

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

FÁBIO BELOTTE

A animação no documentário:
Uma frágil fronteira entre sonho e realidade

BELO HORIZONTE

2015

FÁBIO BELOTTE

A animação no documentário:
Uma frágil fronteira entre sonho e realidade

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Cinema

Orientador: Leonardo Alvares Vidigal

BELO HORIZONTE

2015

Belotte, Fábio, 1984-

A animação no documentário [manuscrito] : uma frágil fronteira entre sonho e realidade / Fábio Lucas Belotte. – 2015.
159 f. : il.

Orientador: Leonardo Álvares Vidigal.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

1. Animação (Cinematografia) – Teses. 2. Documentário (Cinema) – Teses. 3. Análise do discurso narrativo – Teses. 4. Cinema – Teses. I. Vidigal, Leonardo Álvares, 1987- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

CDD 791.4353

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação do aluno **FÁBIO LUCAS BELOTTE** Número de Registro **2013709620**.

Título: "A animação no documentário: Uma frágil fronteira entre sonho e realidade"


Prof. Dr. Mauricio Silva Gino – Presidente – EBA/UFMG


Prof. Dr. Leonardo Álvares Vidigal – (Via Skype) – EBA/UFMG


Prof. Dra. Mariana Mól Gonçalves – Titular – Centro Universitário UNA

Dedicado à minha mãe.

“As vezes não é possível representar a realidade com o real.”

(Paul Ward)

RESUMO

BELOTTE, F. L. **A animação no documentário: Uma frágil fronteira entre sonho e realidade.** 2015. 157 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

A linha que separa sonho e realidade é tênue; afinal, quanto há de realidade em um sonho e quanto há de sonho na realidade? Da mesma forma é a linha que separa animação e documentário. Estruturas narrativas opostas, de acordo com teorias mais tradicionalistas, mantêm a fantasia da imagem animada, dissociada da verdade “incontestável” oferecida pelo registro em *live-action*. No entanto, a história do cinema indica que a associação entre animação e documentário nasceu no início do século passado. Quando a imagem em movimento ainda dava seus primeiros passos, a técnica de animação era valorizada por possuir características únicas que se somavam a diferentes estruturas narrativas. E mesmo em períodos em que haviam inúmeras limitações técnicas, os animadores podiam dispor de sua subjetividade natural e contar uma história pautada na realidade, utilizando o poder da imagem para narrar fatos conhecidos somente na cultura oral, transmitir mensagens políticas e sociais, além de ensinar conteúdos. Essa pesquisa examina os efeitos da imagem animada na narrativa documental, de modo a percorrer temas importantes que instigam o debate do documentário enquanto modelo de legitimação da verdade, e a animação como precursor de mensagens intangíveis, que estão além da representação através da imagem fotográfica e da verossimilhança com a realidade.

Palavras-chave: Artes. Cinema. Animação. Documentário. Documentário Animado.

ABSTRACT

BELOTTE, F. L. **A animação no documentário: Uma frágil fronteira entre sonho e realidade.** 2015. 157 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

The line that separates dreams from reality is thin; after all, how much of reality is in a dream, and how much of dream is in reality? The line that separates animation from documentary works the same way. According to the more traditionalist theories, opposing narrative structures help maintain the fantasy behind the animated image, while live action footage offers an “irrefutable” truth. Nevertheless, the history of cinema reveals that the association between documentary and animated films began in the early 1900’s. While the moving image was still taking its first steps, animation technique was valued for its unique characteristic of adhering to different narrative structures. Even during times of technical limitations the animators could employ their innate subjectivity to tell a story based on reality, using the power of images to share knowledge only passed down through oral tradition, to convey political and social messages, and to educate. This research examines the effects animated images have over documentary narratives; it aims to go through the most important issues that instigate the discussion about documentary works as a model for the legitimization of truth, and about animation as the precursor of intangible images that go beyond the representation through the photographic image and the verisimilitude with reality.

