

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

FÁBIO LUCAS BELOTTE

A SUBJETIVIDADE DA MATÉRIA

A poética da imagem animada no processo de materialização de memórias

BELO HORIZONTE
2023

FÁBIO LUCAS BELOTTE

A SUBJETIVIDADE DA MATÉRIA

A poética da imagem animada no processo de materialização de memórias

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Artes.

Área de concentração: Artes.

Linha de pesquisa: Cinema

Orientador: Leonardo Álvares Vidigal

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

778.5347 B452s 2023 Belotte, Fabio, 1984-
A subjetividade da matéria [recurso eletrônico] : a poética da imagem animada no processo de materialização de memórias / Fabio Lucas Belotte. – 2023.
1 recurso online (231 p. : il.).

Orientador: Leonardo Alvares Vidigal.

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.
Inclui bibliografia.

1. Animação (Cinematografia) – Teses. 2. Documentário (Cinema) – Teses. 3. Memória na arte – Teses. 4. Memória (Filosofia) – Teses. 5. Memória – Teses. 6. Arte e filosofia – Teses. I. Vidigal, Leonardo A., 1967- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
COLEGIADO DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

FOLHA DE APROVAÇÃO

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Tese do aluno **FÁBIO LUCAS BELOTTE** - Número de Registro **2018664357**.

Título: **“A subjetividade da matéria: A poética da imagem animada no processo de materialização de memórias”**

Prof. Dr. Leonardo Alvares Vidigal – Orientador – EBA/UFMG

Prof. Dr. Pedro Cardoso Aspahan – Titular – UFMG

Profa. Dra. Marina Estela Graça – Titular – Universidade do Algarve

Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci – Titular – EBA/UFMG

Profa. Dra. Maria Claudia Bolshaw Gomes – Titular – PUC-Rio

Belo Horizonte, 30 de março de 2023



Documento assinado eletronicamente por **Leonardo Alvares Vidigal, Professor do Magistério Superior**, em 31/03/2023, às 11:23, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Henrique Rezende Falci, Professor do Magistério Superior**, em 31/03/2023, às 11:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Pedro Cardoso Aspahan, Professor do Magistério Superior**, em 31/03/2023, às 22:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Marina Estela de Vasconcelos Gonçalves Graça, Usuário Externo**, em 01/04/2023, às 08:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Maria Claudia Bolshaw Gomes, Usuária Externa**, em 14/04/2023, às 10:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Mariana de Lima e Muniz, Coordenador(a)**, em 17/04/2023, às 12:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2194071** e o código CRC **76DFFED3**.

AGRADECIMENTOS

Por ser criado em uma família matriarcal, meus primeiros e eternos agradecimentos se estendem a todas as mulheres que fizeram parte desta caminhada, em especial, à minha mãe, Marilza, uma inspiração diária de força, dedicação, cuidado e amor incondicional.

À minha filha, Manuela, que me ofereceu a mais tenra e verdadeira compreensão, carinho, sorrisos e brincadeiras, trazendo leveza aos momentos mais insólitos. É a minha luz!

Às minhas irmãs, Michele e Fabiana, pela compreensão, conversas e apoio incondicional.

À minha tia-madrinha, Mariete, que me mostrou a direção mais humana e correta da vida (sempre pela esquerda); e a paixão pelo que verdadeiramente significa torcer (e sofrer) pelo Galo.

Ao meu orientador, Leonardo Vidigal, pela confiança, apoio, leituras atentas, liberdade para elaborar um trabalho transversal e paciência com todos os meus pedidos de prazo.

Ao programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, na coordenação do Professor Amir Brito e da Professora Mariana Muniz pela compreensão na extensão do prazo, e, em especial, à Natália Arruda, que, no auge da Pandemia, me impediu de desistir do Doutorado.

Ao querido Professor e Mestre Vlad Eugen Poenaru, pelos primeiros e sinceros ensinamentos em Arte.

Às Professoras Marina Estela Graça e Marina Marcondes Machado e ao Professor Carlos Falci, cujas suas disciplinas e material bibliográfico são responsáveis por boa parte deste trabalho.

Aos amigos canastreiros, Bruno Teixeira e Marcos Paulo Pedrosa Alves Esteve Aqui, pela companhia e risadas semanais, em especial em um momento muito triste e delicado da vida e da história mundial recente, a Pandemia da Covid-19, pela qual este trabalho atravessou.

