presente, um filme citado por Nichols que exemplifica o modo é *High School* (1968) de Frederick Wiseman. Nichols compara o modo observativo com os filmes do neorrealismo italiano: "Olhamos para dentro da vida no momento em que ela é vivida." (2010, p.148). Nota-se em suas características uma oposição aos modos anteriores:

O respeito a esse espírito de observação, tanto na montagem pós-produção como durante a filmagem, resultou em filmes sem comentário com voz-over, sem música ou efeitos sonoros complementares, sem legendas, sem

⁵ Termo usado por Silvio Da-rin para descrever o modo observacional.(DA-RIN, 2004, p.183)

reconstituições históricas, sem situações repetidas para a câmera e até sem entrevistas. (NICHOLS, 2010, p.147)

No modo participativo, além de observar, o autor do filme participa, se coloca em cena, faz parte da história, interage com aquela realidade. "Se há uma verdade aí, é a verdade de uma forma de interação, que não existiria se não fosse pela câmera. Assim, ela é o oposto da premissa observativa, segundo a qual o que vemos é o que teríamos visto se estivéssemos lá no lugar da câmera." (NICHOLS, 2010, p.155). Dessa forma, quem filma explora e evidencia a realidade fílmica e a intervenção do cineasta. Nichols aponta que:

Esse estilo de filmar é o que Rouch e Morin denominaram de *cinéma vérité* ao traduzir para o francês o título que Dziga Vertov deu a seus jornais cinematográficos da sociedade soviética: *kinopravda*. Como "cinema-verdade", a ideia enfatiza que essa é a verdade de um encontro em vez da verdade absoluta ou não manipulada. (NICHOLS, 2010, p.155)

Um filme que se identifica com esse modo participativo é *Cabra marcado para morrer* (1984) de Eduardo Coutinho. Vemos constantemente ele e a equipe se posicionando em frente a câmera, revelando o processo de filmagem, a interação dos entrevistados com a equipe. Além de retomar documentos do passado como filmagens e fotos, que também é algo recorrente no modo participativo.

Figura 2 – *Cabra Marcado para morrer*



Fonte: Frame still do filme *Cabra marcado para morrer* (1984, 1h 53min 17s), dirigido por Eduardo Coutinho.

Sobre o modo reflexivo, Nichols explica que irá se questionar "o lema segundo o qual um documentário só é bom quando seu conteúdo é convincente" (NICHOLS, 2010, p.163).

Ou seja, os filmes que se enquadram neste modo questionam o processo de realização do documentário, são ao mesmo tempo uma reflexão sobre si mesmo, sobre sua representação, além de apresentar um tema do mundo real: "Em lugar de ver o mundo por intermédio dos documentários, os documentários reflexivos pedem-nos para ver o documentário pelo que ele é: um construto ou representação" (ibidem, p.163). São filmes que tentam "aumentar nossa consciência dos problemas da representação do outro, assim como tentam nos convencer da autenticidade ou da veracidade da própria representação" (ibidem, p.164), como *Esta não é a sua vida* (1991), que tensiona as formas de representação do outro e a natureza do próprio suporte documental.

Figura 3 – *Esta não é a sua vida*



Fonte: Frame still do filme *Esta não é a sua vida* (1991, 12min 52s), dirigido por Jorge Furtado.

Por último, o modo performático é um modo que explora a subjetividade : "Um tom autobiográfico compõe esses filmes, que têm semelhança com a forma de diário do modo participativo. Os filmes performáticos dão ainda mais ênfase às características subjetivas da experiência e da memória, que se afastam do relato objetivo." (NICHOLS, 2010, p.170) Uma característica das realizações autobiográficas é utilizar recursos de construção de uma memória para as narrativas. Nesse caso, não há um compromisso com uma representação mais realista do mundo histórico, onde o autor transfigura sua própria identidade na construção da obra. "Os documentários performáticos dirigem-se a nós de maneira emocional e significativa em vez de apontar para nós o mundo objetivo que temos em comum." (NICHOLS, 2010, p.171). Essas coisas fazem com que explorem outras técnicas de

representação além da observação, comumente usada no documentário. Exemplos de filmes que se relacionam com este modo são *Elena* (2012) e *Valsa com Bashir* (2008).

Figura 4 – *Elena*



Fonte: Foto still do filme *Elena* (2012), dirigido por Petra Costa.⁶

Fundamentados nos diferentes modos que Nichols sugere, podemos notar que os modos expositivo e observativo nos remetem a filmes de documentário tradicional, e já os participativo, performático e reflexivo a filmes mais parecidos com o documentário contemporâneo. Tendo isso em vista, e os outros conceitos que constroem o gênero do Documentário, nesta pesquisa vou me referir a dois tipos: o que a partir do que Nichols entende como *documentário tradicional* e outro é o que Fernão Ramos define como *documentário contemporâneo*. Sinto a necessidade de dividir nessas duas categorias, pois ao falar do gênero Documentário o discurso se torna muito amplo e pode apresentar significados diferentes dos temas que pretendo analisar.

2.1 Documentário tradicional

O que considero, na presente pesquisa, como documentário tradicional incorpora as descrições feitas por Nichols (2010) e Da-rin (2004) que utilizam a palavra "tradição" ou "tradicional" para descrever alguns comportamentos recorrentes no gênero documental

⁶ Disponível em: <http://www.elenafilme.com/wp-content/uploads/2013/09/07.png>

definições. Esses comportamentos, ou características são exemplificados no que Nichols estabelece para os modos expositivo e, observativo. Esses modos objetivam principalmente mostrar autenticidade e verdade, passar credibilidade ao espectador para que não tenha dúvidas se o que está sendo representado é real ou ficcional. Tem-se a preocupação de apresentar na tela a narrativa o mais próximo do fato, muitas vezes como uma forma de registrar ou documentar. Um filme que ilustra estas características, muito citado por Nichols e Da-rin é *Nanook, o Esquimó* (1922) de Robert Flaherty. Os autores também apontam como exemplos filmes educacionais ou mesmo propagandas institucionais que instruíram a população. Esse elemento educacional está relacionado com o que John Grierson entendia do cinema e do documentário. Jacques Aumont (2004), comentando a visão de Grierson, aponta que "seu credo teórico e ideológico continua sendo o seguinte: o cinema não se justifica pelo cinema, mas pela utilidade social; ele é apenas, em última instância, uma máquina de educar e de convencer." (AUMONT, 2004 p.109). Observando a concepção de Nichols sobre o gênero documental, há certos procedimentos da realização audiovisual que estabelecem uma convenção do que se considera geralmente um documentário, e são eles: entrevistas, um narrador liderando a narrativa em *voice-over*⁷, planos observacionais – revelando a equipe ou não –, inserção de fotos e documentos, etc. São todas características encontradas em filmes com uma linguagem documental mais tradicional.

2.2 Realismo como uma ferramenta para a credibilidade

Como foi visto uma das principais características do documentário é a construção de credibilidade através da objetividade, de uma busca por realismo. Podemos também fazer uma comparação com o neorealismo italiano, no qual se mistura ficção e documentário, na tentativa de se aproximar da realidade ao representá-la. Aumont (2009) caracteriza a estética neorealista como um exemplo impressionante da ambiguidade do termo "realismo", quando afirma que "a filmagem em externas ou em cenário natural [do neorealismo italiano] não é, em si, um fator de realismo" (AUMONT, 2009, p.136). Na verdade a percepção de realismo no cinema é produzida através de convenções culturais, que são dinâmicas e não objetivas. O autor argumenta que se notam diferentes etapas nas quais o realismo cinematográfico, enquanto dispositivo técnico, foi aperfeiçoado: primeiro os filmes eram em preto e branco e mudos, depois veio o som e então as cores. A cada etapa de aprimoramento técnico, o grau de

⁷ VOICE OVER – "Situação em que uma voz que descreve ou narra em uma obra audiovisual mas o narrador não aparece em quadro." (*In*:Cambridge Dictionary, 2020).

realismo vai crescendo, mas em todas elas o cinema sempre foi considerado realista. Aumont (2009, p.135) conclui que esse grau de realismo cinematográfico é infinitamente renovável, uma vez que sempre surgiram novas técnicas, mas principalmente porque a realidade não poderá ser atingida. Ou seja, a concepção realista se dá mais pela sensação de realidade que a sua estética cria. Além da estética o autor entende que alguns elementos podem ajudar a reforçar a sensação de realidade que as representações realistas fazem. Ele aponta que além do aspecto visual do filme, as imagens, que ele chama de "riqueza perceptiva dos materiais fílmicos" (AUMONT, 2009 p.150) são o fator principal desta ilusão, mas o estado psíquico que o espectador vivencia no momento da projeção contribui para a impressão de realidade. Segundo AUMONT (2009 p.150):

[...] o espectador passa por uma baixa de seu limiar de vigilância: consciente de estar em uma sala de espetáculo, suspende qualquer ação e renúncia parcialmente a qualquer prova de realidade. Por outro lado, o filme bombardeia-o com impressões visuais e sonoras (é a riqueza perceptiva da qual falávamos), por meio de uma torrente contínua e apressada.

Ainda que os filmes do realismo italiano não sejam declaradamente documentais, sua análise me parece relevante na compreensão desta busca por produzir a sensação de realismo nos espectadores. Nestas produções, os autores buscavam produzir "uma idéia nítida da Itália do pós-guerra, das esperanças e aflições das pessoas comuns, gerando no público uma forte empatia" (NICHOLS, 2010 p.129) utilizando-se de estratégias que aproximavam a produção cinematográfica do cotidiano, tanto nos aspectos da fotografia, quanto no som, no cenário e na atuação. Por esse motivo, os filmes daquele estilo possuem características centrais também presentes no que aqui entendo como documentário tradicional, no qual, ao contrário do que por muito tempo se pregou, também existe a intenção narrativa, produz-se uma obra a partir da perspectiva de alguém, de um autor: trata-se de uma representação. "Essa sensação de realismo fotográfico, de revelação do que a vida tem a oferecer quando é filmada com simplicidade e sinceridade, não é, de fato, uma verdade, é um estilo." (NICHOLS, 2010, p. 128)

Os meios de comunicação que visam pela credibilidade dos fatos buscam pelo documental, tanto fotográfico como audiovisual, como uma forma de transpor a realidade para imagens, como Camila Fróis (2007) entende que no jornalismo há a necessidade de credibilidade na abordagem do real, o que cria um apelo por objetividade na sua representação. Assim, Silvio Da-rin (2004, p. 223) pontua que se construiu uma cultura que

confunde as representações de imagens técnicas com a própria realidade. O autor afirma que, por conta do avanço tecnológico, se fomentou ainda mais a tendência de obras que viam no audiovisual a ilusão realista de que poderiam "reduzir a realidade a suas aparências sensíveis [som e imagem]" (Ibdem, p.143 - 144), e para isso cada vez mais realizadores dessa crença buscavam por uma "utopia da neutralização" na qual se mantinham o mais transparentes possível ao representar os eventos. Seu comportamento consistia em "nenhuma intervenção, pura observação" (Ibdem, p.144), como descrito no modo observativo de Nichols, dando a entender que a imagem mimética possui, então, um valor de verdade, de um registro objetivo e imparcial.

Portanto, em nossa cultura, a característica do realismo está muito ligada a veracidade que o documentário carrega e podemos ver isso tanto no cinema como na história da fotografia. Rouillé (2009) aponta que a fotografia possui um valor de registro ou de documento que é resultado não somente de sua característica técnica – a reprodução da realidade por meio de um processo óptico e químico –, mas também de um certo "regime documental" – um conjunto de crenças, responsabilidades e práticas que devem ser mantidas para que uma imagem seja considerada um documento – . "O registro, o mecanismo, o dispositivo contribuem [...] para consolidar a confiança e para sustentar tal valor [o valor documental], mas nunca vão garanti-lo totalmente" (ROUILLÉ, 2009, p. 28). A existência de um *regime documental* aponta que a imagem fotográfica é sujeita à subjetividade do autor, e que sozinha ela não se garante como verdade. Esse "dogma" da fotografia documental "mascara o que a fotografia, com seus próprios meios, faz ser: construída do início ao fim, ela fabrica e produz os mundos" (Ibidem, p. 18).

Analisando estas características, temos a impressão de que também os filmes que tentam mostrar a realidade de uma forma objetiva são sujeitos a uma situação semelhante. Nichols afirma que se documentários fossem uma reprodução da realidade seriam "simplesmente a réplica ou cópia de algo já existente" (NICHOLS, 2010, p. 47), mas são, na verdade, representações, expressões ou versões do mundo. A análise de Nichols sobre os fatores que julgamos ao avaliar reproduções e representações deixa claro que, mesmo os documentários mais comprometidos com uma ideia de objetividade, muito mais representam do que replicam.

Julgamos uma reprodução por sua fidelidade ao original - sua capacidade de se parecer com o original, de atuar como ele e de servir aos mesmos propósitos. Julgamos uma representação mais pela natureza do prazer que ela proporciona, pelo valor das idéias ou do conhecimento que oferece e pela qualidade da orientação ou da direção, do tom ou do ponto de vista que

instila. Esperamos mais da representação que da reprodução. (NICHOLS, 2010, p. 47)

Ainda segundo o autor, espera-se mais de uma representação pois "essa representação significa uma visão singular do mundo. A voz do documentário é, portanto, o meio pelo qual esse ponto de vista ou essa perspectiva singular se dá a conhecer" (NICHOLS, 2010, p.73). Assim se nota a liberdade que o documentário carrega ao representar o real, permitindo experimentar outras noções e formas de se ver a realidade, como se vê no modo reflexivo. Essas possibilidades de linguagem no documentário têm como consequência, muitas das características do que aqui se entende por documentário contemporâneo.

2.3 Documentário contemporâneo

A definição de Fernão Ramos (2001), ao fazer uma análise da prática documental contemporânea, exemplifica o que me refiro quando utilizo o termo *documentário contemporâneo*. Ele explica que esta prática é caracterizada por um "discurso sobre a necessária fragmentação do saber e da subjetividade que sustenta a representação;" (RAMOS, 2001, p.3). Em outras palavras, o documentário contemporâneo deixa de propor a subjetividade e o saber como universais ao representar a realidade. Isso se dá como reação ao entendimento de que a prática documental tradicional representa o real de uma forma "falsamente totalizante" (Ibid, p.3). Outro autor que reflete sobre o tema é o de Silvio Da-rin (2004), que propõe atribuímos sentido ao mundo histórico através das práticas da semiótica, de forma que:

Travar um combate no campo simbólico não consiste meramente em produzir representações "verdadeiras" do mundo. Representações só assumem uma dimensão política quando seu sentido não se deixa aprisionar na univocidade e na totalidade. (DA-RIN, 2004, p.223).