Keywords: Arts. Cinema. Animation. Documentary. Animated documentary.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – <i>To demonstrate how spiders fly</i> (Percy Smith, 1909).....	10
Imagem 2 – <i>Ryan</i> (Chris Landreth, 2004)	17
Imagem 3 – <i>Linha do tempo</i>	27
Imagem 4 – <i>The sinking of Lusitania</i> (Winsor maccay, 1918).....	29
Imagem 5 – <i>Stop that tank</i> (Walt Disney Productions, Canadian Department of National Defence, <i>National Film Board of Canada</i> , 1942).....	33
Imagem 6 – <i>Tommy Tucker's Tooth</i> (Walt Disney, 1922).....	34
Imagem 7 – <i>Einstein's Theory of Relativity</i> (Max, Fleischer, 1923).....	35
Imagem 8 – <i>Historiebogen</i> (Janik Hastrup, 1972-1974)	37
Imagem 9 – <i>Dragãozinho Manso</i> (Humberto Mauro, 1942).....	41
Imagem 10 – <i>Nanook, o esquimó</i> (Robert Flaherty, 1922).....	44
Imagem 11 – <i>Pas de deux</i> (Norman McLaren,1968).....	49
Imagem 12 – <i>Out of Inkwell</i> (Max e Dave Fleischer, 1915).....	51
Imagem 13 – <i>Mechanics of the brain</i> (Vsevolod Pudovkin, 1926)	53
Imagem 14 – <i>Donald's Decision</i> (Walt Disney Productions, Canadian Department of National Defence, <i>National Film Board of Canada</i> , 1942, 1942).....	56
Imagem 15 – <i>All together</i> (Walt Disney Productions, Canadian Department of National Defence, <i>National Film Board of Canada</i> , 1942, <i>National Film Board</i>)	56
Imagem 16 – <i>Стервятники</i> , (1942)	57
Imagem 17 – <i>Keep your Mouth Shut</i> (Norman McLaren, 1942).....	59
Imagem 18– <i>Creatures Comforts</i> (Nick Park, 1989)	63
Imagem 19 – <i>A is for autismo</i> (Tim Webb, 1992)	65
Imagem 20 – <i>Silence</i> (Sylvie Bringas e Orly Yadin, 1998).....	65
Imagem 21 – <i>Truth has Fallen</i> (Sheila Sofian, 2013)	67
Imagem 22 – <i>Kiss the water</i> (Eric Steel, 2013)	74
Imagem 23 – <i>Cabra marcado para morrer</i> (Eduardo Coutinho, 1964 - 1984).....	76
Imagem 24 – <i>Last Hijack</i> (Tommy Pallotta, Femke Wolting, 2014)	85
Imagem 25 – <i>Valsa com bashir</i> (Ari Folman, 2008)	106
Imagem 26 – <i>Valsa com bashir</i> (Ari Folman, 2008)	107
Imagem 27 – <i>Valsa com bashir</i> (Ari Folman, 2008).....	108

Imagem 28 – <i>Valsa com bashir</i> (Ari Folman, 2008)	109
Imagem 29 – <i>Valsa com bashir</i> (Ari Folman, 2008)	111
Imagem 30 – <i>Valsa com bashir</i> (Ari Folman, 2008)	113
Imagem 31 – <i>Valsa com bashir</i> (Ari Folman, 2008)	114
Imagem 32 – <i>Valsa com bashir</i> (Ari Folman, 2008)	116
Imagem 33 – <i>Valsa com bashir</i> (Ari Folman, 2008)	117
Imagem 34 – <i>Valsa com bashir</i> (Ari Folman, 2008)	118
Imagem 35 – <i>Valsa com bashir</i> (Ari Folman, 2008)	120
Imagem 36 – <i>Nyosha</i> (Liran Kapel, 2012); <i>Passado Presente</i> (Fábio Belotte, 2005).....	121
Imagem 37 – <i>Nyosha</i> (Liran Kapel, 2012).....	122
Imagem 38 – <i>Nyosha</i> (Liran Kapel, 2012)	123
Imagem 39 – <i>Nyosha</i> (Liran Kapel, 2012).....	124
Imagem 40 – <i>Nyosha</i> (Liran Kapel, 2012).....	125
Imagem 41 – <i>Chicago 10</i> (Brett Morgen, 2007).....	130
Imagem 42 – <i>O que eu quero das flores?</i> (Fábio Belotte, 2014).....	131
Imagem 43 – <i>Obsessively Compulsive</i> (Andy Glyne, 2003)	134
Imagem 44 – <i>O que eu quero das flores?</i> (Fábio Belotte, 2014)	135
Imagem 45 - <i>O que eu quero das flores?</i> (Fábio Belotte, 2014).....	136