À realizadora, Nara Normande, e aos realizadores, Tiago Minamisawa e Gabriel Menotti, pela disponibilidade e gentileza em ceder seu tempo para este trabalho.

A todas as pessoas que, de alguma forma, fizeram parte desta história, seja nas discussões sobre memórias e a fundamental importância do esquecimento; e sobre minha paixão: a animação, que certamente é umas das memórias afetivas mais longevas que tenho.

RESUMO

Este trabalho investiga a natureza subjetiva da memória e seus processos de armazenamento e evocação, relacionando-os à natureza do registro quadro a quadro da animação. O interesse específico deste estudo é o impacto das memórias traumáticas, seus desdobramentos e possibilidades na narrativa de uma animação. A partir dessa sobreposição, levantam-se conceitos estruturais que podem se correlacionar e produzir efeitos próprios. Alguns exemplos incluem a plasticidade, fragmentação, elaboração onírica e testemunho. Além disso, se aborda o estudo filosófico sobre memória e esquecimento, com ênfase nas implicações éticas e existenciais dos processos de seleção e eliminação de informações. A investigação dos processos neurobiológicos de armazenamento de informações é usada para o entendimento das consequências desses eventos e como eles se relacionam com a matéria. O objetivo é conceituar um campo sensorial para as convenções do registro audiovisual, investigando interações além da linguagem verbal e escrita, a fim de discutir sua relação direta com a matéria. A animação não ficcional oferece uma expectativa embasada na realidade, com elementos que a ancoram, mas que não a reclamam, preocupada em apresentar o mundo de uma amplitude e profundidade que o *live-action*, a depender do problema, não consegue alcançar.

Palavras-chave: documentário animado; animação não-ficcional; animação; memória; trauma.

ABSTRACT

The study investigates the subjective nature of memory and its storage and recall processes in relation to the nature of frame-by-frame animation. The specific focus of this study is on the impact of traumatic memories and their ramifications and possibilities in the narrative of animation. From this overlap, structural concepts are raised that can correlate and produce their own effects. Examples include plasticity, fragmentation, dream elaboration, and testimony. Additionally, the philosophical study of memory and forgetting will also be addressed, with emphasis on the ethical and existential implications of the processes of selection and elimination of information. The investigation of neurobiological processes of information storage is used to understand the consequences of these events and how they relate to the subject matter. The goal is to conceptualize a sensory field for audiovisual recording conventions by investigating interactions beyond verbal and written language and discussing its direct relationship with the subject matter. Non-fictional animation offers an expectation based on reality, with elements that anchor it but do not claim it, concerned with presenting the world with a breadth and depth that live-action, depending on the problem, cannot achieve.

Keywords: non-fictional animation; animated documentar; animation; memory, trauma.

RESUMEN

Este estudio investiga la naturaleza subjetiva de la memoria y sus procesos de almacenamiento y evocación, relacionándolos con la naturaleza del registro cuadro-a-cuadro. El interés específico de este estudio es el impacto de las memorias traumáticas, sus desarrollos y posibilidades en la narrativa de una animación. A partir de esta superposición, se levantan conceptos estructurales que pueden correlacionarse y producir efectos propios. Algunos ejemplos incluyen la plasticidad, fragmentación, elaboración onírica y testimonio. Además, el estudio filosófico sobre la memoria y el olvido también se abordará, con énfasis en las implicaciones éticas y existenciales de los procesos de selección y eliminación de información. La investigación de los procesos neurobiológicos de almacenamiento de información se utiliza para entender las consecuencias de estos eventos y cómo se relacionan con el tema. El objetivo es conceptualizar un campo sensorial para las convenciones de registro audiovisual, investigando interacciones más allá del lenguaje verbal y escrito para discutir su relación directa con el tema. La animación no ficcional ofrece una expectativa basada en la realidad, con elementos que la anclan pero que no la reclaman, preocupada por presentar el mundo con una amplitud y profundidad que la acción en vivo, dependiendo del problema, no puede alcanzar.