Estes discursos unívocos e totalizantes observados em alguns filmes, que se dão com a pretensão de validar o documentário como verdade, são mais relacionados com uma linguagem tradicional e menos predominantes nos filmes do documentário contemporâneo. Podemos perceber que a definição de Ramos (2001) se aproxima do que Nichols (2010) define como modo reflexivo, ao negar a "possibilidade de uma representação objetiva do real" (RAMOS, 2001, p.2), e que frisa a subjetividade como essencial e que ela é que sustenta as representações (Ibid p.2).

Percebe-se um pouco do pensamento contemporâneo, apresentado por Ramos (2001) na definição de Nichols do modo participativo, uma vez que este modo evidencia a subjetividade do autor, que se coloca no filme e entende que ele faz parte da realidade retratada. No entanto, a ideia de verdade do pensamento tradicional, como no "*cinema verdade*"⁸, ainda é o que guia este modo. Ainda que o cineasta faça uso da câmera – e de si próprio – como elementos importantes na narrativa, essa estratégia ainda busca aproximar o produto audiovisual da noção clássica de objetividade. Somente no modo reflexivo de Nichols é que se percebe uma quebra com a linguagem tradicional do documentário. O modo reflexivo se desprende da obrigatoriedade de representar seu tema exatamente como ele se parece, dando ênfase para:

[...] os processos de negociação entre cineasta e espectador que se tornam o foco de atenção. Em vez de seguir o cineasta em seu relacionamento com outros atores sociais, nós agora acompanhamos o relacionamento do cineasta conosco, falando não só do mundo histórico como também dos problemas e questões da representação. (NICHOLS, 2010 p. 162)

Portanto, no modo reflexivo, o cineasta convida o espectador a uma reflexão sobre o tema em diferentes aspectos, não só os sensíveis a câmera. Ele entende que o documentário é uma construção, por isso se dá mais liberdade ao reconstruir esse tema, se desprendendo de uma representação mimética.

No modo reflexivo o filme documental torna-se uma "negociação entre cineasta e espectador" reforçando o conceito de *filme de asserção pressuposta*, criado por Noël Carroll (2003), já abordado anteriormente. Como a "negociação entre o cineasta e o espectador" de Nichols (2010, p.162), a intenção assertiva está posta pelo autor, ou seja, o filme é considerado um "documentário" pela forma do seu discurso que é assertivo, afirmativo, seja ele *factual* ou não.

Eu os chamo de filmes de asserção pressuposta não apenas porque o público presume que o conteúdo propositivo de tal filme deve ser recebido como assertivo, mas também porque tais filmes podem mentir. Ou seja, presume-se que envolvam asserção mesmo nos casos em que o cineasta está

⁸ Consiste em entender o uso da câmera "como um meio de registo estritamente mecânico e automático de uma realidade em curso, de modo a que ela possa ser vista como "a própria natureza, apreendida no facto". Sendo um meio mecânico de reprodução do visível, altamente aperfeiçoado, um "cine-olho" capaz de filtrar as interferências subjetivas [...]. A máquina de filmar é vista como capaz de captar algo categoricamente diferente do olho que ela imita. Quem pela primeira vez teorizou estes conceitos foi o russo Dziga Vertov (1896-1954), fundador da teoria do *Kino-Pravda*, do *cinema verdade*". (MACAUE, 2013)

intencionalmente dissimulando ao mesmo tempo que sinaliza uma intenção assertiva. (CARROLL, 2003, p.208, tradução do autor)

Podemos inserir nesse conceito, dos filmes de asserção pressuposta, desde filmes do documentário tradicional, como filmes do documentário contemporâneo, e até mesmo documentários animados. Pois em todos eles vemos que o seu discurso é moldado em afirmações sobre diferentes temas.

2.4 Documentário animado

O reconhecimento da possibilidade de pensarmos a representação no audiovisual de formas menos objetivas é o que permite a realização do documentário animado. A junção da linguagem da animação com o gênero do documentário, pode estar presente tanto em documentários mais tradicionais – como no modo expositivo – quanto em documentários mais próximos do cinema experimental, ou do filme-ensaio – como em filmes do modo reflexivo ou performático. Percebemos, por exemplo, no filme *Valsa com Bashir* (2008) de Ari Folman ao tratar sobre memórias do massacre de Sabra e Shatila, que presenciou quando atuava como soldado na guerra Líbano, mas que foram perdidas. Folman se utiliza do recurso tradicional de entrevistas, durante as quais a animação segue um desenho realista, utilizando as características físicas dos entrevistados e adaptando para uma estética de quadrinho. Existe um caráter subjetivo que é explorado na animação ao representar os sonhos e memórias do diretor, utilizando uma paleta de cores bem marcada e não naturalista. Ao refletir sobre seus sentimentos, medos e inseguranças em relação ao assunto abordado, o filme se apresenta como um exemplo do modo reflexivo de Nichols.

A definição de documentário animado como um gênero é controversa, pois, como argumenta Ana Cláudia Resende (2015, p.32 - 33), a animação consiste em uma técnica na qual podemos criar vários gêneros, como um filme de terror animado, uma comédia, um musical, ou um documentário. Portanto, não se considera a animação como gênero, mas como uma linguagem. Contudo, acredito que os documentários animados devam ser considerados a partir das suas características específicas ao optar pela animação. Penso que o documentário animado poderia ser classificado como um subgênero do documental. A animação cria uma especificação própria para realização dentro do gênero documental, mesmo que a animação signifique uma linguagem e não um gênero, ela ainda sim altera o documentário, pois ela determina características comuns e aglutina um conjunto de filmes semelhantes entre si.

Conforme Luís Nogueira (NOGUEIRA apud RESENDE 2015, p.32), citado no texto de Ana Claudia Resende, o gênero seria uma categoria classificativa que permite estabelecer semelhanças entre as obras e assim separá-las, e com isso entender melhor o seu processo criativo.

Annabelle Roe (2013) apresenta três características que ela considera ao classificar um filme como um documentário animado: a primeira diz respeito a se o filme foi gravado ou criado quadro a quadro – *frame by frame* – e não como uma gravação contínua. A segunda característica observa se a narrativa da obra aborda o mundo real, e não um mundo imaginado pelo criador. A terceira, considerada mais significativa, dá-se quando a obra é apresentada como um documentário, ou se é recebida pela audiência, festivais e críticos como um. (ROE, 2013, p.4). Outro ponto que a autora aborda, fora dessa lista, é a necessidade da animação fazer parte da construção do filme, de maneira que seja essencial. Portanto, se o filme perde seu sentido caso todas as cenas animadas fossem removidas. Pois já que muitos filmes documentários utilizam a animação como uma simples ferramenta de ilustração, ao retirá-las não causa uma grande diferença, não afeta a estrutura do filme drasticamente. (ROE, 2013, p.4). Assim, esses filmes não poderiam ser considerados documentários animados, pois a animação não prova ser fundamental, portanto não altera a natureza do documentário *live action*, desse modo, não se destaca tanto dos outros filmes em *live action*, não pertence ao subgênero do documentário animado.

A animação contribui criando diferentes camadas, além de uma outra relação com os acontecimentos em uma história, levando-nos para um caminho alternativo, para que possamos compreender o mundo através de um meio de representação que não parte necessariamente da verossimilhança. É esse afastamento do fotorrealismo que permite a nós nos distanciarmos e vermos as coisas de uma maneira diferente, e possivelmente entendê-las melhor, ou pelo menos a partir de outro ângulo. A animação traz ao documentário ferramentas que ajudam a contar coisas que muitas vezes não conseguimos ver em um documentário em *live action*. Um exemplo é dar forma para pensamentos, resgatando memórias que só poderiam ser revividas por quem as possui, trazendo vida a pessoas que não estão no tempo presente. A animação ajuda o documentário com representações que fogem do presente e do alcance da câmera.

2.4.1 Realismo na animação

Sebastian Denis (2010) entende a animação como uma linguagem diferente do filme fotográfico, pois cria seu movimento por inteiro – quadro a quadro –, mesmo que possa parecer realista em alguns aspectos. Um exemplo são os personagens e seus movimentos em filmes da Disney, que tinham a ambição de dar uma ilusão de vida ou de que seus personagens poderiam possuir uma alma – ou seja, ainda que os filmes não fossem foto-realistas, havia uma coerência realista em seus movimentos –. Outro exemplo são as técnicas de animação que usam a imagem da câmera, foto-realistas, como no *stop motion* e o *pixelation*⁹. Naturalmente, nos filmes *live action* também se cria a ilusão do movimento, mas nesse caso há uma dependência – por parte do realizador – de outros fatores – pessoas ou objetos que realizam movimentos e a configuração da captação contínua na câmera –. No filme de animação, o realizador tem um controle minucioso na construção dos movimentos. Denis aponta que "todas as técnicas (inclusive a pixilação) remodelam profundamente o real." (2010 p.32), fazendo com que a sensação de manipulação no que está sendo mostrado se torne mais aparente, e assim, a subjetividade do criador também mais evidente. A animação se abstrai da lógica comportamental do real, mesmo que muitas vezes imite os movimentos dele, consegue se desprender muito facilmente da realidade (como com metamorfoses, distorções, etc). Podemos observar este aspecto, novamente em *Valsa com Bashir* (2008): o filme utiliza de uma estética realista na construção dos personagens e cenários, mas consegue em alguns momentos brincar com elementos, cores e cenário que não se assemelham com o real. Assim, Ari Folman representa seus pensamentos, sonhos e memórias, que são muito pessoais, e nesse sentido a animação ajuda concretizá-las visualmente, sem se desconectar do resto do filme.

2.4.2 A linguagem da animação ao representar o real

Nos documentários animados a subjetividade se torna evidente, não somente por permitir uma maior construção e manipulação de elementos audiovisuais, mas também por adicionar outras camadas significativas para narrativa, quando comparado a um documentário tradicional. Deste modo, a animação pode ampliar a subjetividade dos personagens e do universo que os cerca. Nesse sentido Ward (2006, p. 212) argumenta:

A noção de que um documentário só pode lidar com um conjunto de representações aparentemente 'realistas' tem sido contestada nos últimos

⁹ *Pixelation*: "Consiste em animar em *stopmotion*, só que utilizando atores [e objeto] reais como personagens." (FABRICIO, 2015)

tempos, e o envolvimento com documentários animados demonstra claramente como o documentário pode ser o domínio da subjetividade, fantasia e não-normativo. São abordagens para entender o mundo ao nosso redor.

O documentário animado acaba se tornando uma ferramenta potente para o audiovisual, quando não temos um registro físico do acontecimento, mas somente um relato, uma memória. Ajuda a ilustrar não somente a realidade que compartilhamos, mas também a realidade individual, bem como coisas que não se materializam em um mundo físico, mas somente em nossas mentes, e que nem por isso deixam de ter existido (como: pensamentos, memórias, sonhos). Podemos ver isso nas palavras de Ward (2006, p. 210):

O modo subjetivo acentua o que alguns diriam ser a 'subjetividade' inerente da animação: muitas animações enfatizam as intervenções específicas do animador - sua 'visão de mundo' por falta de um termo melhor - e documentários animados que se enquadram nessa categoria brincam com isso vinculando os atos criativos do animador com acesso aparente aos pensamentos subjetivos de seus personagens principais (pessoas reais).

É essa manipulação aparente que a animação admite, que sustenta a "subjetividade inerente" citada por Ward, isso acaba por permitir, uma maior liberdade ao introduzir uma estética diferente da que é considerada predominante (realista). O que não quer dizer que filmes em *live action* possuam menor subjetividade, mas que a animação, por conta de sua técnica, torna aparente mais facilmente a subjetividade presente. Sebastien aponta que "consegue-se perfeitamente representar de maneira realista acontecimentos que não o são e vice-versa, como se vê em muito cinema de filmagem real." (DENIS, 2010, p. 32). Assim, a animação, ao representar o real, não precisa e não deixa necessariamente sua linguagem "fantástica" de lado, ou seja, ela ainda se utiliza de elementos que não fazem sentido dentro da realidade, como metamorfoses ou distorções, um cenário não realista, ou personagens não realistas. Um exemplo é o filme *Ryan* (2004) em que os cenários e os personagens buscam um certo realismo, mas possuem partes do corpo faltando e em seu lugar são desenhados rabiscos coloridos em 3D (Fig. 5).

Figura 5 – Frames do filme *Ryan*

Fonte: Frames still do filme *Ryan* (2004, 3min 53s e 10min 30s), dirigido por Chris Landreth.

Com isso, "a animação não se usa necessariamente para 'rejeitar' o real; ela é uma forma de expressão que permite mostrá-lo, da mesma maneira que outras vias simbólicas igualmente originais." (DENIS, 2010, p. 32). Também podemos observar o pensamento de Jennifer Serra, que aponta estratégias narrativas utilizadas pela animação tais como a "metamorfose, simbolismo, performance, etc." (SERRA, 2011, p.xi). Além de contribuir com seus próprios aspectos estilísticos, a autora observa que a animação contribui com a produção de um filme documental como uma ferramenta poderosa para exposição de "sentimentos, pensamentos [...] e para explorar temas através de uma abordagem subjetiva." (SERRA, 2011, p.xi), uma vez que a animação tem poder de tornar coisas não visíveis no cotidiano, elementos que não são captadas pela câmera.

Essas características metafóricas da linguagem da animação são métodos narrativos recorrentes nos documentários animados, eles são ferramentas que facilitam formas diferentes de representação, trazendo uma outra abordagem para as narrativas cinematográficas e fugindo das representações realistas. Contribuem para uma liberdade poética do autor ao representar o real. Paul Ward afirma que "o envolvimento com documentários animados demonstra claramente como o documentário pode ser o domínio da subjetividade, fantasia e não-normativo. São abordagens para entender o mundo ao nosso redor." (WARD, 2006, p. 212). Em outro texto, Serra (2011) também comenta que a animação se mostra uma construção aparente, ou seja, nós percebemos que as coisas são criadas, manipuladas e vêm da imaginação de alguém, assim como referiu Denis (2010), mas ela afirma que isso faz com que se reflita sobre o significado da representação, atitude (reflexão) que se perde na "representação mimética" que a fotografia proporciona. Por isso é importante analisarmos como são feitas as representações do real no cinema e suas potências.

3 UM BREVE ESTUDO DA REPRESENTAÇÃO E DO REAL NO CINEMA

O surgimento do cinema e da fotografia se insere no contexto histórico da modernidade. Nesse contexto, os dispositivos técnicos de produção de imagens surgiram como ferramentas documentais, como máquinas, e eram vistos a partir da "crença moderna que deseja que a verdade cresça à medida que diminui a cota do homem na imagem" (ROUILLÉ, 2009, p.64). Assim o afastamento da subjetividade era o caminho para alcançar uma proximidade do verdadeiro, do factual (Ibidem).