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 HISTÓRICO E ANÁLISES INICIAIS.....	18
2.1 Desconstruindo a animação como gênero	18
2.2 Definições de animação em filmes de não ficção	22
2.3 A história compartilhada entre animação e documentário.....	26
2.4 O desenvolvimento da não ficção e a escola inglesa de John Grierson	41
2.5 A contribuição da <i>National Film Board of Canada</i>	45
2.6 <i>Mechanics of the brain</i> : Pudovkin, irmãos Fleischer e os filmes educativos	49
2.7 <i>Keep your mouth shut</i> : Norman McLaren, Disney e a Animação como arma de guerra	54
2.8 <i>Creature comforts</i> : Aardman, BBC e os <i>mockumentaries</i>	60
2.9 O panorama contemporâneo.....	6
3 CONFLITO CONCEITUAL	69
3.1 Problemas da inserção: o confronto entre sonho e realidade	69
3.2 Legitimação da realidade: verdade x expectativa de veracidade	74
3.3 O papel da metáfora.....	81
3.4 Animação como estratégia estética	86
3.5 O campo expandido do documentário: A construção do documentário animado	91
3.6 Soluções da inserção: Quando a realidade se permite sonhar	94
3.7 Os modos de análise de Annabelle Roe.....	101
4 ANÁLISES	104
4.1 Valsa com Bashir	104
4.2 Nyosha	120
4.3 O que eu quero das flores?	131
5 CONCLUSÃO.....	141
REFERÊNCIAS.....	148

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa, que parte da perspectiva do realizador/espectador, está estruturada em dois eixos: bibliográfico (que, no caso específico da linha de pesquisa em imagem em movimento, compreende também um volume filmográfico) e exploratório, por haver poucos volumes bibliográficos dedicados ao tema Animação e Documentário, que, em teoria, percorreram caminhos distintos na história do cinema, muito por suas origens processuais se desenvolverem de maneira isolada. No entanto, os registros históricos, fontes desta pesquisa, permitiram outra abordagem. As interseções entre técnica e gênero, assim como seus desdobramentos conceituais, necessitam de uma análise abrangente e contextualizada, que investigue a filmografia levantada, referente ao paralelo histórico da linguagem. A iminência contemporânea desse formato híbrido levantou questões urgentes, implicando na formatação de um cenário sistematicamente falho, pela ausência de registros e debates que permitissem a argumentação e legitimação do formato. Dessa forma, optamos pelo “estudo de caso” como método conceitual (investigação da narrativa na animação em filmes de não ficção paralelamente, verificando elementos isolados no documentário e na animação) e técnica (análise da inserção da animação no meio documental enquanto aplicação do recurso imagético, validando-a enquanto processo da técnica quadro a quadro: 2D, 3D, *stop motion*, rotoscopia e expondo o significado da imagem animada dentro da narrativa).

A revisão da literatura se desdobra em “Histórico e análises iniciais”, capítulo dedicado à investigação da utilização da animação em filmes de não ficção ao longo da história do cinema e seus desdobramentos paralelos a históricos mais conhecidos de animação e documentário. Este levantamento fornecerá embasamento técnico e conceitual para o desenvolvimento dos capítulos seguintes. Os pesquisadores Annabelle Roe¹, Carl Plantinga², Gunnar Strøm³, Índia Martins⁴, Paul Wells⁵, Paul Ward⁶ e Sheila Sofian⁷

¹ Anabelle Roe é professora e pesquisadora de Cinema da *University of Surrey*, no Reino Unido. Em 2013 lança o livro *Animated Documentary*, com base em seu doutoramento, sistematizando uma definição para o formato híbrido.

² Carl Plantinga é professor e pesquisador de Comunicação em Artes e Ciências do *Calvin College* nos Estados Unidos e escreveu um artigo sobre a representação na não ficção em 1997, *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*.

³ Gunnar Strøm é um pesquisador norueguês que investiga a animação no documentário. Seu artigo *How Swede it is... and Danish and Norwegian* foi publicado pela revista online FPS Magazine. Disponível em: <<http://www.fpsmagazine.com>>

forneem os principais elementos para a composiço estrutural do contedo. Breves anlises de filmes relevantes para os perodos histricos abordados tambm compem essa parte.

A seo 3, “Conflito conceitual”, prope uma discusso das possveis fragilidades na juno de uma tcnica subjetiva a um gnero que conceitualmente explora a no fico, configurando-se um paradoxo imagtico. H muitos elementos paralelos na animao e no documentrio, utilizados em produes clssicas e contemporneas, que podem ter gerado novos recursos e, portanto, precisam ser identificados e estudados para que legitimem, desde o ponto de vista narrativo e esttico, caractersticas especficas para a animao em filmes de no fico. Nesse sentido, investigaremos conceitos de “verdade” e “realidade”, identificando a possvel raiz do conflito; sugeriremos, posteriormente, mtodos e elementos funcionais para a insero da animao no documentrio, baseados, principalmente nos conceitos de Annabelle Roe, Ferno Pessoa Ramos e Paul Wells, de modo a favorecer o entendimento dessa juno e seus efeitos na animao.