Palabras clave: documental animado; animación de no ficción; animación; memoria; trauma.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - ESTRUTURAS IMPORTANTES PARA O FUNCIONAMENTO DA MEMÓRIA.....	22
FIGURA 2 - QUEBRA-CABEÇA: CENA COMPLETA MONTADA	26
FIGURA 3 - QUEBRA-CABEÇA: FRAGMENTOS ESPALHADOS (PISTAS).....	27
FIGURA 4 - QUEBRA-CABEÇA: DETALHE DOS RASTROS COMO QUADROS-CHAVE	27
FIGURA 5 - QUEBRA-CABEÇA: FRAGMENTOS CONECTADOS E EVOCAÇÃO NÃO LINEAR	28
FIGURA 6 - FRAMES DO FILME RATATOUILLE, 2007.....	37
FIGURA 7 - FRAME DO FILME “A MONTANHA MÁGICA”, 2009.....	38
FIGURA 8 - FRAME EXTRAÍDO DO FILME “ISABELLA”, 2015.....	42
FIGURA 9 - FRAME DO FILME “ISABELLA”, 2015.....	44
FIGURA 10 - FRAME DO FILME “A TORRE DAS DONZELAS”, 2019.....	49
FIGURA 11 - FRAME DO FILME “A TORRE DAS DONZELAS”.....	50
FIGURA 12 - FRAME FILME “LAST DAY OF FREEDOM”, 2015.....	52
FIGURA 13 - FRAME EXTRAÍDO DO FILME “THE SIMPSON VEREDICT”, 2002.....	53
FIGURA 14 - FRAME EXTRAÍDO DO FILME “VALSA COM BASHIR”, 2008.....	58
FIGURA 15 - FRAME DO FILME “VALSA COM BASHIR”, 2008.....	59
FIGURA 16 - CNA’NA E FOLMAN EM FRAME DO FILME “VALSA COM BASHIR”, 2008.....	60
FIGURA 17 - FRAME EXTRAÍDO DO FILME “VALSA COM BASHIR”, 2008.....	62
FIGURA 18 - FRAME DO FILME "CHERNOBYL JOURNEY".....	71
FIGURA 19 - FRAME DO FILME "CHERNOBYL JOURNEY".....	72
FIGURA 20 - RASCUNHOS PARA O FILME "CHERNOBYL JOURNEY".....	75
FIGURA 21 - FRAME DO FILME "CHERNOBYL JOURNEY".....	82
FIGURA 22 - ARTE CONCEITUAL DO FILME "CHERNOBYL JOURNEY".....	86
FIGURA 23 - FRAME DO FILME "CHERNOBYL JOURNEY".....	89
FIGURA 24 - FRAME DO FILME "GUAXUMA".....	93
FIGURA 25 - FRAME DO FILME "LOVE, DAD" (2021).....	95
FIGURA 26 - FRAME DO FILME "YELLOW FEVER" (2012).....	97
FIGURA 27 - FRAME DO FILME "THE TORTURE LETTERS" (2020).....	99
FIGURA 28 - FRAME DO FILME "SIXTY SIX" (2015).....	102
FIGURA 29 - FRAME DO FILME "HIS MOTHER'S VOICE" (1997).....	103
FIGURA 30 - FRAME DO FILME "NYOSHA" (2012).....	106
FIGURA 31 - FRAME DO FILME "POR ÁGUA ABAIXO".....	108
FIGURA 32 - “CARNE”, DE CAMILA KATER.....	120
FIGURA 33 - FRAME DO FILME “MENSAGEM DE UMA NOITE SEM FIM” (2020).....	130
FIGURA 34 - FRAME DO FILME "A MULHER DO TEMPO".....	135
FIGURA 35 - FRAME DO FILME "O DIVINO DE REPENTE".....	136
FIGURA 36 - FRAME DO FILME “LIPSET DIARIES”.....	139
FIGURA 37 - FRAME DO FILME "SANGRO".....	154
FIGURA 38 - FRAME DO FILME "SANGRO".....	158
FIGURA 39 - FRAME DO FILME "ANTIGAS CONSTELAÇÕES (SOBRE A VILA ITORORÓ)".....	160
FIGURA 40 - FRAME DO FILME "ANTIGAS CONSTELAÇÕES (SOBRE A VILA ITORORÓ)".....	163
FIGURA 41 - FRAME DO FILME “SIMPSON VEREDICT”.....	168
FIGURA 42 - FRAME DO FILME HOW LONG, NOT LONG.....	176
FIGURA 43 - FRAME DO FILME "TORRE".....	178