A perspectiva de Rouillé (2009) nos ajuda a entender como a representação do real no cinema é, até hoje, muito atrelada à ideia de verdade dos modernistas, que por sua vez busca suprimir a subjetividade, culminando em uma expectativa de que os filmes de documentário operem como registro, como documento, como prova científica de alguma *verdade universal*. "Contrariamente às obras de arte, a fotografia-documento deveria sua verdade ao fato de ser, como dizem, uma imagem sem homem, pelo fato de ter rompido a antiga unidade entre o artista e sua obra em proveito de uma nova aderência entre a coisa e sua fotografia." (ROUILLÉ, 2009, p.64) A exclusão da figura do sujeito produtor de imagens, se relaciona com o pensamento que Barthes (1984) propunha ao compreender a fotografia como uma janela no tempo, uma ligação entre um momento do passado com o presente. O objeto retratado na imagem, para Barthes, obrigatoriamente tem que ter existido na frente da objetiva – lentes da câmera – de forma que toda fotografia é um "certificado de presença". O autor acaba limitando a fotografia como somente um suporte, um vetor, um caminho até o passado em seu estado "puro". Esse conceito nos leva a ignorar as imagens técnicas (como a fotografia e o cinema) como uma forma de linguagem, como o próprio Barthes afirma, tais imagens seriam "mensagem sem código".

É evidente que suas imagens registram quimicamente marcas luminosas de coisas materiais e desse modo se distinguem dos desenhos, gravuras e pinturas. Mas elas não se esgotam na designação, como afirma ainda Barthes, para quem "a fotografia é somente um canto alternado de 'vejam', 'veja', 'eis aqui'", para quem ela apenas "aponta o dedo, num certo confronto e não consegue sair dessa pura linguagem dêitica".(BARTHES apud ROUILLÉ, 2009, p.197)

Por mais que a fotografia seja uma linguagem diferente do cinema, muitas das ideias atreladas a fotografia-documento de Rouillé (2009) se conectam com o cinema documental pela perpetuação da imagem foto-realista na mídia e da sua utilização como meio de provar a

existência de um fato. Nesta pesquisa, proponho justamente observar criticamente a busca pela objetividade ao representar o real, não só questionando a objetividade da fotografia e do documentário *live-action*, como também o comparando com a representação que a animação faz do real.

Neste regime que busca alcançar um ideal de objetividade, o conceito da representação é de extrema importância, já que a tentativa de se alcançar a realidade é um elemento que comprovaria a narrativa como factual. A impossibilidade do alcance dessa objetividade, entretanto, é inerente a própria representação, pois não se trata (ao contrário do que por algum tempo se pensou) de uma simples repetição do real. Neste sentido, Mary Jane Spink, uma pesquisadora que investiga relações entre representações e a psicóloga social, aponta que:

Representar uma coisa (...) não é, com efeito, simplesmente duplicá-la, repetí-la ou reproduzi-la; é reconstituí-la, retocá-la, modificar-lhe o texto. A comunicação que se estabelece entre a percepção e o conceito, um penetrando o outro, transformando a substância concreta comum, cria a impressão de "realismo". (SPINK, 1995: 34 apud FRÓIS p. 12)

Outra definição para o termo "representação", agora enciclopédica, pode ser encontrada no Dicionário de Filosofia de Nicola Abbagnano, o qual aponta que representar é "vocábulo de origem medieval que indica imagem (v.) ou idéia [...], ou ambas as coisas." (2007, p.853) podendo significar a semelhança com um objeto, mas também apontando que "esse termo passou a ser mais usado, às vezes para indicar o significado das palavras" (ABBAGNANO, 2007, p.853).

Têm-se, então, que a representação é princípio fundamental do cinema, porém existem graus de abstração dessa representação, que podem, conceitualmente ou imagetivamente, aparentar em maior ou menor semelhança o objeto representado. A realidade não será representada no cinema exatamente como ela é, embora existam tentativas de fazê-lo tanto em documentários quanto em ficções (como visto no neo-realismo italiano) que criam a ilusão de estarmos presenciando o momento por nós mesmos, e não pelos olhos de uma câmera e de um diretor. Algumas representações feitas em *live action* parecem menos perceptíveis, mais transparentes, até pelo fato de já estarmos acostumado com a linguagem audiovisual. Rouillé descreve essa fé na transparência da imagem no contexto do que denomina fotografia-documento, onde o "encontro entre a ordem das coisas e a ordem das imagens pode resultar na ficção da transparência da imagem e, até mesmo, na indiscernibilidade das diferenças entre a coisa e a imagem" (ROUILLÉ, 2009, p. 68). Hoje, o senso comum atribui tamanha

credibilidade à ideia de que o fotorrealismo é sinônimo de verdade, que começamos a pensar na realidade de uma forma audiovisual. Susan Sontag reflete sobre esse tema:

[...] o verdadeiro primitivismo moderno não consiste em ver a imagem como uma coisa real; imagens fotográficas dificilmente são tão reais assim. Em vez disso, a realidade passou cada vez mais a se parecer com aquilo que as câmeras nos mostram. É comum, agora, que as pessoas, ao se referirem a sua experiência de um fato violento em que se viram envolvidas — um desastre de avião, um tiroteio, um atentado terrorista —, insistam em dizer que “parecia um filme”. Isso é dito a fim de explicar como foi real, pois outras qualificações se mostram insuficientes. (SONTAG, 2004, p. 177, 178)

Cristiane Gutfreind (2006) explora as transformações do que significa a representação do real no cinema, um argumento interessante que ela levanta é o do autor Lyotard, para quem o cinema "exclui as coisas irrepresentáveis na medida em que elas não são recorrentes. Por isso, podemos dizer que 'representação' passa a ser uma 'apresentação' no sentido de colocar em imagens as aparências ou aquilo que está em evidência" (GUTFREIND, 2006, p. 4). Ou seja, no cinema as representações seriam somente a camada aparente das coisas, somente o superficial, visual e sonoro. Se pensarmos na animação, vemos que representações não realistas não seguem essa lógica. Como no exemplo visto anteriormente do filme *Ryan* (2004), as pessoas não são representadas baseadas somente por como aparentam ser na realidade. Para além de sua aparência são apresentados seus pensamentos, problemas e dificuldades, seja por partes do corpo que faltam, seja por deformidades no rabisco, pelo cenário imaginado, dentre outras possibilidades (Fig. 5). Essa característica de representar sensações e emoções dos personagens de forma visual, praticada no filme *Ryan* (2004), dialoga com o comentário de Cristiane, para quem:

[...] pensar sobre a representação nos remete à percepção de que as dimensões miméticas, funcionais e simbólicas são uma ilusão, pois não se trata apenas a conversão do ausente em presente, mas de uma tensão aberta, em termos do imaginário, entre um substituinte e um substituído, entre um resultado e o trabalho do qual ele é originário. (GUTFREIND, 2006, p. 5)

Como podemos ver, essa relação entre representação e objetividade é fonte de muitas controvérsias, especialmente no campo das imagens técnicas: o ideal moderno de exclusão do sujeito dos processos de representação sustentou por décadas a ficção de que seria possível atingir a objetividade, desde que se operassem os dispositivos técnicos seguindo a abordagem documental. A esse respeito, Carlos Diegues levanta a ideia de que "a representação

cinematográfica funciona como uma “dialética onde a realidade se torna ficção e onde ao mesmo tempo a ficção se torna realidade”. (DIEGUES apud GUTFREIND, 2006, p.5).

Portanto, os filmes do gênero documental, em uma abordagem mais tradicional, se inserem nessa busca da redução do papel da abstração na representação, com o pressuposto de serem objetivos quando tratam da realidade com um discurso totalizante e universal. Porém o fato de que o cinema consiste em uma forma de arte – e, portanto, uma forma de expressão – implica que sua produção parte de um sujeito, apresentando então uma subjetividade que carrega uma visão muito própria, uma maneira específica de entender o que é realidade, do que é o mundo. Susan Sontag reflete com base no pensamento de outros autores, se a fotografia é um instrumento de registro objetivo, ou um reflexo do fotógrafo, ela aponta que: "Na medida em que a fotografia é (ou deveria ser) sobre o mundo, o fotógrafo conta pouco, mas na medida em que é o instrumento de uma subjetividade questionadora e intrépida, o fotógrafo é tudo." (SONTAG, ANO p.70). Portanto, a subjetividade do autor faz-se presente como elemento relevante na construção de documentários – partam eles de abordagens mais pessoais ou de perspectivas mais afastadas – de forma que a análise dessa subjetividade se torna um elemento de extrema importância ao refletirmos sobre a natureza da realidade no cinema documental.

3.1 A impossibilidade de separar: subjetividade, sujeito e obra

Ao falarmos em representação da realidade, devemos nos perguntar de que perspectiva estamos observando essa representação e de que perspectiva essa realidade é mostrada para nós. Algo que já foi muito debatido durante este texto é que, ao levar-se em conta o papel da subjetividade na percepção, a realidade não se apresenta da mesma para todos, de forma que representá-la é uma tarefa necessariamente subjetiva. Segundo Pedro Alves:

[...] cada mundo real proveniente da concepção de um sujeito está submetido à avaliação da sua verdade ou falsidade em termos de adequação aos seus próprios enunciados, contexto, estrutura e sistema, e não em relação à concepção global e absoluta de um real que não conhecemos por enquanto. [...] Quer seja o mundo real constituído por uma pluralidade de mundos, quer sejam essas versões da realidade as diversas partes de um único mundo, a verdade é que o nosso acesso a um mundo unívoco terá de acontecer de acordo com a articulação, comparação e análise das múltiplas “realidades”. (2012, p.5)

Assim, vemos que a possibilidade de alcançarmos um discurso unívoco, como propostas por documentaristas tradicionais, é falsa. O documentário tradicional geralmente segue uma linguagem jornalística, que, por sua vez, tem por princípio o afastamento dos fatos visando a imparcialidade, pois "priva os jornalistas da possibilidade de manifestarem de forma assumida a sua relação com a realidade que estão retratando" (FRÓIS, 2007, p.2). Logo, cria-se uma realidade parcial, pois se ignora todos os fatores, não somente subjetivos mas também fílmicos – tais como a câmera, a equipe, etc – que ajudam a construir aquele evento, aquela realidade. Ao analisar o filme *Promessas de um novo mundo* (2001), Camila Fróis desenvolve uma reflexão relevante sobre a interferência do autor na ação representada:

Se narrar já é uma prática ativa por si só, no filme aqui analisado [Promessas de um novo mundo] pode-se afirmar que esta "ação" ganha força e significado devido a relevante interferência da filmagem sobre o real. [...] O cineasta não se limita a filmar a misé-en-scène de seus personagens. Ele dá algumas indicações do que a produz e provoca: o processo de filmagem, o fato de que tudo o que se vê é criado pela filmagem, o que é proibido para o telejornalismo e mesmo para algumas propostas documentais." (FRÓIS, 2007, p.10)

Como Camila, Allan Barbosa (2009, p.20) sugere que a representação de algo no cinema está submetida a um "olhar específico", até porque o autor da obra cinematográfica buscará a melhor forma de transpor o objeto representado para a linguagem do filme ou da cena. Camila Fróis afirma que "os diretores irão abordar um determinado tema a partir do ponto de vista que acharem mais interessante, mais cativante, mais apaixonante ou mais poético, independentemente da aparente relevância desta perspectiva." (FRÓIS, 2007, p.7).

No livro *Ontologia sem espelhos: ensaio sobre a realidade* (2014), os autores discutem algumas teorias de filósofos modernos sobre a realidade. A teoria que aqui mais interessa para a pesquisa é a do filósofo Kant, para quem a experiência do sujeito só poderia se concretizar a partir de objetos externos: "Mesmo a loucura ou a simples imaginação dos objetos em uma fantasia pessoal requer de que alguns objetos tenham se apresentado em algum momento" (PEREZ, BOCCA, BOCCHI, 2014, p. 44 - 46). As ideias de Kant, segundo os autores, originam-se em contraponto ao idealismo de Berkeley e de Descartes, para quem "a existência de objetos fora de nós, no espaço" (PEREZ, BOCCA, BOCCHI, 2014, p.44) é "simplesmente duvidosa e indemonstrável [para Descartes]; ou [é vista] como decididamente falsa e impossível [para Berkeley]" (Ibidem). Já para Kant, os autores exemplificam que:

A minha sensação ou percepção neste momento pode não ter vínculo com um objeto real no espaço, porém, mesmo nesse caso, a imagem produzida na minha sensação se realiza unicamente mediante a reprodução de antigas percepções externas, que só são possíveis mercê da realidade dos objetos exteriores que em algum momento se me apresentaram como tais. (PEREZ, BOCCA, BOCCHI, 2014, p. 44 - 46)

A ideia de que os objetos existem no espaço independentemente de nossa percepção – já que "para Kant, do nada, nada pode surgir" (O QUE É A REALIDADE, 2018, 5min 56s) – relaciona-se com o que Didi-Huberman entende pela construção das imagens do real, apontando que não existem imagens sem imaginação, estando estas diretamente relacionadas. Porém, seria "um enorme equívoco querer fazer da imaginação uma pura e simples faculdade de desrealização." (DIDI-HUBERMAN, 2012 p. 208): a imaginação é, ao contrário, sempre produto de alguma realidade, quando não uma ferramenta para operar essa realidade, as coisas que conhecemos ou imaginamos vêm de algum lugar, têm alguma origem no mundo material. Entretanto, aquilo que entendemos como real ainda é empírico, parte do fenômeno de percebermos as coisas. A realidade seria baseada na vivência, no entendimento e conhecimento que é experimentado diferentemente por cada um, produzindo diferentes percepções de uma mesma realidade, de forma que as representações que fazemos do mundo estão submetidas às nossas vivências.