Na seo 4, “Anlise da produo contempornea”, analisaremos trs produes recentes: *Valsa com Bashir* (2008), *Nyosha* (2012) e um filme de minha autoria, *O que eu quero das flores?* (2014), com desdobramentos para a identificao dos recursos fundamentais para a animao em filmes de no fico, tais como o mapeamento de caractersticas das tnicas na narrativa no ficcional, o som e a proposio de elementos recorrentes nas estruturas narrativas desse formato flmico.

Investigando os primrdios da histria do cinema, com ateno especial para os campos do documentrio e da animao, conseguimos encontrar exemplos de utilizao da tcnica animada em filmes de no fico. Em *To demonstrate how spiders fly* (1909), Percy Smith⁸ utiliza uma miniatura de aranha em *stop motion* como artifcio para desacelerar o tempo e demonstrar o mecanismo pelo qual ela consegue arremessar sua teia; um processo natural quase imperceptvel a olho nu.  poca, trabalhando para o

⁴ ndia Martins  pesquisadora e professora da UFF - Universidade Federal Fluminense. Foi uma das primeiras no Brasil a entender a necessidade do debate para o tema do documentrio na animao. Em 2009, defende a tese: *Documentrio animado: experimentao, tecnologia e design*.

⁵ Paul Wells  professor e pesquisador da *Loughborough University*, na Inglaterra.  um dos pioneiros no debate do tema da animao no documentrio em seu livro de 1998: *Understanding Animation*.

⁶ Paul Ward  professor e pesquisador em *School of Media at the Arts University College at Bournemouth*, no Reino Unido. Autor de uma das principais obras que discutem os efeitos conceituais da tcnica animada representando a no fico, lanada em 2005: *The margins of reality*.

⁷ Sheila Sofian  pesquisadora e animadora americana. Em 2005 escreveu o *The Truth in Pictures: explores the multifaceted world of documentary animation* para a FPS Magazine. Disponvel em: <<http://www.fpsmagazine.com>>.

⁸ Frank Percy Smith foi um cineasta britnico pioneiro do cinema.

visionário empresário da indústria do cinema Charles Urban⁹, Smith desenvolveu uma série de filmes científicos, que poderiam ensinar sobre um determinado assunto, um prelúdio do que conheceríamos, alguns anos à frente, como “filmes educativos”.

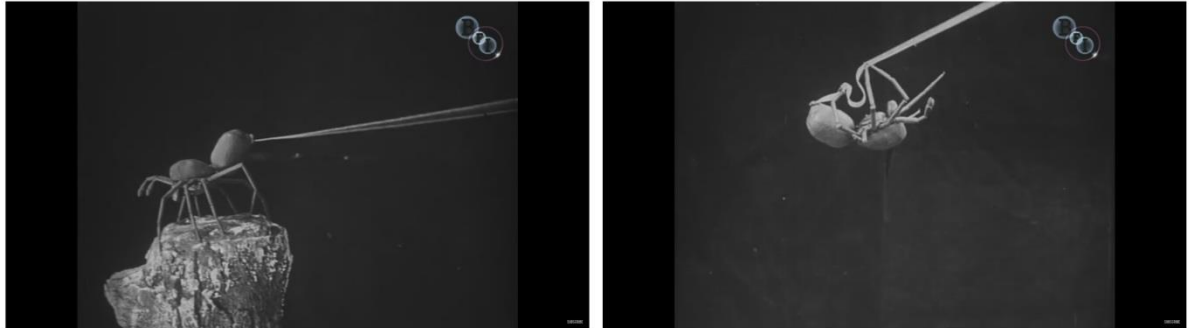


IMAGEM 1 - *To demonstrate how spiders fly* (Percy Smith, 1909)