SUMÁRIO

1	<u>INTRODUÇÃO.....</u>	9
2	<u>MECANISMOS DA MEMÓRIA.....</u>	20
2.1	ARMAZENAMENTO DE INFORMAÇÕES A CURTO E LONGO PRAZO.....	20
2.1.1	MEMÓRIAS DECLARATIVAS E PROCEDURAIS	24
2.1.2	MEMÓRIA <i>PRIMING</i>	25
2.2	TIPOS DE MEMÓRIA	28
2.2.1	MEMÓRIA DE CURTA DURAÇÃO	29
2.2.2	MEMÓRIA DE LONGA DURAÇÃO.....	30
2.3	MEMÓRIA SENSORIAL.....	33
2.4	DEFORMAÇÕES, RUÍNA E ESQUECIMENTO	39
2.5	TRAUMA	45
2.6	MEMÓRIAS FALSAS E O EXPERIMENTO PSICOLÓGICO EM “VALSA COM BASHIR”	53
3	<u>A RELAÇÃO ENTRE MEMÓRIA, CORPO E MATÉRIA</u>	64
3.1	A FORMA DA MEMÓRIA	64
3.2	O CAMINHO DO GESTO	73
3.3	TEXTURAS, SONS E CHEIROS: RASTROS ESPACIAIS E A MATERIALIZAÇÃO DA MEMÓRIA ATRAVÉS DOS SENTIDOS .	89
3.4	O SUPORTE MATERIAL, AS TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO E A RELAÇÃO COM O ESPAÇO	99
3.5	ANIMAÇÃO METAFÍSICA: O DESCOLAMENTO DA REALIDADE	111
4	<u>PROCESSO DE (RE)CONSTRUÇÃO DA MEMÓRIA EM ESTRUTURA NARRATIVA</u>	122
4.1	MEMÓRIA COMO DISPOSITIVO E DISPOSITIVOS DA MEMÓRIA	122
4.2	PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA: A ORALIDADE, O DIÁRIO E O REGISTRO AUDIOVISUAL - O SUPORTE DE ORIGEM NA ANIMAÇÃO NÃO FICCIONAL	133
4.2.1	A ORALIDADE.....	133
4.2.2	O DIÁRIO.....	136
4.2.3	OS REGISTROS EM ÁUDIO, VÍDEO OU AUDIOVISUAL	139
4.3	O DIÁRIO DO AMADURECIMENTO EM “GUAXUMA”	141
4.4	O REGISTRO TERAPÊUTICO EM “SANGRO” E “MENSAGEM DE UMA NOITE SEM FIM”	150
4.5	A ORALIDADE E OS FRAGMENTOS DA HISTÓRIA EM “ANTIGAS CONSTELAÇÕES (SOBRE A VILA ITORORÓ)”	158
4.6	<i>FOUND FOOTAGE</i> E A APROPRIAÇÃO DE REGISTROS	167
4.7	FRAGMENTOS NÃO OFICIAIS: A HISTÓRIA RECONTADA PELA ANIMAÇÃO NÃO FICCIONAL E O TENCIONAMENTO DE QUESTÕES SOCIAIS PUNGENTES	171
5	<u>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</u>	180
	REFERÊNCIAS.....	187
	APÊNDICE A – Entrevista com Nara Normande	192
	APÊNDICE B – Entrevista com Tiago Minamisawa	202
	APÊNDICE C – Entrevista com Gabriel Menotti.....	217

1 INTRODUÇÃO

Uma tendência destaca-se no audiovisual: a realização de um volume considerável de animações não ficcionais¹. Este fenômeno teve um grande impacto quando Festivais de Cinema tradicionais começaram a se especializar, ou a criar painéis, programas e discussões dedicados ao formato, desde então, em ascensão. O *Dok Leipzig - International Leipzig Festival for Documentary and Animated Film*, que acontece na Alemanha, e o *DOCartoon - International Animating Documentary Film Festival*, na Itália, são os dois principais festivais que abrigaram o formato a partir dos anos 2000. Já A 12ª edição do “É tudo verdade” – Festival Internacional de Documentários – destacou a conferência “O real animado”; animação no cinema documentário, trazendo para o Brasil referências na área, como o animador Andy Glynne² e a professora pesquisadora Annabelle Roe³.

O gesto do autor, como parte do processo artístico, apresenta o resultado manual da interação com a matéria mediado pelos códigos dos domínios artísticos, de acordo com a técnica escolhida e com as especificidades materiais que o determinam. Cores, texturas e formas determinam a relação metafísica intrínseca à própria técnica e recodificam o passado em signos visuais. Cada técnica animada relaciona-se estreitamente a técnicas das artes plásticas e carrega, em seu DNA, características inconfundíveis, que, na narrativa, desempenham funções muito além da estética.