Portanto, poderia existir uma realidade "objetiva" e universal, mas nós só compreendemos um recorte, baseados nas coisas que já conhecemos. No cinema, o documentário tradicional, persiste em busca dessa realidade universal, ignorando que o cinema é uma expressão, uma linguagem manifestada no mundo. Kelly Werner faz um estudo da subjetividade partindo das ideias de enunciação de Benveniste, que diz que a linguagem não serve como um instrumento para o homem, não separamos um do outro: "Benveniste [...] questiona e critica a ideia de linguagem como instrumento de comunicação, defendendo que 'falar de instrumento, é pôr em oposição o homem e a natureza'" (BENVENISTE apud WERNER, 2006, p. 397). Werner explica que o homem e a linguagem estão atrelados:

O que propõe então é uma ideia de linguagem que dê ao indivíduo o *status* de sujeito e assim deve ser porque "é um homem falando que encontramos no mundo, um homem falando com outro homem, e a linguagem ensina a própria definição do homem". Ou seja, o homem é um ser de linguagem. Mas não o é sozinho, precisa do outro. E é a linguagem que viabiliza a existência de eu-tu, como sujeitos, mediante o respeito à condição de interação.(WERNER, 2006, p. 397, 398)

Werner aponta que Benveniste enxergava a "subjetividade como inerente à linguagem" (2006, p. 407), e assim podemos concluir que o cinema, por princípio, também é necessariamente subjetivo. Percebe-se isso em como Cristiane descreve as ideias de Morin sobre a operação cinematográfica:

Morin define o cinema como uma máquina que registra a existência e a restitui como tal, porém levando em consideração o indivíduo, ou seja, o cinema seria um meio de transpor para a tela o universo pessoal, solicitando a participação do espectador. Assim, temos a dimensão subjetiva que faz nascer o imaginário. (GUTFREIND , 2006, p.5)

Por essa razão, a representação da realidade apresentada nos documentários sempre será subjetiva, sempre partirá da percepção do autor, e sempre será interpretada a partir da percepção do espectador. Nunca será objetiva, não há método que isente a participação humana e subjetiva do processo de representar a realidade. Isso aponta que nem mesmo uma perspectiva realista e tecnicista, embasada em métodos específicos de interagir com os temas e com o suporte, garantem ao filme um dado ideal de objetividade ou uma que seu discurso é mais próximo de um ideal de verdade. Dessa forma, as perspectivas não-realistas ou menos realistas (como as adotadas em alguns documentários animados) não somente são possíveis, mas podem constituir em alguns contextos a forma que melhor expressa a subjetividade do sujeito.

3.2 Conceito de realidade fílmica

Segundo Camila Fróis, as narrativas, ao serem tratadas em filmes documentais, são vistas por uma determinada perspectiva, ou como ela chama, um "ponto de vista". De acordo com a autora, esse ponto de vista é construído a partir da experiência subjetiva do cineasta em relação ao seu tema, trazendo maior profundidade sobre o mesmo, em um diálogo que "acaba por recriar ou ressignificar a realidade a ser retratada" (FRÓIS, 2007, p.1). Além de o sujeito interferir na realidade apresentada no filme, no caso de documentário em *live action*, o próprio ato de estar gravando – estar presente com uma câmera, um microfone, uma equipe, e possivelmente, nem que minimamente, dirigindo as ações representadas no filme – já cria desvios de um cotidiano, de uma "cena banal" da realidade. Esse entendimento refuta a crença que baseia o formato de alguns documentários tradicionais, ou mesmo do jornalismo que, segundo Bucci, "muitas vezes se vê erguido sobre uma ilusão: descrever a realidade sem nela interferir." (BUCCI, 2004:30 apud FRÓIS, 2007 p.3).

Sendo assim, a realidade no gênero documental é, além de recortada, necessariamente moldada, distorcida pelo próprio gesto do produtor audiovisual. Maria de Fátima Augusto (2006), dialogando com o conceito dos modos de representação do documentário apresentados por Bill Nichols, explica que no caso do modo reflexivo, busca-se revelar para o espectador a realidade fílmica, que mostra todos os envolvidos àquela produção. Ela explicita "as convenções que regem o processo de representação" (AUGUSTO, 2006 p.172) como resposta a uma representação objetiva, pois se tem como objetivo evidenciar a construção do discurso que é feito no documentário, que ele é "fabricado" (AUGUSTO, 2006 p.172).

Portanto, a realidade fílmica, essa ideia de autenticidade aparente nos filmes documentais, se dá não a partir de uma realidade objetiva e pronta, mas sim, desse recorte distorcido, dessa situação criada a partir da produção de um filme, uma realidade que só existe no filme. Com isso, Maria de Fátima diz que os modos participativos e reflexivos abordados são os que mais evidenciam a criação de uma realidade fílmica, porém, mesmo os filmes do modo expositivo ou observativo – que se propõe a falar diretamente do mundo histórico e não evidenciar a interação entre o filme e a realidade – revelam também um recorte da realidade que justamente só existe no plano fílmico (2006, p.172).

O documentário animado é o que mais expõe essa realidade fílmica, pois a manipulação, o recorte, estão mais aparentes. André Rouillé aborda essa mesma questão, porém direcionando seu discurso a prática da fotografia:

[...] fotografar consiste em transformar o real em um real fotográfico. Não recortar-registrar, mas transformar, converter. A fotografia reproduz menos do que produz; ou melhor, ela não reproduz sem produzir, sem inventar, sem criar, artisticamente ou não, uma parte do real - nunca o real em si. (ROUILLÉ, 2009, p.132)

Esse assunto levanta a questão do quanto de ficção tem-se no documentário, do quão distante ele realmente está de filmes ficcionais. Em relação ao filme *Promessas de um novo mundo* (2001), Camila Fróis aponta que o filme cria uma nova realidade no seu processo de produção, pois "Não é exatamente possível distinguir o que é 'ficção' e o que é 'realidade'." (FRÓIS, 2007, p.13) se referindo ao fato de que o espectador não sabe, nem consegue diferenciar elementos do filme manipulados pela direção. Mesmo que o filme utilize do artifício da metalinguagem, não há como saber se algo não foi "ensaiado, sugerido, provocado, ou se aconteceria normalmente se a equipe não estivesse ali registrando" (FRÓIS, 2007, p.13). Até porque, como Fróis aponta, as vezes a ficção pode parecer mais real, honesta ou até mesmo espontânea, se comparada a própria realidade. Assim ela conclui que o filme

"não deixa de ser um documentário sobre uma ficção." (FRÓIS, 2007, p.12), na medida em que eventualmente algo da realidade será manipulado ou induzido.

Dessa forma, a autora propõe que, além do documentário intervir no espaço e nas pessoas, alguns elementos narrativos também são invadidos e manipulados para que se passe um depoimento ou uma ideia de forma que faça sentido e articule com o resto do filme. Isso não significa que tudo que foi mostrado não aconteceu, porém mostra uma realidade que foi interferida e que existiu por causa do fazer do filme. Camila Fróis (2007) também sugere que a ficção e o documentário estão bastante próximos e não possuem tantas diferenças assim, sendo que o que mais os diferencia é o fato de que os personagens do documentário são reais, existem além do filme, vivem durante o filme e seguem com sua existência, a qual é afetada tanto durante o processo de realização do filme, quanto depois dele, no qual seu retrato fica guardado. É o contrário da ficção, onde os personagens existem somente para o filme.

Na perspectiva de Jacque Aumont: "Qualquer filme é um filme de ficção" (2009, p.100), já que ele entende que os objetos e atores representados nas imagens estão materialmente ausentes da tela no momento em que o filme é exibido. Eles não existem no momento presente em que acontece a exibição do filme, são imateriais, produzindo a ilusão de uma presença. O filme ilude o espectador de que uma realidade visualmente presente na sua frente existe quando esse não é o caso, trazendo algo ausente para o presente, sendo representantes irrealis. Nesse sentido qualquer filme é sempre uma ficção. Aumont usa o exemplo do teatro como um contraponto: "No teatro, o que representa, o que significa (atores, cenário, acessórios) é real e existe de fato, enquanto o que é representado é fictício. No cinema, representante e representado são ambos fictícios. Nesse sentido, qualquer filme é um filme de ficção" (AUMONT, 2009, p.100). Se qualquer filme já é por natureza uma ficção, não cabe dúvida de que os documentários também o são. Da-rin (2004, p.221) explicita essa conclusão quando escreve que "Uma vez que não se pode conhecer uma realidade sem estar mediado por algum sistema significante, qualquer referência cinematográfica ao mundo histórico terá que ser construída no interior do filme e contando apenas com os meios que lhe são próprios". O autor aponta que "rotular um filme documentário não autentica seus significados", uma vez que não há forma privilegiada de acessar o real e que, sob este aspecto, "o documentário é um constructo, uma ficção como outra qualquer" (DA-RIN, 2004, p.221)

Assim o documentário live action não é diferente da animação no sentido de ser algo construído, que possui uma realidade própria. Nas análises a seguir veremos como cada filme apresenta sua própria versão da realidade, e quais são os elementos que fazem parte desta

construção. Também como os filmes trabalham a subjetividade de quem conta as histórias para identificarmos os motivos das escolhas de representação.

4 AS DIFERENTES ABORDAGENS DE REPRESENTAÇÃO EM *GUAXUMA*, *TORRE* E *PERSÉPOLIS*.

Para entender o como essas representações da realidade ocorrem na animação analiso três filmes: *Guaxuma* (2018), de Nara Normande, *Torre*, de Nádia Mangolini (2017) e *Persépolis*, de Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud (2008). A escolha desses filmes se deve tanto ao caráter documental, quanto a diversidade entre as técnicas animadas: *Guaxuma* (2018) é um filme centrado no *stop motion*, mas que também explora o vídeo, além de integrar à animação materiais não convencionais, como fotografias e areia; *Persépolis* (2008) é um longa metragem de animação 2D, que dialoga com a estética dos quadrinhos; e *Torre* (2017) parte de entrevistas e explora materiais e traços diferentes nos desenhos conforme se desenvolve sua narrativa. Mesmo que *Persépolis* e *Torre* sejam animações 2D seus estilo e materiais são distintos, constituindo – juntamente com *Guaxuma* – uma seleção diversa em temas e linguagens.

O filme de Nara Normande é um curta metragem brasileiro, realizado em sua grande parte em *stop motion* e em alguns momentos do vídeo. Nele, assistimos a infância da autora na praia de Guaxuma (2018) e seus pensamentos em relação ao tema. Outro curta brasileiro analisado é *Torre* (2017), de Nádia Mangolini, que explora as entrevistas – uma prática muito tradicional do documentário – mas, no filme, somente a voz dos entrevistados é apresentada. A animação 2D é utilizada para representar visualmente a história, que trata do desaparecimento do pai de quatro irmãos durante a ditadura civil-militar no Brasil. O terceiro filme é o longa metragem *Persépolis* (2008), da França, dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud. Também uma animação 2D, é em sua grande parte em preto e branco, e fala de uma perspectiva pessoal, a de Marjane, sobre sua vida e a história do país onde nasceu e viveu grande parte da sua vida: o Irã.

Por mais que pareçam obras um tanto distintas, possuem algumas similaridades. As narrativas dos filmes se convergem ao explorarem seus temas da perspectiva dos personagens, como em *Guaxuma* (2018) e *Persépolis* (2008) que são autobiografias. Também se observa que, assim como *Persépolis* (2008) aborda acontecimentos históricos, políticos e sociais, em uma contextualização pessoal, *Torre* (2017) faz o mesmo com a ditadura civil-militar no Brasil também em um contexto pertencente ao sujeito, embora neste último recorra a seus entrevistados e não diretamente à perspectiva da autora. Os três filmes apresentam seus temas de uma perspectiva individual, de forma que esta análise percorre elementos estilísticos

visuais e narrativos utilizados em cada um para refletirmos sobre como que a realidade é interpretada nessas diferentes perspectivas.

Algo importante a comentar é o fato de *Guaxuma* (2018) e *Persépolis* (2008) não se declararem como documentários animados. *Persépolis* não se utiliza de uma linguagem geralmente atribuída ao gênero documental, por possuir uma estrutura narrativa mais semelhante a filmes de ficção. Marjane comenta em uma entrevista que não considera o seu filme um documentário, pois adaptou vários elementos da história para que funcionasse melhor com a narrativa e o estilo do filme. Porém, pouco depois, ela destaca que mesmo os documentários, em sua opinião, apresentam elementos ficcionais: "quando você faz uma história, precisa ter um pouco de ficção, porque se não a história não funciona." (PERSEPOLIS..., 2010, 00min 55s, tradução do autor). Essa segunda afirmação da autora nos permite identificar seu filme como um documentário animado, embora a mesma não o considere como tal, uma vez que a base de sua narrativa são fatos reais por ela vivenciados, apesar de alguns "elementos ficcionais".

No caso de *Guaxuma* (2018), Nara Normande, em uma entrevista ao 29º Kinoforum, fala que não encaixaria seu filme em nenhum gênero específico, mas aponta que alguns o chamam de filme ensaio (NARA..., In: Curta Kinoforum 2019, 1min 53s). É possível inserir a obra em uma tendência apontada por Ward (2005), segundo a qual o espectador tem uma responsabilidade cada vez maior sobre interpretação do que está vendo na tela, mesmo (e especialmente) quando se trata do gênero documental:

[...] a mudança na forma e na função dos textos que parecem ter alguma intenção documental (e aqui podemos incluir coisas como os documentários, ou filmes que consistem inteiramente em reconstruções dramatizadas ou reencenações) [sic] significa que o fardo da visualização ativa recai sobre o espectador. Agora, mais do que nunca, parece que estamos repetidamente sendo solicitados a tomar decisões quanto à base ontológica do que estamos assistindo - isto é, nos perguntarmos 'isso é um documentário?' (WARD, 2005 p. 81, tradução do autor)

Essa reflexão se relaciona com o que Carroll (2003) aponta sobre os filmes de presunção assertiva. *Guaxuma* (2018) e *Persépolis* (2008) são filmes que falam diretamente sobre o mundo real e factual, falam sobre acontecimentos, pessoas e lugares, todos pertencentes ao real, mas falam da perspectiva de uma pessoa específica em determinado momento de sua vida (o próprio *voice over* pode ser visto como um depoimento sobre esse período na vida de Nara, e sobre *Guaxuma*). Percebe-se uma mesma característica nos dois filmes que os identifica como documentário animado: suas intenções em explorar episódios

factuais da vida de uma pessoa e, obviamente, o uso da animação. Entretanto, o que importa nestes dois filmes para que sejam objeto de análise neste trabalho é que, primordialmente, representam a realidade pela animação. Portanto, muito além da discussão acerca do gênero no qual os filmes se enquadram, a análise de *Guaxuma* e *Persépolis* é instrumental na presente pesquisa, justamente por revelar ferramentas para essa representação subjetiva de uma vivência factual.

O processo metodológico para o estudo dessas obras se baseia nos conceitos de análise fílmica trazidos pela obra *Ensaio sobre a análise fílmica* (2002), de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété, que ressaltam dois pontos muito importantes em uma análise cinematográfica: a observação – descrição – e a interpretação. Com isso se quer dizer que é necessário desmembrar o filme – descrevê-lo –, analisa-lo em partes e posteriormente compará-las com o todo no qual se percebe a razão e o funcionamento de cada uma das partes, de modo a reconstruí-lo – interpretá-lo –. Em uma análise mais geral, os autores propõem que se comece separando o filme por atos e que se use critérios para segmentá-lo, como o tempo, espaço, cortes e acontecimentos na narrativa, momentos do arco dramático. Porém, uma análise de sequências, cenas e planos é mais minuciosa. (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2002).

Embora neste texto eu venha a fazer uma análise mais geral, pontualmente comentarei de forma mais detalhada os planos, cenas e sequências. A base da crítica aos filmes serão os conceitos narrativos e estéticos comentados no referido livro como: dramatização, cenário, cores, objetos, fotografia, ângulos, enquadramentos, sons, montagem, etc. Também procurei atentar aos elementos levantados na pesquisa, especialmente a influência da subjetividade na representação da realidade na animação, as diferenças que são encontradas na animação em comparação com o *live action* ao fazer essa representação, e a relação entre o documentário animado e o realismo.