Essa longa história de hibridização de animação e documentário, que remonta aos dias dos primeiros passos da imagem em movimento, aconteceu simultaneamente a eventos importantes da história da humanidade, como as Guerras Mundiais. Diante de uma tecnologia revolucionária, como o cinema, os governos de países que estavam envolvidos diretamente nos conflitos atribuíram à ferramenta um objetivo instrucional, captando o trabalho de muitos artistas, técnicos e empresários pioneiros do cinema, como o próprio Urban, Percy Smith, J. R. Bray, Max Fleischer, Walt Disney, Norman McLaren entre outros, que, por muitos anos, desenvolveram filmes de guerra. Se, por um lado, o tema é humanamente inglório, por outro, foi o período em que animação pôde se desenvolver por meio do financiamento dos governos, que encontraram, na técnica, além do recurso instrucional, um grande propagador de ideologias pró-governistas, para alienar as massas, alimentando necessidades próprias, além da iminência constante de conflitos. No entanto, há algumas exceções que optavam pela veiculação de mensagens menos agressivas, como o caso do Canadá.

Com o tema da guerra, temos o que muitos pesquisadores definem como o primeiro documentário animado da história. *The Sinking of the Lusitânia* (1918), de Winsor McCay¹⁰, reconstrói o naufrágio do RMS Lusitânia, um transatlântico britânico com mais de 2.000 pessoas a bordo, que foi bombardeado por um submarino alemão e naufragou durante a Primeira Guerra Mundial. Um capítulo da história da animação não ficcional que tangencia a história da animação, uma vez que McCay é dos grandes

⁹ Charles Urban foi um produtor e distribuidor americano que atuou na Inglaterra no início do cinema.

¹⁰ Winsor MacCay foi um famoso cartunista e animador americano. Criou personagens lendários como Gertie, o dinossauro.

animadores, pioneiros da técnica de desenhos animados. A conexão anteriormente citada não é uma exceção, tantas outras seguiram o desenvolvimento do cinema e o curso da história. Max Fleischer, um desses pioneiros, junto com seu irmão Dave, ajudou a definir a animação industrial; trabalhava para o estúdio do icônico John Randolph Bray¹¹, um visionário empresário da indústria do cinema. Fleischer desenvolveu e patenteou, em 1917, a rotoscopia¹², técnica conceitualmente fundamental para o desenvolvimento da animação em filmes de não ficção, que, inclusive, é muito utilizada até hoje como, por exemplo, em *Valsa com Bashir* (2008).

J. R. Bray foi um dos responsáveis pela propagação e popularização da animação não ficcional com o formato instrucional/educativo. Provavelmente foi o que possibilitou os primeiros passos de Walt Disney na animação antes de ir para Hollywood, quando, em meados dos anos 1920, realizou alguns filmes como *Tommy Tucker's Tooth* (1922) e *Clara Cleans Her Teeth* (1926), em que experimentou o formato híbrido entre *live-action*¹³ e animação, com o objetivo de ensinar sobre higiene bucal. A Disney teve atuação destacável na produção de filmes instrucionais/propaganda para o governo dos Estados Unidos durante a Segunda Guerra Mundial, na qual utilizou seus próprios personagens para transmitir mensagens ideológicas. Em *All Together* (1942), por exemplo, produzido em parceria com o governo canadense por meio da NFBC - *National Film Board of Canada*¹⁴, Disney utiliza seus personagens carismáticos como Pinóquio e os Sete Anões como apelo a um apoio em massa às ideias transmitidas.

A NFBC tem participação fundamental na história da animação não ficcional, com filmes que, desde sua inauguração em 1941, buscaram um diálogo livre entre animação e documentário, incentivando os artistas à experimentação. Norman McLaren, um dos principais nomes da animação, trabalhou e desenvolveu a maioria dos seus trabalhos na agência, que atraiu artistas a experimentarem novas técnicas. Seu mentor, que dirigiu a NFBC até 1946, foi ninguém menos que John Grierson¹⁵.

Grierson, que alavancou a produção de filmes educativos na Inglaterra e foi um dos pilares iniciais da conceituação do filme não ficcional, que cunhou o termo

¹¹ J. R. Bray, como era conhecido, foi um dos pioneiros da animação nos Estados Unidos.

¹² *Rotoscopia* é uma técnica de animação que consiste na intervenção direta para redefinir os *frames* de um vídeo, muitas vezes, usando técnicas das artes visuais, como os grafismos e a pintura.

¹³ *Live-action* é um termo usado para designar produções audiovisuais com atores reais, em oposição ao cinema de animação, cujos personagens são objetos animados.

¹⁴ A *National Film Board of Canada* é uma agência de cinema do governo do Canadá, atuante desde 1941.