Uma animação não ficcional originada em memórias e que utiliza de uma técnica manual para recontá-la, pode carregar, em seus códigos visuais, significados complexos. O significado presente em cada conjunto desses códigos pode gerar um significado epistemológico oferecido pelas diferentes técnicas de animação manual para a gama de temas que a animação não ficcional pode abranger. Cada uma dessas texturas carrega consigo uma carga de signos e simbologias que, por si só, pode gerar sentido, o que torna a escolha da técnica um fator circunstancial para o tema a ser retratado.

Ao tomar como base a dissertação do autor deste estudo, Belotte (2015), intitulada “A animação no documentário: uma frágil fronteira entre sonho e realidade”, relacionaram-se o documentário e a animação por meio de investigação histórica e análise do conflito entre imagem animada e a verossimilhança provocada pela imagem fotográfica. Destaca-se, então, a aspiração pela continuidade da pesquisa finalizada em 2015, com um recorte específico de

1 Termo que identifica documentários produzidos tendo como principal técnica a animação.

2 Andy Glynne é animador e produtor inglês premiado três vezes no BAFTA Awards.

3 Anabelle Honess Roe é professora e pesquisadora da *University of Surrey*.

interesse por filmes que utilizam memórias como matéria-prima para a obra e, em alguns casos mais específicos, que as utilizam como a própria estrutura narrativa. Dessa forma, pretende-se relacionar a área de pesquisa primária (cinema; animação; animação não ficcional) a outras áreas do conhecimento (neurobiologia; psicologia; psicologia cognitiva; filosofia; filosofia fenomenológica), a fim de transversalizar os fundamentos, na tentativa de elaborar novos olhares e novos caminhos sob outras perspectivas coerentes com o domínio proposto.

Neste trabalho, analisam-se elementos da natureza subjetiva da memória, relacionando-os à natureza intrínseca do processo de criação da animação. Desta forma, investigam-se os processos neurobiológicos de armazenamento de informações, em detrimento da escolha da técnica da imagem animada, elucidando as consequências desses eventos e a maneira como se relacionam à materialidade, decorrente do processo artístico desencadeado. Com a finalidade de conceituar um campo estritamente sensorial para as convenções do registro audiovisual, adentrando mais especificamente à imagem animada, busca-se investigar interações para além da linguagem verbal e escrita, alcançando a demonstração da sua relação direta com a matéria, revelada pela representação estética e simbólica presente nas memórias.

Na Inglaterra, em 2011, uma conferência organizada pela *Edinburgh College of Art*, em colaboração com o *Edinburgh International Film Festival*, criou o *Animated Realities*, um evento interdisciplinar e uma nova plataforma para ideias, que se tornou parte da grade regular do programa de formação do curso de animação da *Royal College of Art* implantou, uma vertente para *Documentary Animation*, resultando um amplo e importante simpósio anual para discutir o filme de animação não ficcional, o *Ecstatic truth*.

Propõe-se a convergência dos dois macrotemas envolvidos (animação e documentário) e estudados paralelamente na história do Cinema, que podem mudar de perspectiva quando articulados; ao expandirem seus campos teóricos e abrirem novas janelas de conhecimento, gerando interesse e desdobramentos surpreendentes. A animação não ficcional encontra-se neste estágio, com várias janelas de possibilidades abertas a cada pesquisa que propõe o aprofundamento em conceitos com pouca ou quase nenhuma referência, contribuindo com o campo teórico do cinema enquanto grande área do conhecimento e com reflexões acerca da prática, o que, por sua vez, favorece a compreensão do contexto ao qual estamos inseridos.

Em vez de questionar a viabilidade do conhecimento através do documentário, a animação não ficcional oferece uma perspectiva embasada na realidade, apresentando o mundo de uma amplitude e profundidade que o *live-action*, por si só, a depender do problema proposto, não consegue alcançar. Ainda, segundo Belotte (2015): “A vida é rica e complexa de maneiras que nem sempre estão disponíveis para observação, e isso é algo que se reflete na diversidade

de estilos e assuntos que a animação não ficcional pode entregar.” (BELOTTE, 2015, p. 104). Assim, a não ficcionalidade, objeto de estudo deste trabalho, com ênfase em suas características, ilustram e expandem, com mais objetividade, o espectro conceitual da imagem animada.