4.1 Análise de Guaxuma

O primeiro filme que escolhi para analisar é *Guaxuma* (2018). O curta utiliza areia como principal elemento nas animações, explorando diferentes técnicas: esculpindo na areia, movimentando os grãos de areia para formar o desenho e também com bonecos de areia na praia. O filme conta a história da infância da diretora, quando viveu na praia de Guaxuma, que dá nome ao curta, em Maceió. O filme começa com Nara contando que morava na praia com

seus pais quando era pequena, tinha uma melhor amiga chamada Tayra e eram inseparáveis. No decorrer do filme, são mostradas memórias que Nara tinha dessa época. Sempre ouvimos a voz de Nara em *voice over* narrando essas memórias, expressando seus pensamentos e sentimentos sobre os acontecimentos. Quando mais velha, ela foi morar na "cidade grande" mas, de vez em quando, ainda voltava para Guaxuma para rever seus amigos. No final do filme, Nara conta que Tayra, sua melhor amiga, morreu em um acidente de trânsito.

Logo no início do curta, Nara utiliza-se de fotografias antigas como uma forma de apresentação da história mostrando elementos básicos, como sua casa, sua mãe grávida e fotos de seus pais (Fig.6). As fotos também servem como uma forma de afirmar que se trata do seu passado, conforme ela mesma conta: "Nasci na praia. Tenho memórias muito antigas de lá, memórias criadas através de fotos e das histórias que meus pais contavam" (GUAXUMA, 2018, min 00:52). Isso faz com que as fotos se tornem elementos importantes para se referir ao passado, pois a única referência dela são suas memórias construídas a partir das fotos. Para representar suas memórias, ela utiliza a animação. Podemos supor que suas memórias já são confusas e afastadas da realidade, fazendo com que não tenha a necessidade de uma representação foto-realista, pois são imagens do imaginário de Nara.

Figura 6 – Sequência, fotografias na areia em *Guaxuma*



Fonte: Frames still do filme *Guaxuma* (2018, 57s até 1min 18s), dirigido por Nara Normande.

Desde o começo a areia se faz presente no filme, mas no início parece um recurso a ser usado para ajudar a contextualizar o ambiente. Em seguida, a areia se transforma em algo mais, uma vez que deixa de somente representar a areia da praia e começa a fazer parte da narrativa. É a ferramenta usada para construção dos desenhos. Ela representa a base, literalmente, o solo de toda a história e do filme. A segunda cena mostra uma festa de seus pais, em Guaxuma, quando ela ainda era criança (Fig.7), uma memória, estabelecendo uma espécie de resumo, um contexto, de sua infância, de como era e como Nara se sentia.

Figura 7 – Sequência, cena da memória de infância de Nara



Fonte: Frames still do filme *Guaxuma* (2018, 2min 04s até 2min 15s), dirigido por Nara Normande.

Logo após, Nara volta para as fotos como forma de falar de seus amigos de infância e apresentar elementos importantes para continuidade da história. Sempre que ela se utiliza

das fotografias, introduz um elemento que ainda não conhecemos, talvez porque, como ela diz no início do filme, muitas de suas memórias são baseadas nessas fotografias. Dessa forma, ela nos apresenta personagens e lugares com aparência mais próxima de sua lembrança.

O filme não atribui às imagens feitas com a câmera em vídeo (como as ondas quebrando e as fotos na praia) um valor superior às animações feitas com a areia. Ambas as formas representam as memórias ou o lugar fidedignamente. A animação faz esse trabalho tanto quanto as imagens fotográficas, porém elas se diferenciam das demais por constituírem outra mídia, outro objeto. As fotografias representam o passado em forma de objeto, como um objeto de infância. O valor informativo das fotografias apresentadas por Nara não parece ser documental, ao contrário, parece ser "a projeção de uma série de valores que precedem de nós, que não estão originalmente contidos na imagem" (FONTCUBERTA, 2010, posição 92). Também podemos fazer uma analogia com a concepção de Rouillé (2009) sobre a fotografia-expressão: ainda que as fotos apresentadas no filme não caracterizem tal regime fotográfico, o gesto de apropriação das imagens praticado por Nara certamente se aproxima da definição do autor, na medida que a utilização das fotografias de sua infância não busca atribuir um valor de documento a elas, e sim um significado, representar um *estado de coisas* (ROUILLÉ, 2009, p. 168).

Aqui, a animação serve como uma ferramenta para representar os acontecimentos conforme a memória da autora, que não é necessariamente clara nem realista mas é difusa como os grãos da areia. Assim, vemos a subjetividade de Nara, ou pelo menos parte dela, e através de uma poética, navegamos por sua imaginação e por suas lembranças.

Nara comenta em uma das cenas que retrata uma memória, que não lembra exatamente do fato ocorrido, que pode ser até uma memória criada, ainda assim enquanto fala a animação dos grãos de areia revela a lembrança narrada. Este é o artifício da animação, a metamorfose transformando essa memória e levando o espectador para um lugar que não se assemelha com o real e que nos passa essa sensação de algo inventado, algo que nem ela sabe bem ao certo se é real, mas existe na mente dela.

Na parte em que Nara conta sobre o acidente de Tayra, a autora comenta: "Ouvi falar que na tradição japonesa quando tem alguém doente na família tem que fazer mil *tsurus* de origami para que a pessoa fique boa." (GUAXUMA, 2018, 9min 17s) A areia então fica preta e aparecem outras cores como vermelho amarelo e laranja. Surgem também barulhos fortes de trator, motos e carros. Essa transição passa a sensação da mistura de sentimentos pelos quais a autora provavelmente passou; uma confusão de pensamentos, sendo que o que mais predomina é o preto que remete ao luto. Os desenhos se tornam um pouco mais abstratos

e menos figurativos (Fig.8). A morte dela é representada por uma tela preta sem movimento e com a fala: "a gente parou em quase quatrocentos" (*tsurus*). Depois aparecem ondas da praia se quebrando (em vídeo), como se o mar indicasse a continuidade para um novo capítulo (Fig.8). Depois da morte da Tayra as lembranças não são mais desenhos, são vídeos ou *pixelation*. As imagens são mais realistas, como se uma certa inocência e idealização da vida tivesse acabado, o que é representado pelos desenhos, que dão mais liberdade para criar. Somente no momento que Nara abraça Tayra, em um sonho, é que o suporte da animação vai alternando entre todas as técnicas usadas (Fig.9), talvez denotando que naquele momento todas lembranças voltaram, como se ela sentisse tudo o que Tayra representava pra ela e ao mesmo tempo uma despedida de tudo isso. E o último plano reforça essa ideia quando as fotos se transformam em *tsurus* que voam em direção ao horizonte, simbolizando, talvez, uma despedida dessas memórias e desse passado (Fig.10).

Figura 8 – Sequência, cena do acidente de Tayra



Fonte: Frames still do filme *Guaxuma* (2018, 9min 26s até 10min), dirigido por Nara Normande.

Figura 9 – Sequência, Abraço



Fonte: Frames still do filme *Guaxuma* (2018, min 11:46 até 11:58), dirigido por Nara Normande.

Figura 10 – Cena final de Guaxuma



Fonte: Frames still do filme *Guaxuma* (2018, 12min 13s até 12min 48s), dirigido por Nara Normande.

O filme cria uma relação muito interessante entre a subjetividade, a imagem fotográfica e a animação ao explorar lembranças, aspectos emocionais e pessoais para além da utilização das fotografias como apresentação desse universo. A autora constrói uma realidade a partir de objetos reconhecíveis pelo espectador, produzindo assim a "ilusão" que o fotorrealismo carrega, o que permite ao espectador embarcar mais profundamente na percepção da autora apresentada na parte animada. Parece-me que a ligação entre essas duas abordagens é suavizada por dois motivos: primeiro, o fato de ser um *stop motion* e utilizar a imagem da câmera; segundo, o fato de o material utilizado na animação ser a areia, um material cotidiano, pouco utilizado na animação e que nos conecta à nossas próprias experiências. Além disso, essa transição entre os materiais é muito facilitada pela animação, que abre possibilidades para além do realismo e brinca com transformações nas imagens, criando metamorfoses que são muito naturais a essa linguagem.

Percebemos o caráter documental em *Guaxuma* através da narrativa pessoal de Nara: onde o valor documental é transmitido através de escolhas como a narração em primeira pessoa, gravada pela própria autora/personagem, assim como pelo tom intimista das

descrições. Além disso, decisões estéticas, como o uso de areia e de fotografias pessoais, constituem elementos que ajudam a construir um universo da infância da autora. Resumindo, o caráter autobiográfico é o aspecto central que convence o espectador de que aquela narrativa é factual, de que ela remete para algo que ocorreu no *mundo histórico*.

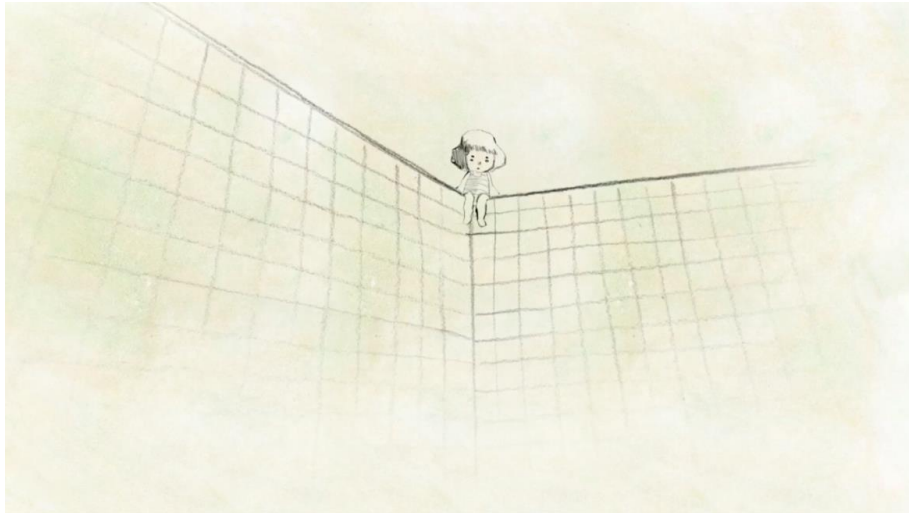
4.2 Análise Torre

O curta metragem *Torre* (2017) utiliza da técnica de animação 2D e parte de entrevistas de quatro irmãos para contar a história do desaparecimento de seu pai durante a ditadura civil-militar de 1964, no Brasil. A narrativa se constrói a partir da percepção que cada irmão relata sobre o mesmo período, desde que foram levados a um *juizado de menor*, como um dos irmãos descreve, – uma vez que seu pai tinha desaparecido e sua mãe tinha sido presa – até quando a mãe é solta e se muda com os filhos para Cuba.

Os depoimentos dos irmãos aparecem por ordem de idade, do mais novo ao mais velho, de modo que a história vai crescendo, tanto em profundidade como em alcance cronológico, conforme o que cada um lembra da época. A irmã mais nova, Isabel Gomes Silva, conta a história somente a partir do final desse período, pois era um bebê e não tem recordações mais antigas. Gregório Gomes da Silva, um pouco mais velho do que Isabel, conta a história a partir da época em que moraram no Chile. Virgílio Gomes da Silva Filho o terceiro irmão é o que narra mais detalhadamente a linha temporal dos fatos, e é em seu depoimento que compreendemos o contexto da história. O mais velho Vlademir Gomes da Silva, conta suas sensações de quando seu pai desapareceu e o processo de lidar com sua morte.

Um ponto interessante para a análise é o fato de o filme apresentar, no início de cada depoimento (menos no de Vlademir, que aparece no final), a mesma cena, porém sob a perspectiva de quem está falando. Quando começa o depoimento da irmã mais nova, Isabel, é tudo em carvão e grafite, sem cores, o desenho é meio incompleto, como um rascunho (Fig.11), pois era um bebê e não lembra daquela época, estava moldando e conhecendo o mundo ao seu redor.

Figura 11 – Memória de Isabel



Fonte: Frame still do filme *Torre* (2017, min 03:31), dirigido por Nádia Mangolini.

Já no segundo depoimento, o de Gregório, o desenho passa a ser colorido mas os traços ainda são simplificados, falhos, incompletos, como se as coisas ainda não tivessem se concretizado por completo. O material usado parece com lápis de cor, geralmente usados nos desenhos da infância, demonstrando essa inocência em relação ao que acontece ao seu redor (Fig.12).

Figura 12 – Memória de Gregório



Fonte: Frame still do filme *Torre* (2017, 4min 29s), dirigido por Nádia Mangolini.

No depoimento de Virgílio, que tem memórias mais nítidas da época e já entendia melhor os acontecimentos, as representações são tomadas de cores escuras e tons de cinza, composições densas e os traços do desenho são mais sofisticados. O material que está mais

presente é a aquarela. Essa evolução dos materiais, cores e traços, ajuda na representação da maturidade de cada irmão à época. Mas mesmo Virgílio ainda não compreendia totalmente significados das coisas, como quando comenta sobre quando estavam no chamado "juizado de menor": "A gente se amarrava debaixo do berço dela pra ficar lá. Pra mim era pra ficar lá, ele [Vladimir] conta que era com medo que separasse a gente, e eu não tinha essa consciência naquela época." (TORRE, 2017, min: 09:16) (Fig.13).

Figura 13 – Memória de Virgílio



Fonte: Frame still do filme *Torre* (2017, min 09:47), dirigido por Nádia Mangolini.

No último depoimento, o de Vladimir, o material que se destaca é a tinta, grossa e consistente sobreposta ao desenho. Realçando talvez sua consciência e o peso que sentia na época. O depoimento de Vladimir conta mais sobre seus sentimentos, e sobre a relação com a morte do seu pai e não mais tanto sobre os fatos. Por isso, grande parte do tempo vemos um desenho do seu rosto e a tinta se transformando, tomando diferentes formas e mudando de cor, uma possível representação abstrata de suas emoções (Fig.14).

Figura 14 – Sequência, depoimento de Vlademir



Fonte: Frames still do filme *Torre* (2017, 13min 35s até 14min 53s), dirigido por Nádia Mangolini.

No final quando Vlademir fala das fotos dos mortos e da foto do pai dele morto, vemos os quatro irmãos e a mãe como se parecem nos dias de hoje, dispostos no quadro como se fosse um retrato de família (Fig.15). Logo após esta cena, vemos novamente a cena em que os quatro irmãos estão olhando para a torre em que a mãe está presa e assistem a mãe colocar a mão para fora da janela para abanar (Fig.16). Só que nessa última vez que a cena se repete, a mãe está junto dos filhos, na rua, olhando para torre (Fig.15). Nesse ponto, temos a impressão de que se trata de uma memória coletiva e não mais individual. O fato de todos olharem pra torre do lado de fora da prisão transmite um distanciamento daquele lugar, porém ainda presos na memória, pois no final a câmera se afasta e os vemos através do enquadramento da janela da cela. É como se a dor que eles sentiram estivesse dentro daquela torre.