¹⁵ John Grierson foi um cineasta escocês. Ao lado de Robert Flaherty e Dziga Vertov, é considerado um dos principais nomes da história do documentário.

“documentário” em 1926, acreditava no potencial de ensinar esse formato fílmico. Apesar de não ter escrito nada relativo à animação não ficcional, seu conceito de documentário como “tratamento criativo da realidade” é perfeitamente moldável ao formato.

“Animação no documentário: uma frágil fronteira entre sonho e realidade” é um estudo que perpassa o trajeto da animação no documentário desde essa percepção de Grierson sobre o “tratamento criativo da realidade”, aumentando o potencial expressivo do documentário, transcendendo a mera descrição da realidade a partir do simples registro de imagens e sons reais. Desde o século XIX a animação corresponde a um anseio emergente de ampliar o alcance da linguagem, sobretudo a artística, para retratar a “verdade”, ao se captar a realidade através do pincel, das artes plásticas, da fotografia, da imagem em movimento.

Interessante notar que, a partir de 1850, coexistiram vertentes do pensamento romântico, realista, parnasianista, simbolista, impressionista e expressionista, que se enfrentavam à medida que se defendia um caráter autônomo da arte (a chamada “arte pela arte” em oposição ao também difundido utilitarismo das expressões artísticas; o gosto por uma atmosfera onírica, o escapismo, a fuga da realidade e, em contrapartida, a arte engajada social e politicamente. A partir do positivismo, do surgimento do cinema, dos avanços tecnológicos, da sociologia, da psicologia, que marcaram esse século, destaca-se o expressionismo europeu, conciliador de muitas dessas visões, antes visivelmente opostas, procurando retratar, não a realidade objetiva, mas as emoções e respostas subjetivas que os objetos e acontecimentos suscitavam no artista. Imediatamente antecedido pelo impressionismo, que buscava elementos fundamentais em cada arte, catalogando, talvez, o campo de atuação de cada uma delas.

O expressionismo seria uma nova forma de entender a arte, agora pessoal, intuitiva, que expressasse a visão interior do artista em oposição a uma mera observação da realidade. Essa não homogeneidade – fenômenos do real, como conceito não abstrato; a realidade positiva, como unidade, como síntese universal x caráter subjetivo, uma tensão entre o visual e o conceito – explicita os mecanismos da realização da arte nesses dois vieses. Assim, se chocam, também em princípio, as teorias que defendem as possibilidades limitadas da animação numa atmosfera meramente ficcional e aquelas para as quais o “tratamento criativo da realidade” possibilita documentar a realidade, as narrativas não ficcionais, num trabalho, onde, inclusive, as metáforas, dialogam com as expectativas de veracidade em torno de um discurso.

As múltiplas filosofias que marcaram a produção artística do século XIX se

relacionam aos contextos da inserção das técnicas de animação na arte cinematográfica, desde George Albert Smith¹⁶, J. Stuart Blackton¹⁷ e Georges Méliès¹⁸; e, até antes disso, desde a literatura de informação dos viajantes, das litografias que pretendiam ser representação da realidade/verdade, mas captavam a visão dos artistas que a produziam em consonância com a visão de quem os contratou e de seus públicos “consumidores” e das possíveis interferências culturais e da ciência. A visão utilitarista da arte que (re)nasce nesse contexto expressionista, deste século XIX, que esbarra nas oposições parnasianas e simbolistas e, talvez, por isso, fosse tão difícil, à primeira vista, a recepção de um documentário não ficcional com tratamento artístico/poético – romântico, à medida que rompe as formas rígidas/canônicas/pré-concebidas, que limitavam a produção do artista - que despertasse subjetividade sem negar seu potencial de representação da realidade. É fundamental demonstrar como o século XIX representa essa ruptura com os extremos da “arte pela arte” e do expressionismo como tentativa de reproduzir a verdade, uma trajetória ontológica a tal ponto de se conceber, pós-modernamente, a metáfora, a linguagem subjetiva, por exemplo, como uma forma mais funcional de representar a realidade e suas múltiplas verdades e subjetividades circundantes que se afluariam e dialogariam a partir de um *input* estético, que ultrapassaria o âmbito do poder de comunicação/sensibilização das palavras, do registro histórico, das intenções políticas, do alcance do olhar, da lógica científica, das técnicas canonizadas, do foco das lentes da câmera e do câmara.