Um dos objetivos desta pesquisa é ampliar as possibilidades para além da zona de conforto do campo teórico-prático da formação do autor, adentrando outras áreas com potencial de diálogo observado, que se relacionem à imagem animada a fim de aprofundar a análise de signos e elementos teóricos existentes na estrutura narrativa da linguagem audiovisual presente na animação não ficcional, seja ela convencional ou não. Dessa forma, pode-se destacar as possibilidades de novas leituras, novos diálogos e contribuições para o desenvolvimento da animação de forma a sobrepujar apenas questões técnicas; a diluir conflitos conceituais com a imagem fotográfica.

Segundo a pesquisadora Tess Takahashi⁴, a animação não ficcional se estabelece como uma linguagem fundamental para se interrogar e refletir sobre a maneira como se compreende o mundo.

Na última década, uma série de projetos relacionados ao estatuto de referência documental proliferou em todo o mundo, por vezes díspar do cinema *mainstream*, da cultura do documentário, do cinema *avant-garde*, e do nexos do mundo das artes de museus e galerias. Artistas, documentaristas e cineastas têm feito experiências não só com animação, mas também com a reencenação, instalação, bancos de dados baseados na *web* e formas de narrativa documental. Esta onipresença e variedade de técnicas, práticas e formas marcam uma preocupação generalizada com o *status* de referência documental em conjunto com a rápida mudança de estruturas epistemológicas. Dentro dessa proliferação de práticas do documentário, a animação tornou-se uma ferramenta fundamental para interrogar mudanças nas maneiras com que entendemos o mundo. (TAKAHASHI, 2011 *apud* BELOTTE, 2021, p. 305).

A compreensão de questionamentos e inquietações acerca da formação, manutenção e fragmentação dos vários tipos de memórias; e da relação física de onde se formam no cérebro guia a pesquisa até a dissociação da cognição do segmento científico da neurobiologia, com a finalidade de trilhar a construção da relação com a linha filosófica de Jeanne Gagnebin. Por meio de seus estudos em cadeia, alcançam-se conceitos de Walter Benjamin e Marcel Proust.

Jeanne Gagnebin é uma professora, filósofa e escritora suíça residente no Brasil, que pesquisa e analisa a obra de Walter Benjamin⁵, que, por sua vez, é também reconhecido por

4 Tess Takahashi é professora e pesquisadora em Cinema na *York University*.

5 Walter Benedix Schönflies Benjamin foi um ensaísta, crítico literário, tradutor, filósofo e sociólogo judeu alemão. Traduziu para o alemão a obra “Em busca do tempo perdido”, de Marcel Proust.

analisar com muito afinco a obra de Marcel Proust⁶, e aponta uma definição mais poética para o que a ciência determinou como “memória sensorial”: a memória é sempre seletiva na construção do passado, e conclui que, a partir do esquecimento, os fatos abrigados pela memória são reconstruídos. Benjamin buscou ampliar a visão sobre a *mimesis*. Ele distingue dois momentos principais da atividade mimética, não apenas reconhecer, mas produzir semelhanças. Ou seja, a memória conserva os traços gerais do acontecido, mas a imaginação modifica e amplia. Assim, “lembrar não seria apenas reviver o passado, resgatá-lo tal qual ele foi – ou acredita-se que tenha sido. Mas seria a reconstrução das experiências passadas no tempo presente.” (BENJAMIN *apud* GAGNEBIN, 2006, p. 40).

Por meio da coleta de dados sobre o mecanismo científico de funcionamento e armazenamento de memórias, presente em grande volume de material científico a respeito do tema, faz-se o primeiro passo para reunir elementos pertinentes ao estudo do comportamento das naturezas distintas da memória, e à maneira como os fatos são transformados pelas características de cada indivíduo, que, por si só, possuem tantas variáveis que garantem a sua individualidade.

A memória faz de nós aquilo que somos e podemos vir a ser, pois cada lembrança recordada ou esquecida faz com que sejamos sujeitos únicos, uma vez que, para duas pessoas, vivenciando a mesma situação, a forma como esse momento será armazenado será distinta, levando a pontos de vista diferentes que, por sua vez, trarão recordações diferentes. O conjunto de memórias de cada pessoa influencia a sua personalidade. Devido a essa característica, nenhum indivíduo é capaz de ser igual a outro, mesmo gêmeos monozigóticos originarão seres humanos totalmente diferentes, de acordo com as experiências de memória que tiverem. (IZQUIERDO, 2011, p. 133).