Figura 15 – Sequência, cena final de *Torre*



Fonte: Frames still do filme *Torre* (2017, min 14:55 até 16:30), dirigido por Nádía Mangolini.

Figura 16 – Sequência, cena principal de *Torre*



Fonte: Frames still do filme *Torre* (2017, 1min 11s, 4min 15s, 6min 51s, 15min 33s), dirigido por Nádía Mangolini.

Assim como debatido anteriormente nesta pesquisa, sobre a subjetividade do autor em sua obra, observamos que a realidade é vivenciada diferentemente por cada sujeito, variando em função de suas experiências. Isso é profundamente explorado no filme, já que este representa as sensações da realidade da perspectiva de cada um dos irmãos: quatro versões de um mesmo fato. O filme é, em essência, uma exploração gráfica visual que ilustra a perspectiva do indivíduo, além de ser um exemplo de como um tratamento audiovisual

animado pode expressar essa perspectiva. Nesse contexto, a animação se mostrou como uma ótima ferramenta para recuperar essas memórias e transmitir as sensações no uso das cores e texturas dos materiais, conseguindo abordar pequenas nuances como o reflexo de Gregório no vidro do ônibus com as montanhas chilenas na paisagem (Fig.12) ou sua mãe dançando com uma silhueta escura (Fig.17), demonstrando a falta de seu marido. Todos esses pequenos momentos e simbolismos são combinados na expectativa de reproduzir a experiência geral daquela época segundo cada um dos personagens. E a linguagem fluída que a narrativa estabelece combina a pluralidade de estados que a animação oferece, mudando de formas, movimentos e materiais, sem necessariamente passar a impressão de que a narrativa é uma ficção.

Figura 17 – Dança



Fonte: Frame still do filme *Torre* (2017, min 05:45), dirigido por Nádía Mangolini.

Assim, por mais que – como visto no exemplo de *Valsa com Bashir* (2008) – o filme use um recurso extremamente tradicional, como entrevistas, suas imagens acentuam o aspecto subjetivo e até brincam com ele, fazendo com que o filme se encaixe mais no modo reflexivo de Nichols, do que no expositivo – por exemplo – que utiliza uma linguagem mais tradicional. O caráter biográfico da narrativa novamente é central para o estabelecimento do *acordo* – entre autor e espectador – de que o filme se trata de um documentário. A narração das histórias por parte dos personagens, com naturalidade e em primeira pessoa, pode ser apontada como uma das escolhas que mais explicita essa característica. O fato de partes dos relatos narrados se repetirem – com sutis diferenças – ao longo do filme, conforme cada um dos personagens aborda o ocorrido de sua perspectiva pessoal, colabora para fortalecer ainda mais essa percepção, denotando naturalidade e veracidade aos relatos.

4.3 Análise Persépolis

Persépolis (2008) é uma adaptação em filme da *graphic novel*¹⁰ de mesmo nome, cuja autora é Marjane Satrapi. É uma autobiografia que conta a vida da autora desde sua infância até sua ida para a França. Além de falar sobre sua vida, Marjane traz como um elemento importante a história de seu país, o Irã. Acompanhamos uma menina iraniana crescendo em Teerã, vivenciando cenários de trocas de governo, revoluções e opressão: a queda do Xá¹¹, o regime do Aiatolá Khomeini, e a Guerra entre o Irã e o Iraque. Também acompanhamos quando, em 1983, seus pais a mandam sozinha para a Áustria para que ela fugisse da situação do país, e quando já mais velha, ela volta para o Irã.

Uma das principais características do filme é o fato de que grande parte dele é em preto e branco, somente as cenas que destacam a temporalidade *presente* são coloridas. Como ela conta fatos do passado durante a maior parte do filme, o preto e branco predomina. Acredito que essa escolha se relaciona com vários fatores, como, por exemplo, a busca por uma continuidade da estética atrelada a *grafic novel*, bem como a representação visual do peso dos traumas políticos vividos pelo país. O preto é muito presente nesses momentos da história, e por serem temas muito pesados e doloridos, parece-me que essa simplicidade na escolha de cores ajuda a enfatizar o que é relevante nessas partes da narrativa. Também, é possível interpretar uma relação entre o preto e branco e o luto pelo passado, por aquela vida, que já parece distante quando vemos as cenas do presente em colorido. A animação em *Persépolis*, por mais que seja em 2D e cartunizada, traz várias referências do cinema *live action*. Podemos ver vários traços do cinema expressionista alemão e dos filmes *noir*¹². Um exemplo de referência ao expressionismo (Fig.19) é a presença de cenários deformados, de expressões exageradas, sombras muito marcadas, e a forte presença do preto. (Fig.18). Esse exemplo também traz a reflexão de que quando usamos esses artifícios em filmes foto-realistas, a tendência é que se atribua a um mundo fantástico e de ficção, já na animação, mais especificamente em *Persépolis*, mesmo que utilize esses elementos, a credibilidade ou a seriedade da história não é prejudicada. Talvez isso demonstre que representações não

¹⁰ GRAPHIC NOVEL – "Um livro contendo uma história longa contada predominantemente por imagens mas também possui alguns escritos." (In:Cambridge Dictionary, 2020).

¹¹XÁ – "Título ou nomeação atribuída aos soberanos do Irã (antiga Pérsia), anterior à revolução islâmica do Irã ou revolução iraniana, que ocorreu em 1979: antes da revolução islâmica, o Irã era governado pelo xá Reza Pahlevi." (In: Dicio, 2020)

¹² *Filme Noir*: "O Cinema Noir ou *Film Noir* é um estilo de filme que está associado a questões policiais. É o resultado da combinação de estilos e gêneros, que recebe grande influência do expressionismo alemão, do realismo poético francês e do neo-realismo italiano. Nos Estados Unidos, o Cinema Noir foi influenciado pela literatura de ficção policial. [...] Este estilo ficou conhecido pelo uso de ângulos de câmera não-convencionais e pelo grande peso do escuro na proporção entre escuro e claro."(JUNIOR, c2020)

realistas podem ser críveis, e que os conflitos vivenciados podem ser compreendidos através de imagens desenhadas.

A cena que lembra os filmes *noir* – que também possui as sombras como uma forte característica – é a que anunciam a instauração da república islâmica, quando os personagens ficam iluminados por um feixe de luz e o resto escuro (Fig.20), remetendo, por exemplo, à obra *A marca da maldade* de Orson Welles (1958) (Fig.21).

Figura 18 – Sequência cidade de Viena



Fonte: Frames Still do filme *Persépolis* (2008, 56min 48s e 48min 50s), dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud.

Figura 19 – *O Gabinete do Dr. Caligari*



Fonte: Frame Still do filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920, min 41:07), dirigido por Robert Wiene.

Figura 20 – Feixe de Luz



Fonte: Frame Still do filme *Persépolis* (2008, 19min 18s), dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud.

Figura 21 – *A marca da maldade*



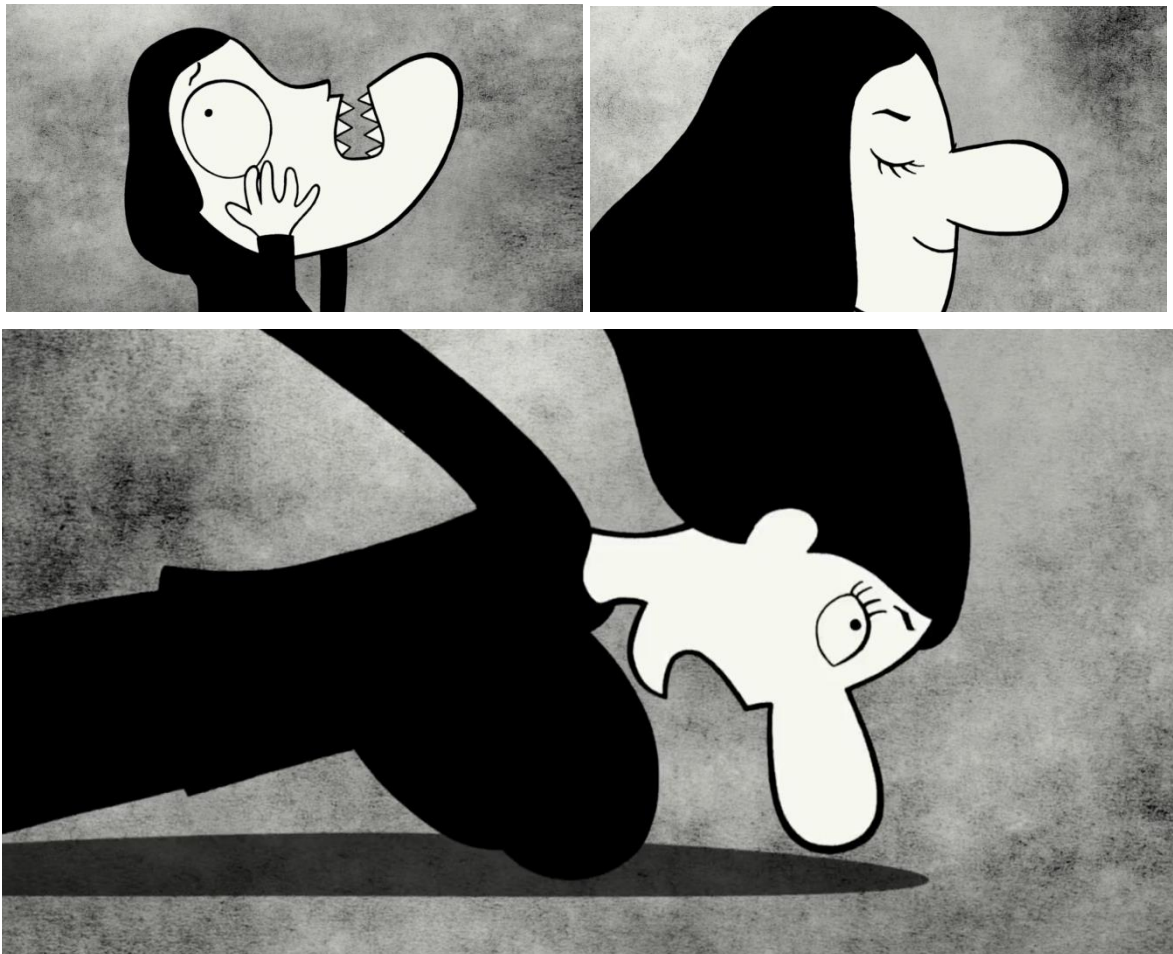
Fonte: Frame Still do filme *A marca da maldade* (1958, min 22:07), dirigido por Orson Welles.

Outro aspecto interessante é que a autora expressa, através da linguagem do desenho, características de seu estado subjetivo à época da ocorrência de fatos reais em sua vida. Um exemplo elucidador é a cena que mostra sua passagem pela puberdade, aumentando excessivamente, seu nariz, seus pés e outras partes do seu corpo. Distorcendo e exagerando as mudanças em seu corpo, ela procura representar que se sentiu estranha, anormal (Fig.22). Em seguida, quando aparece mais velha, está normal, sem deformações, presumivelmente por já ter se acostumado a sua nova imagem.

Outro momento em que as formas criam metáforas visuais para as emoções do personagem ocorre quando Marjane relata sobre um antigo namorado: suas lembranças de quando se conheceram, inicialmente, são harmônicas, felizes, românticas, apaixonadas

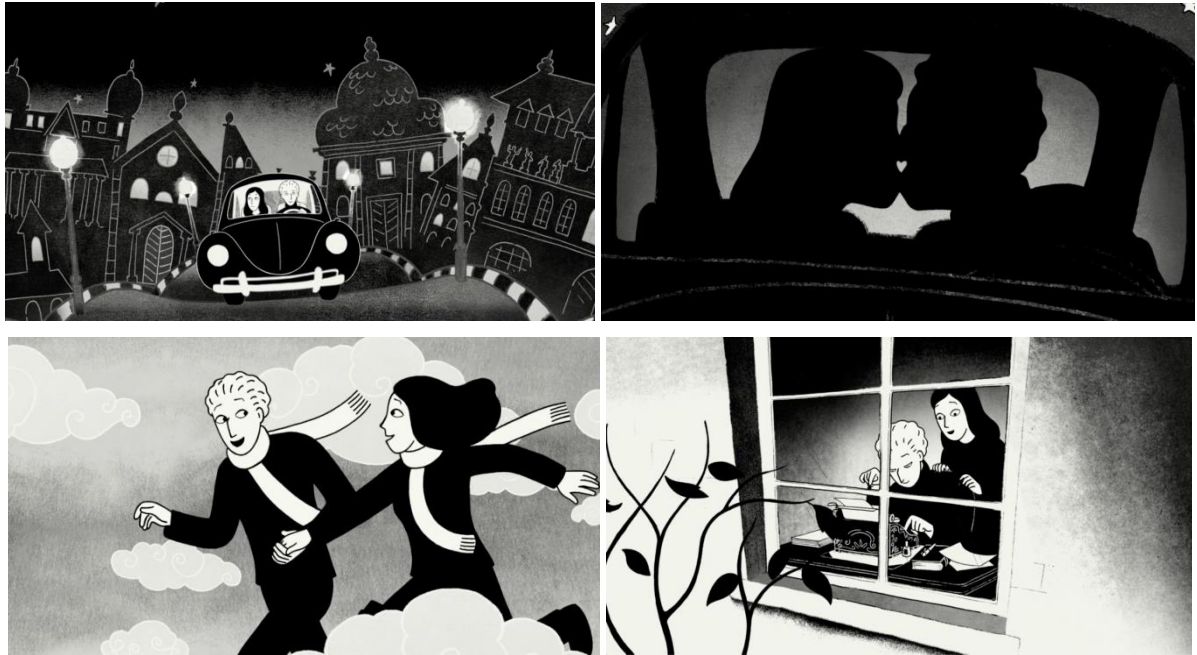
(Fig.23), – percebemos isso pelos sorrisos, pela iluminação e pelos movimentos lentos e leves –, depois de um tempo a protagonista descobre que ele a traiu (Fig.24), e acessa essas mesmas lembranças de uma forma diferente. A cena do primeiro beijo do casal, por exemplo, aparece duas vezes – antes e depois de Marjane descobrir sobre a traição –, na primeira vez vemos suas silhuetas em um contexto que parecia romântico, mas quando vemos pela segunda vez, é um plano frontal, percebemos que o rosto de Marjane revela surpresa e desconforto: consciente da traição, ela lembra o namorado quase desfigurado, com espinhas no rosto, dentes tortos e olhos caídos (Fig.25). Dessa forma visual, a autora nos mostra seus sentimentos em diferentes momentos e contextos, expressando a subjetividade através de mecanismos da animação ao salientar, distorcer e exagerar traços e objetos.