A constatação da rápida evolução tecnológica do Cinema de Animação tem enorme contribuição na mudança dos pensamentos acerca do formato do filme documental. A animação tornou-se sinônimo de tecnologia, que, por sua vez, trouxe um novo olhar à técnica, abrindo novas possibilidades, principalmente no campo da interação. Um exemplo é a indústria de *games*, que, para oferecer uma experiência cada vez mais próxima à realidade, teve que praticamente dobrar o FPS¹⁹ dos jogos e o processamento dos consoles para alcançar mais fluidez nos movimentos e qualidade gráfica. Documentários sociais, históricos e científicos tradicionais começaram a integrar

¹⁶ George Albert Smith foi um ilusionista, psicólogo, professor, astrônomo, inventor e um dos pioneiros do cinema britânico.

¹⁷ James Stuart Blackton foi um cineasta americano nascido no Reino Unido. Em 6 de abril de 1906, produziu a primeira tentativa de desenho animado, chamada *The Humorous Phases of Funny Faces*, com apenas três minutos de duração.

¹⁸ Georges Méliès foi um cineasta e ilusionista francês, considerado um dos artistas mais inventivos do cinema mundial por utilizar trucagens e efeitos em seus filmes.

¹⁹ Sigla em inglês para *frames per second*. Em português quadros por segundo.

elementos de animação e gráficos, de modo a permitir que a imagem subjetiva se tornasse uma tendência, que começou a ser discutida profundamente por pesquisadores a partir dos anos 1990, em situações para as quais não há imagens ou linguagem para expressar outra experiência ou estados de espírito, e foi legitimada pela aceitação em festivais e mostras com a inclusão de categorias específicas e premiações próprias.

*Valsa com Bashir*²⁰, que rodou festivais pelo mundo e arrebatou inúmeros prêmios, é o livro de memórias de guerra de Ari Folman, que utiliza a animação (como técnica) para contá-las. Ela estabelece, desde o início do longa, as contradições temáticas básicas que resumem a obra de Folman: a tensão não resolvida entre o sonho e realidade; o limite tênue entre sanidade e psicose; a necessidade de formatar cinematograficamente o que deve ser mostrado e o que não pode ser representado.

A importante referência desse título israelense de 2008 indica outro ponto importante que será considerado no estudo de caso: documentários que optam por utilizar a animação como estrutura principal, e os documentários que a utilizam como ferramenta, mantendo o *live-action* como técnica principal. Variações de uma mesma linguagem, que merecem ser analisadas isoladamente para que identifiquemos suas especificidades.

No início, a ideia de documentário animado parecia contraditória. Como pode um meio “construído” se relacionar a uma narrativa, que deve ser fundamentada na realidade por meio da captação direta em *live-action*? Para Chris Landreth, realizador de *Ryan*, que contribuiu para o debate sobre a animação em filmes de não ficção, fornece parte da resposta: ela (a animação) fala a verdade (algumas subjetivas) sobre seus personagens e seu diretor, através de formas irreais, ações e personagens animados. (SOFIAN, 2005, p.10, tradução nossa)

Ryan, produzido pela NFBC, utilizou a técnica 3D digital. O curta ganhou o Oscar de melhor curta-documentário em 2005 e tem como tema a vida de Ryan Larkin, animador canadense, que influenciou muitos outros artistas dentro e fora da NFBC. Landreth utilizou como base uma entrevista que Ryan lhe concedeu – um dos recursos que definiu o documentário clássico segundo o artigo de Wivian Weler e Janete Ote²¹. Ele utiliza o resgisto da conversa que tivera com Ryan como um conceito narrativo básico para construir o argumento em seu filme. Em uma conversa/entrevista direta em uma mesa de

²⁰ *Valsa com Bashir* é um documentário animado israelense, longa-metragem, de 2008, dirigido por Ari Folman. Uma das principais referências da animação em filmes não ficcionais.

²¹ *Análise de narrativas segundo o método documentário*, Civitas, Porto Alegre, v. 14, n. 2, p. 325-340, maio-agosto de 2014.

bar, um jornalista (Landreth) faz perguntas sobre a vida de Ryan, que manifesta os problemas com drogas ilícitas e alcoolismo e fala sobre sua conturbada carreira como animador. Pontos-chave da narrativa ajudam a justificar a estética da animação adotada, que, por sua vez, afugentou os que ainda gozavam da verossimilhança que o 3D digital havia alcançado. O curta representa o universo paralelo de Ryan, por meio de uma estrutura surrealista com cores vibrantes e seres antropomorfos, presentes nas animações de Ryan Larkin e nas formas humanas desintegradas pelo vício, as quais são acentuadas pelas alucinações provocados pelo excessivo uso de LSD e outras substâncias químicas.