A base teórica para o estudo pertinente à compreensão biológica do mecanismo de armazenamento de memórias será referenciada na obra “Memória”, de Iván Izquierdo, um dos maiores especialistas mundiais no tema. Médico e cientista, Izquierdo é argentino naturalizado brasileiro. Notório no assunto, foi pioneiro no estudo da neurobiologia da memória e do aprendizado. Cientistas e pesquisadores adjacentes complementam a linha conceitual estudada, como Alan Baddeley e Michael W. Eysenck, psicólogos que publicaram dois volumes sobre o tema: “Memória” e “Manual de psicologia cognitiva”. Frederic Bartlett, professor e psicólogo inglês, tem um importante volume publicado em 1967, intitulado *Remembering: A Study in Experimental and Social Psychology*, que oferece conceitos elementares da psicologia

⁶ Valentin Louis Georges Eugène Marcel Proust foi um escritor francês, mais conhecido pela sua obra *À la recherche du temps perdu* (Em busca do tempo perdido), que foi publicada em sete partes entre 1913 e 1927.

cognitiva. Seu livro é referência mundial e descreveu fascinantes estudos de memória, além de apresentar a teoria do esquema que hoje informa muito sobre a ciência cognitiva.

No seu experimento mais famoso, os voluntários da pesquisa de Bartlett liam uma história dos nativos americanos sobre fantasmas e fazia com que lhe recontassem a narrativa mais tarde. Como seus antecedentes eram tão diferentes do contexto cultural no qual estavam inseridos, os sujeitos mudaram os detalhes na história que não conseguiram entender. Além de conter importantes conceitos seminais, nota-se, pelo experimento de Bartlett, que recordar é um mecanismo complexo e fascinante, principalmente a partir de uma perspectiva histórica. Bartlett discute as ideias e pesquisas de Ebbinghaus, Freud, Jung e Spearman, os quais também fornecem elementos relacionados à filosofia fenomenológica, principalmente à obra de Carl Jung⁷, com seus conceitos de simbologia.

(...) uma palavra ou uma imagem é simbólica quando implica alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato. Esta palavra ou esta imagem tem um aspecto “inconsciente” mais amplo, que nunca é precisamente definido ou inteiramente ocupado. Quando a mente explora um símbolo, é conduzida a ideias que estão fora do alcance da nossa razão. (JUNG, 2016 [1964], p.19).

Apesar de Jung utilizar os sonhos para formular seus conceitos acerca da simbologia, há um diálogo imediato com a memória, a partir de uma análise neurobiológica. A partir desta base primária, será possível refletir sobre a natureza da realidade e veracidade factual à luz de estudos da filosofia fenomenológica no eixo estruturalista de Maurice Merleau-Ponty, que evidencia o processo cognitivo no modo como o cérebro armazena informações por meio da percepção diretamente ligada aos sentidos: tato, olfato, audição, paladar, visão, movimento, equilíbrio e cinestesia⁸. O psicólogo e neurocientista cognitivo Endel Tulving é referência em relacionar o armazenamento da memória à cognição.

Várias informações presentes no cérebro são utilizadas no resgate da memória, podendo ser classificadas quanto ao tipo de estímulo. Nesse âmbito, elas podem ser visuais, táteis, auditivas, gustativas ou olfativas; quanto ao tempo de armazenamento da informação, pode ser memória de trabalho, memória de curto prazo e memória de longo prazo; e quanto ao tipo de aprendizagem, implícita ou explícita. (TULVING, 1972, p.382).

7 Carl Gustav Jung foi um psiquiatra e psicoterapeuta suíço que fundou a psicologia analítica, propôs e desenvolveu os conceitos da personalidade extrovertida e introvertida, arquétipos e o inconsciente coletivo.

8 Modelo de percepção dos sentidos proposto por Alain Berthoz, neurofisiologista e pesquisador francês especializado em percepção e controle motor.

Não obstante, ainda dentro da filosofia, Gilles Deleuze⁹ dispõe de publicações que podem referenciar dados para a hipótese. Corroborando ou indagando, garante uma imersão ao universo dos signos, ponto alto para a pesquisa. O que remete a Marcel Proust, analisado por Deleuze em “Proust e os signos¹⁰” (2010) – a partir do clássico francês de 1927 *À la recherche du temps perdu* –, obra referência mundial da literatura, publicada em sete volumes em que Proust manifesta a essência de uma realidade escondida no inconsciente, recriada pelo pensamento, onde Deleuze deixa clara sua perspectiva: Proust tratava sobre os signos, não necessariamente sobre a memória. A obra do filósofo também se faz essencial como ponte para o Cinema. Em “A imagem-tempo” (2005), o convite de Deleuze a se experienciarem os conceitos de Henry Bergson¹¹ relaciona sua obra à imagem em movimento e à reflexão sobre passado, presente e memória.