Figura 22 – Sequência, Deformações



Fonte: Frames Still do filme *Persépolis* (2008, 51min 03s até 51min 22s), dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud.

Figura 23 – Sequência, antes da Traição



Fonte: Frames Still do filme *Persépolis* (2008, min 55:30 até 56:26), dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud.

Figura 24 – Traição



Fonte: Frame Still do filme *Persépolis* (2008, 57min 06s), dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud.

Figura 25 – Sequência, depois da Traição



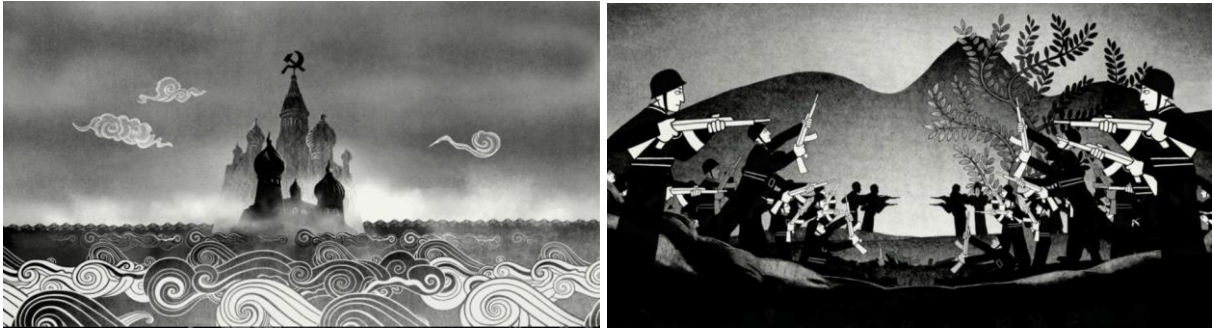
Fonte: Frames Still do filme *Persépolis* (2008, min 58:10 até 58:35), dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud.

Persépolis retrata um período de muita tensão na história do Irã. Buscando representar esse cenário, o filme contextualiza a situação do país através dos personagens, que contam histórias sobre o passado. Enquanto o personagem narra, a animação possui uma estética de teatro de sombras chinês (Fig.26), como se o cenário e os personagens fossem recortes (Fig.27).

Figura 26 – Teatro de Sombras Chinês



Fonte: Foto do site China vistos - As histórias do teatro de sombras (2020)

Figura 27 – Teatro de Sombras em *Persépolis*

Fonte: Frames Still do filme *Persépolis* (2008, 17min 52s e 1h 04min 42s), dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud.

Nestes momentos, ocorre uma quebra cronológica em relação à narrativa principal do filme: as histórias narradas pelos personagens situam-se em um passado ainda mais distante que o mostrado no restante da narrativa. Na maioria das vezes, essa história está sendo contada para Marjane quando era uma criança, e o teatro de marionetes é algo ligado ao universo infantil, ilustrando o entendimento de Marjane na época. Isso ajuda a construir a perspectiva da própria autora sobre essas histórias, distanciando elas da estética geral do filme, fora da realidade em que os personagens principais vivem, pois são acontecimentos do passado que estão muito distantes do que Marjane entende do mundo, e ela os enxerga como histórias e não como parte de sua realidade, por mais que sejam fatos mostrados em forma de teatro, da sua perspectiva são mais como contos. Essa ferramenta ajuda a construir a subjetividade da autora e a estabelecer uma ordem de importância em relação à narrativa, uma vez que esses eventos do passado são só um mecanismo para ajudar na compreensão do que aconteceu no Irã durante o período que ocorre a narrativa principal.

Esses momentos de opressão e violência são retratados ao longo do filme com a predominância do preto. Sempre que aparecem cenas de violência explícita, guerra ou morte, a diretora utiliza-se de silhuetas e tons de cinza, são cenas mais escuras, com pouca presença do branco (Fig.28). Um exemplo encontra-se na cena em que Marjane, ainda criança, anda pela rua vestindo uma jaqueta escrito "punk is not dead" e duas mulheres vestidas de preto, somente com o rosto e as mãos aparecendo - muito mais altas que Marjane -, a questionam sobre sua roupa, acusando-a de ser *punk* e de usar coisas da cultura ocidental (Fig.29). Essas mulheres ameaçam levá-la, pois naquela época não era permitida a entrada de produtos ocidentais no país. Por isso, essas mulheres são representadas sem uma forma humana, são duas formas pretas gigantes perto de Marjane, e seus movimentos não são naturais, quase como se fossem feitas de borracha, parecendo monstros (Fig.29). A autora explora duas

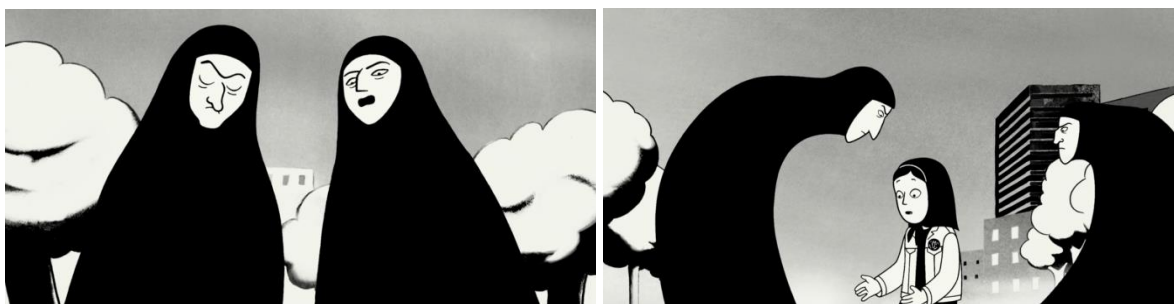
características recorrentes na animação: facilidade de distorção e manipulação das imagens. Acaba por ser uma ferramenta muito útil para a criação de metáforas e simbolismos. "Muitos documentários animados [...] fazem uso de construções visuais simbólicas e metafóricas para substituir a expressão verbal pela visual, especialmente para efeitos poéticos." (SERRA, 2011, p.39, 40).

Figura 28 – Silhuetas



Fonte: Frames Still do filme *Persépolis* (2008, min 22:50,29:35 até 30:08), dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud.

Figura 29 – Mulheres





Fonte: Frames Still do filme *Persépolis* (2008, 28min 22s até 29min 08s), dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud.

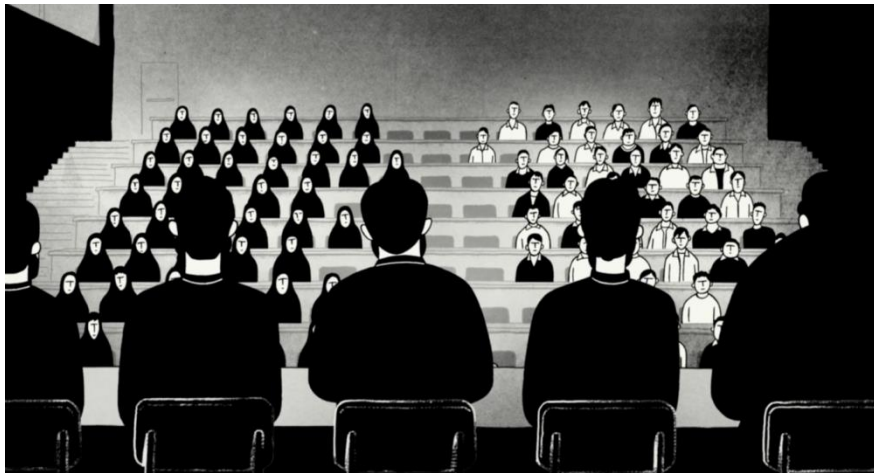
O tema da opressão também se faz presente na diferença entre duas cenas muito parecidas: uma em que a turma da escola de Marjane está em fila – na época, as roupas para as mulheres passam a cobrir todo o corpo, e o uso do lenço na cabeça se torna obrigatório – e o quadro inteiro está preto e só o rosto das meninas é branco, ressaltando ainda mais a padronização de suas vestimentas, a opressão à liberdade e ao individualismo (Fig.30). Mesmo o desenho do rosto das meninas é muito parecido, reforçando ainda mais a padronização. Já na segunda cena Marjane está mais velha e na faculdade, mas de novo está rodeada por sua turma de meninas, todas com a mesma roupa. Estão em um auditório onde os alunos estão divididos entre homens e mulheres, e na parte da frente da sala homens falam sobre como deve ser a vestimenta das mulheres no campus. No plano do ponto de vista dos homens que estão discursando todos os alunos são representados com o mesmo rosto, porém na parte dos alunos homens as roupas mudam e nas alunas mulheres são todas iguais (Fig.31). No plano que está mais próximo de Marjane nos encontramos em uma situação muito semelhante a cena de quando era criança, mas dessa vez o desenho dos rostos das mulheres são bem distintos, permitindo identificar a individualidade e personalidades diferentes (Fig.32). Essa escolha pode ser sido feita para representar Marjane mais madura, agora capaz de enxergar além do que aquilo que o governo impunha. Ainda no plano do ponto de vista dos homens, vemos a imposição de um olhar opressor que os vê todos como uma massa.

Figura 30 – Turma de Marjane criança



Fonte: Frame Still do filme *Persépolis* (2008, min 23:05), dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud.

Figura 31 – Ponto de vista dos homens



Fonte: Frame Still do filme *Persépolis* (2008, 1h 19min 09s), dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud.

Figura 32 – Ponto de vista de Marjane



Fonte: Frame Still do filme *Persépolis* (2008, 1h 19min 35s), dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud.

Em *Persépolis*, ainda podemos ver um certo realismo, já que encena eventos da realidade no Irã na tentativa de ilustrá-los e assim resgatá-los. Os personagens carregam traços semelhantes a como se parecem no mundo real, assim como o cenário e a narrativa. Porém, como foi visto, encontramos diversas ferramentas que ressaltam ainda mais a construção daquele universo, trazendo novos sentidos ao representar esses acontecimentos. Como o uso do preto e branco, deformações nos personagens e no cenário da cidade de Viena, uso das silhuetas ao representar os momentos de guerra e etc.

Persépolis não possui, como em *Guaxuma* e *Torre* elementos que nos conectem diretamente com o real. Em *Guaxuma* isso se dá pelo uso da imagem da câmera e pela voz de Nara, e em *Torre* pelas vozes dos entrevistados. No entanto, além das explicações de marcos históricos, o elemento que nos aproxima e nos faz crer na veracidade da história é justamente a subjetividade, o sujeito, os sentimentos e a narrativa pessoal, isto é, o caráter autobiográfico que permite ao espectador entendê-lo como real. Além de embasar a crença do espectador na veracidade da narrativa apresentada no filme, o caráter autobiográfico potencializa a absorção de aspectos sensíveis e subjetivos das experiências narradas. Nesse sentido, *Persépolis* explora muito as ferramentas de deformações e simbolismos que a animação oferece, expondo ao espectador um olhar distinto da experiência que fugiria a uma representação estritamente realista.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do desenvolvimento desta pesquisa, foi necessário analisar como o real foi apresentado no cinema ao longo do tempo e, para isso, através de autores como Nichols (2010), Carroll (2003) e Da-rin (2004), analiso o gênero documental que tradicionalmente reflete sobre a representação do real. Os autores apontam tradições, características técnicas e estéticas, desenvolvimentos históricos do gênero, permitindo observar que o documentário possui uma linguagem muito própria. Por vezes se aproxima da linguagem adotada no jornalismo, que busca por objetividade e transparência, ou também adota características que mais se assemelham as da ficção, tendo-se, assim, um universo amplo de possibilidades, como observado por Nichols nos modos de representação. Contudo, como Da-rin (2004) aponta, existe uma tradição a qual o documentário costuma ser mais associado, de forma que, para fins de análise, divido o documentário em documentário tradicional e documentário contemporâneo, para compreender suas características e a localização do documentário animado dentro deste espectro. Enquanto a animação é compreendida pelo senso comum como essa linguagem mais ligada ao entretenimento, o documentário é visto como um meio de obter conhecimento sobre um determinado assunto, com um caráter social, histórico e político. Percebendo as formas através das quais o documentário *live action* se diferencia do documentário animado, notam-se duas características principais que os definem: primeiro, a relação entre o realismo e a autenticidade; e segundo, a subjetividade aparente do criador.

Como analisado por Jacque Aumont (2009), o realismo é somente uma construção conceitual. A ideia de uma verdade que cresce na medida em que cresce também o fotorrealismo nos filmes documentários é uma ilusão, de forma que a representação documental da realidade pode ser feita tanto por animações quanto por documentários e até mesmo por ficções. O que as diferenciam entre si são suas abordagens, o meio através do qual a história é transmitida ao espectador, o acordo que se faz sobre a informação contida no filme, se ela se baseia na realidade ou se é puramente fantasia. Nem a animação nem o documentário *live action* alcançaram integralmente a realidade, pois nenhuma das abordagens apresenta uma superioridade objetiva em relação à outra, quanto ao seu nível de autenticidade. São, na verdade, duas abordagens distintas que buscam atingir um mesmo fim e cabe a cada autor optar pela que melhor se adapta às suas intenções, preferências e ao tema retratado.

A diferença entre a ficção e o documentário é uma proposição muito tênue e frágil. Como visto, diversos autores declaram que todo o documentário é de alguma forma ficcional. O que se observa, através dos autores trabalhados nesta pesquisa, é que aquilo que caracteriza

como um filme pertencente ao gênero documentário não é necessariamente a sua credibilidade, ou sua capacidade de registro de uma suposta realidade objetiva. O gênero documental não se estabelece por esta característica, mas por vários outros fatores como a utilização de uma linguagem específica – de aspecto investigativo, como exemplificado pelo uso de entrevistas e de *voice over* –, além da opção dos produtores audiovisuais por representarem temas com base em fatos, buscando serem honestos em relação a eles. Talvez sejam justamente esses os motivos que abrem espaço para os filmes de documentário animado: filmes que não se sustentem a partir da semelhança – visual ou sonora – com acontecimentos factuais, mas que buscam a forma mais adequada de registrar cada um de seus temas, levando em conta não somente uma perspectiva sensível do cotidiano, mas também uma perspectiva emocional, criativa e estética. Logo, estes filmes buscam aproximar-se da experiência subjetiva de quem conta o ocorrido, seja ele um fato histórico, pessoal ou de outra natureza.