O curta é uma combinação intrigante de informação privilegiada e subjetividade. Landreth é quem está representando a si mesmo e projeta claramente seus próprios medos e experiências em Ryan, como é indicado pelas diversas sequências que envolvem os fios de sufocação da criatividade, que chega a falhar às vezes. Além disso, ele admite que sua preocupação com Ryan está voltada para conflitos pessoais, à sua possível morte prematura para o alcoolismo. No entanto, também existem outros dois momentos no filme que demonstram a subjetividade do curta, através da animação dos desenhos de dois outros entrevistados, Derek Lamb e sua ex-parceira Felicity Fanjoy. Esboços de Ryan foram usados para criar modelos 3D que são incorporados no mundo do filme, ainda que permaneçam distintos através do seu estilo visual. Estes esboços, que se deslocam, revelam a afeição de Ryan para essas duas pessoas, que desempenharam papéis tão importantes em seu passado. No entanto, eles também trabalham para enfatizar que o filme é sobre ambos, Ryan e Chris Landreth, como estas são as duas personagens cuja subjetividade se revelou através do computador, gerando o “psicorrealismo²²”. As visões fornecidas para as psiques de Felicity e Derek, cujas semelhanças continuam incompletas e não são preenchidas. Em contraste com isso, a nossa compreensão de Ryan e Chris é facilitada pela justaposição do realismo, ou de ícone, e simbólica, bem como entre a trilha sonora e a natureza construída das imagens. A animação 3D apresenta manifestações da psicologia dos personagens, que se tornam um excesso, sobrecarregando em cores e formas, transpassando a linha do realismo que intencionalmente a animação 3D, com personagens modelados digitalmente, poderia provocar. Através desse excesso e da junção de imagem animada, som e documentário começamos a entender os mundos internos de ambos os personagens, Ryan Larkin e Chris Landreth.

Esta relação é aquela que se afasta da necessidade de “ver para acreditar – tendo fé

²² Psicorrealismo é um termo cunhado por Chris Landreth para descrever sua estética não figurativa.

na imagem porque ela representa a realidade fotográfica. O documentário animado faz reivindicações da verdade que refletem o mundo de maneiras sofisticadas” (STROM, 2005, p.61-62, tradução nossa). Deste modo, os documentários de animação recriam o real, como Paul Ward sugere, “apesar da quebra da escravidão convencional entre a imagem e a realidade” (WARD, 2008, tradução nossa) Parafraseando Michael Renov, o documentário animado legitima sua verdade, assegurando a seus espectadores: “acredite em mim, eu sou do mundo” (RENOV, 1993, p.30).

Quando se trata de animação em filmes de não ficção, as respostas ao espectador não são triviais. Isso porque o registro documental é bloqueado em uma relação quase imperceptível com o mundo que ele representa, uma relação expressa na mistura de temas “realistas” com formas animadas. Em outras palavras, parece bastante absurdo atribuir a um filme animado, que implementa uma série de recursos estilísticos não realistas com a capacidade de fazer poderosas reivindicações da verdade sobre a realidade – a essência do documentário de acordo com Bill Nichols. No entanto, *Ryan* e *Valsa com Bashir* evocam o método do filme de interrogar a realidade: os efeitos cognitivos e o produto de suas estratégias estéticas únicas, que são essenciais para a representação da realidade em toda a sua complexidade e ambiguidade. Neste sentido, esses filmes exemplificam as maneiras pelas quais a animação em filmes de não ficção excede e justifica sua utilidade para mostrar o que é difícil ou impossível de representar em documentários não animados (fluxo de consciência, elementos inconscientes, sonhos, imaginação, afetos, etc.), para servir também como um veículo para estabelecer uma nova relação entre o espectador e o “real”.



IMAGEM 2 – Ryan (Chris Landreth, 2004)

Ao longo desta pesquisa, por meio da exposição de conceitos que se desdobram a partir da problematização de definições históricas e contemporâneas sobre a ‘verdade’ e a ‘realidade’, apresentaremos os caminhos pelos quais a animação em filmes de não ficção pode percorrer, de modo a facilitar a compreensão da animação enquanto técnica capaz de representar a realidade e do documentário como modo fílmico capaz de moldar uma representação subjetiva.

2 HISTÓRICO E ANÁLISES INICIAIS