Entende-se, assim, que o real é sempre percebido através da bagagem que o sujeito carrega, fazendo com que a percepção da realidade seja diferente para cada pessoa. Tem-se, então, que toda representação (assim como toda forma de linguagem) é intrinsecamente subjetiva. É justamente ao explorar criativamente a subjetividade como ferramenta potente do documentário animado, que encontramos soluções audiovisuais únicas, como visto nas análises dos filmes. É ela que permeia o filme como a principal forma do autor de representar a realidade. Ela é que liga a realidade dos filmes com a do espectador.

O caráter biográfico dos três filmes os caracteriza como parte do modo performático de Nichols, pois representam a realidade de uma forma subjetiva e buscam narrar memórias, afastam-se de um relato objetivo do evento. São filmes que se distanciam do formato tradicional do documentário e que não buscam por uma neutralidade em suas representações. Também, mesmo que o caráter biográfico dos filmes seja um dos fatores que contribui para a notável exploração da subjetividade no território documental, ainda assim as obras apresentam outras características que contribuem para ampliar esse sentido. No filme *Torre*, por exemplo, elementos visuais da animação – como a escolha de materiais e de cores – alteram-se ao longo do filme, conforme este apresenta a narrativa a partir da perspectiva de cada um dos personagens, buscando expressar a subjetividade de cada um e tornando a experiência mais crível: não só contando uma história, mas uma experiência. Assim, a relação com o real proposta pelos documentários animados analisados é construída não só a partir de seu discurso, mas também a partir da subjetividade dos indivíduos envolvidos na história como também acontece nos documentários *live action*. Mais do que nas imagens, é na

representação dos sentimentos que encontramos uma verdade, uma identificação entre a realidade representada e a experiência vivenciada pelo espectador. Outro exemplo são as imagens de *Guaxuma*, que mesmo feitas com uma câmera, não têm sua credibilidade fundada em seu fotorrealismo: é o universo que Nara constrói, com suas memórias e sentimentos, enquanto tenta lidar com a perda de sua amiga, que proporciona ao espectador uma experiência imersiva, sensível e verossímil. Desse modo, os filmes analisados constituem um exemplo preciso do documentário assumindo "o domínio da subjetividade, fantasia e não-normativo", como aponta Ward (2006, p. 212).

Mesmo que técnicas como o *pixelation* ou o *stop motion* também utilizem a câmera, como aponta Denis (2010), a animação tem a potência de remodelar profundamente o real. Enquanto em um filme *live action* o movimento nas imagens se comportam de uma forma muito similar ao perceptível na realidade, na animação todo o movimento é, já em sua origem, artificial. A partir dessas proposições, podemos identificar que a animação, no que diz respeito ao seu aspecto estético, como uma linguagem que apresenta um “despertencimento” da realidade, mas este caráter não a impede de representá-la. Desse modo, a animação serve como uma forma de expressão e representação do mundo tanto quanto documentários *live action*, a principal diferença entre eles é o grau de realismo ao qual eles se propõem.

Justamente pelo fato de o documentário ser uma representação, ele necessariamente é produto de um sujeito, de um imaginário, e nunca é um produto direto da realidade. A ideia de uma representação que replique integralmente a realidade é uma miragem, pois, se fosse esse o caso, já não se trataria mais de uma representação, mas da própria realidade. A totalidade daquilo que já aconteceu só existe no passado, o que fica é a memória e as representações, por natureza, parciais e subjetivas que fazemos da história.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ALVES, Pedro. “Cinema e realidade: entender a função vital da sétima arte”. *In*: CONGRESSO PORTUGUÊS DE SOCIOLOGIA, VII, 2012, Universidade do Porto. **Sociedade crise e reconfigurações**. Porto: Universidade do Porto, 2012. Disponível em: https://www.academia.edu/2991826/Cinema_e_realidade_entender_a_fun%C3%A7%C3%A3o_vital_da_s%C3%A7tima_arte> Acesso em 23 jun. 2020.
- A MARCA DA MALDADE. Direção: Orson Welles. Estados Unidos: Universal International Pictures (UI), 1958. (1h 35min)
- A SAÍDA DOS OPERÁRIOS DA FÁBRICA. Direção: Auguste e Louis Lumière. França: Lumière, 1895. (1min)
- A TERRA É PLANA. Direção: Daniel J. Clark. Estados Unidos: Delta-v Productions, 2018. (1h 36min)
- AS HISTÓRIAS DO TEATRO DE SOMBRAS. *In*: CHINA vistos. 2020. Disponível em: <https://chinavistos.com.br/as-historias-do-teatro-de-sombras/>> Acesso em: 25 nov. 2020.
- AUGUSTO, Maria Fátima. **Reflexões sobre os modos de representação da realidade**. Revista Mediação, Belo Horizonte, p. 163 - 174, v. 6, n. 5, nov. de 2006.
- AUMONT, Jacques. **As teorias dos cineastas**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2004.
- AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas, São Paulo: Papirus, 7ª edição. 2009
- AZEVEDO, Marcos Cruz; NOVIKOFF, Cristina e SIQUEIRA, Angelo Santos. Da imagem estática à imagem em movimento: o processo interdisciplinar da invenção do cinema. *In*: **Revista UNIABEU** Belford Roxo, V.8, Número 20 setembro-dezembro de 2015. Disponível em: https://revista.uniabeu.edu.br/index.php/RU/article/view/2184/pdf_288> Acesso em 02 out. 2020.
- BALLET MÉCANIQUE. Direção: Fernand Léger e Dudley Murphy. França: Synchro-Ciné, 1924. (19min)
- BARTHES, Roland. **A Câmara Clara**: nota sobre fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BARBOSA, Allan Jones Araújo. **Cinema Documentário**: uma verdade (in)conveniente. 50p. Orientador: Fernando Fragozo. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO. Monografia em Jornalismo. 2009.
- <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/2362/1/ABARBOSA.pdf>>. Acessado em 08 out. 2020
- CABRA MARCADO PARA MORRER. Direção: Eduardo Coutinho. Brasil: Eduardo Coutinho Produções Cinematográficas e Mapa Filmes, 1984. (1h 59min)

CARROLL, Noël. **Engaging the moving image**. Yale University Press, 2003.

DA-RIN, Sílvio. **Espelho Partido**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 448p. 2004.

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: edições texto & grafia, 2010.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Quando as imagens tocam o real. *In: PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*, [S. l.], p. 206–219, 2012.

Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15454>. Acesso em: 25 nov. 2020.

ELENA. Direção: Petra Costa. Brasil e Estados Unidos: Busca Vida Filmes, 2012. (1h 20min)

ESTA NÃO É A SUA VIDA. Direção: Jorge Furtado. Brasil: Casa de Cinema, 1991. (16min)

FABRICIO, Daniel. Falando sobre pixilation, uma técnica de animação. *In: Blog sala7desing*. [S. l.], 6 fev. 2015. Disponível em: <https://sala7design.com.br/2015/02/falando-sobre-pixilation.html>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**; organizado por Rafael Cardoso - tradução Raquel Abi-Sâmara, São paulo: editora Ubu, 2017.

FONTCUBERTA, Joan. **O beijo de Judas: fotografia e verdade**. São Paulo: Gustavo Gili. 2014 .

FRÓIS, Camila Nalino. O espaço para a subjetividade no cinema documentário: uma análise do filme “Promessas de Um Novo Mundo”. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO DA REGIÃO SUDESTE, XII, 2007*, Universidade Federal de Juiz de Fora. **Anais Congressos Regionais de Ciências da Comunicação**. Juiz de Fora: UFJF, 2007. Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2007/resumos/R0561-1.pdf>>. Acesso em 26 nov. 2020

GRAPHIC NOVEL. *In: CAMBRIDGE DICTIONARY*. Disponível em:

<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/graphic-novel>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

GUAXUMA . Direção: Nara Normande. Brasil e França: Les Valseurs e Vilarejo Filmes, 2018. (15min)

GUTFREIND, Cristiane Freitas. O filme e a representação do real. *In: E-Compós*, v. 6, n.1, p.1-12, ago. 2006. Disponível em:

<<https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/90/90>> Acesso em 23 jun. 2020

HIGH SCHOOL. Direção: Frederick Wiseman. Estados Unidos: Osti Productions, 1968. (1h 15min)

JORGE, Marina Soler. O cinema e a imagem verdadeira. *In: ARS (São Paulo)*, São Paulo, v. 11, n. 22, p. 98-121, Dec. 2013. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202013000200098&lng=en&nrm=iso> Acesso em 16 Nov. 2020.

JUNIOR, Antonio Gasparetto. Cinema Noir. *In: Infoescola*. c2020. Disponível em: <https://www.infoescola.com/artes/cinema-noir/> Acesso em: 25 nov. 2020.

LIVE ACTION. *In: Cambridge Dictionary*. Disponível em:

<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/live-action>. Acesso em: 25 nov. 2020.

MARTINS, India Mara. Documentário animado: um novo projeto de cinema documentário. *In: ENCONTRO DA COMPÓS, XVII, 2008, UNIP. Anais 2008 - XVII Encontro da Compós, São Paulo, SP: UNIP, jun. 2008. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_384.pdf>. Acesso em 02 out. 2020*

MACAUE, Marcelo. Cinema direto ou cinema-verdade?. *In: Blog Marcelo Macaue – sobre fotografia, cinema, histórias e afins blog sobre artes*, [S. l.], 23 jan. 2013. Disponível em: <https://portaldocurta.wordpress.com/2013/01/23/cinema-direto-ou-cinema-verdade/#:~:text=Cinema%20direto%20C3%A9%20uma%20designa%C3%A7%C3%A3o,Jean%20Rouch%20como%20cin%C3%A9ma%20v%C3%A9rit%C3%A9>. Acesso em: 25 nov. 2020.

MARTINS, India Mara; TAVARES, Denise. Documentário animado, uma estratégia para biografias: o caso Ryan. *In: DOC On-line: Revista Digital de Cinema Documentário*, n.9, p.80-106, dez. 2010. Disponível em: http://www.doc.ubi.pt/09/dossier_mara_tavares.pdf Acesso em 02 out. 2020.

NICHOLS, Bill. **Introduction to documentary**. 2. ed. Bloomington: Indiana University Press, 2010.

NANOOK, o Esquimó. Direção: Robert J. Flaherty. Estados Unidos e França: Les Frères Revillon e Pathé Exchange, 1922. (1h 18min)

NARA Normande. 21 de out. 2019. (6 min 07s) Postado no canal **Good Morning Lala Land** no youtube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=vjDZx8_ePNg Acesso em 16 de nov. 2020

NARA Normande | 29º Curta Kinoforum. 26 de mar. 2019. 1 vídeo (1min 53s) Postado no canal **Curta Kinoforum** no youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dEXQOWoliko> Acesso em 16 de nov. 2020

O GABINETE DO DR. CALIGARI. Direção: Robert Wiene. Alemanha: Decla-Bioscop AG, 1920. (1h 16min)

O QUE É A REALIDADE ? | Daniel Omar Perez . 10 de mai. 2018. (07min 41s) Postado no canal **Casa do Saber** no youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mdVyHaOyeOM> Acesso em 28 de out 2020.

O REGADOR REGADO. Direção: Alice Guy e Louis Lumière. França: Lumière e Société des Etablissements L. Gaumont, 1895. (1min)

PEREZ, Daniel Omar. BOCCA, Francisco Verardi. BOCCHI, Josiane Cristina. **Ontologia sem espelhos**: ensaio sobre a realidade, Curitiba: Editora CRV, 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/11856121/Ontologia_sem_espelhos Acesso em 16 de nov. 2020

PERSÉPOLIS. Direção: Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud. França: 2.4.7 Films, 2008. (1h 36min)

PERSEPOLIS - Exclusive: Marjane Satrapi. 19 de set. 2010. (4min 02s) Postado no canal **Movieweb** no youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v9onZpQix_w> Acesso em 16 de nov. 2020

PRELÚDIO DE UMA GUERRA. Direção: Frank Capra e Anatole Litvak. Estados Unidos: U.S. War Department e Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS), 1942. (52min)

RAMOS, Fernão Pessoa, O que é Documentário. *In:* RAMOS, Fernão Pessoa e CATANI, Afrânio (orgs.) **Estudos de Cinema SOCINE**, Porto Alegre: Editora Sulina, 2001, pp. 192-207

RESENDE, Ana Cláudia de Freitas. **O documentário em animação: tenuidade e simbiose entre ficção e não ficção**. 2015, 205 f. Tese (Doutorado) Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, Belo Horizonte, MG, 2015.

RISTOLA, Jacqueline. Recreating Reality: Waltz With Bashir, Persepolis, and the Documentary Genre. *In:* **Animation Studies**, vol. 11, 31 dez. de 2016. Disponível em: <<https://journal.animationstudies.org/jacqueline-ristola-recreating-reality-waltz-with-bashir-persepolis-documentary/>> Acesso em 02 out. 2020.

ROE, Annabelle Honess. **Animated Documentary**. Londres: Palgrave Macmillan, 2013.

ROUILLÉ, André. **A fotografia: entre documento e arte contemporânea**. São Paulo: Editora senac, 2009.

RYAN. Direção: Chris Landreth. Canada: Copperheart Entertainment, 2004. (14min)

SERRA, Jennifer Jane. **O documentário animado e a leitura não-ficcional da animação**, Campinas, 2011. 182 f. Dissertação (Mestrado), Programa de Pós-Graduação em Multimeios, Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes. Campina, SP, 2011.

SERRA, Jennifer Jane. O documentário animado: quando a animação encontra o cinema do real. *In:* **Rumores- Revista Online de Comunicação, Linguagem e Mídias.**, v. 5, n. 10, p. 238-258, jul-dez. 2011. Disponível em: <http://www.usp.br/rumores/pdf/rumores10_14_jenifer.pdf> Acesso em 02 out. 2020.

SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

STOP MOTION. *In:* CAMBRIDGE DICTIONARY. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/stop-motion-animation?q=stop+motion>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

TORRE. Direção: Nádia mangolini. Brasil: Meus Russos, 2017. (19min)

VALSA COM BASHIR. Direção: Ari Folman. Israel, França, Alemanha, Estados Unidos, Finlândia, Suíça, Bélgica e Austrália: Les Films d'Ici, 2008. (1h 30min)

VANOYE, Francis, and Anne GOLIOT-LÉTÉ. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. 2. ed. Campinas, SP: Papyrus Editora, 2002.

VOICE OVER. *In:* CAMBRIDGE DICTIONARY. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/voice-over>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

XÁ. *In:* DICIO: Dicionário Online. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/xa/#:~:text=substantivo%20masculino%20T%C3%ADtulo%20ou%20nomea%C3%A7%C3%A3o,Do%20persa%20Shah>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

WARD, Paul. **Documentary: The margins of reality**. Nova York, Chichester, West Sussex: Columbia University Press, E-book. 2005.

WERNER, Kelly Cristini Granzotto. A Intersubjetividade antes da Subjetividade na Teoria da Enunciação de Benveniste. *In: Signótica*, v. 18, n. 2, p. 397- 411, Goiás, jul-dez. 2006.