Bergson, por sua vez, oferece elementos e definições importantes em sua publicação de 1896, “Matéria e memória”, na qual sintetiza a existência de apenas dois tipos de memórias: A “memória hábito”, que replica e repete o passado; e a “memória pura”, que captura a essência do passado, no qual a ação da lembrança é contemplativa (BERGSON, 1896, p. 75).

Outro possível caminho para a compreensão das hipóteses levantadas, convergentes às linhas de pesquisa apontadas até aqui, é estudo da psicologia cognitiva, que, de acordo com a pesquisadora Maitê Gil¹², estabelece uma interface entre Psicologia Cognitiva, Linguística Cognitiva e Neuropsicologia, a fim de verificar as implicações da Teoria do Traço Difuso¹³ (REYNA e BRAINERD, 1995) e da Teoria da Metáfora Conceitual¹⁴ (LAKOFF & JOHNSON, 1980); e à análise de como se altera a relação entre os tipos de memórias quando submetidas ao reconhecimento de sentenças literais e metafóricas:

O estudo da relação entre metáforas e memória pode esclarecer questões linguísticas e cognitivas em consonância com estudos na área. Além disso, os achados sobre a influência da linguagem metafórica na criação de falsas memórias remetem a um caminho ainda pouco explorado nos estudos da área. (GIL, 2008, p. 921).

9 Gilles Deleuze foi um filósofo e professor francês, considerado um dos maiores do século XX.

10 “Proust e os signos” é a publicação de 1964 de Gilles Deleuze em que interpreta o clássico *À la recherche du temps perdu* – de Marcel Proust e revolucionou as leis do romance por sua estrutura fragmentada.

11 Henri Bergson foi um filósofo e diplomata francês, laureado com o Nobel de Literatura de 1927.

12 Maitê Moraes Gil é Doutora em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Em sua tese, investiga a relação entre Linguística Cognitiva e a formação de professores de Língua Portuguesa.

13 Teoria que sugere que a memória para o evento em si é dissociada do entendimento da experiência, contrariando, assim, os pressupostos do Construtivismo. (Reyna & Brainerd, 1995).

14 Teoria na qual as metáforas compõem o comportamento humano cotidiano, geradas a partir da experiência do homem com seu corpo e o ambiente físico e, principalmente, com a cultura em que vive, ou seja, elas são parte integrante da linguagem como um todo, seja cotidiana, literária ou científica. (LAKOFF; JOHNSON, 2002).

Na dissertação do próprio autor desta pesquisa, BELOTTE (2015), a metáfora e o simbolismo aparecem como um dos pilares de interesse para a proposição desta pesquisa, apontados como estratégias narrativas recorrentes no cinema, extrapolando o campo de estudo da animação não ficcional. Contrapondo-se à corrente que ainda os limita a “um recurso da imaginação” ou a “um ornamento retórico”, Lakoff & Johnson (2002) esclarecem o conceito para metáfora na contemporaneidade: a “metáfora está infiltrada na vida cotidiana, não somente na linguagem, mas também no pensamento e na ação. Nosso sistema conceptual ordinário, em termos de que não só pensamos, mas agimos, é fundamentalmente metafórico por natureza”. (LAKOFF; JOHNSON *apud* BELOTTE, 2015, p.87).

Douwe Draaisma (2005)¹⁵ aborda a criação das memórias artificiais como uma defesa contra a transitoriedade implícita na mortalidade da memória, elas “não só recebem, aliviam e ocasionalmente substituem a memória natural, mas também têm dado forma ao nosso modo de encarar a recordação e o esquecimento” (DRAAISMA, 2005, p. 21), que, na linguagem cotidiana, têm um molde metafórico que se reconecta às proposições de Izquierdo (2011). Ainda segundo Draaisma (2005), “as metáforas expressam as atividades e as preocupações de seus autores, captam o clima intelectual e funcionam, elas mesmas, como formas de memória, reflexos de uma era, de uma cultura, de um ambiente.” (DRAAISMA, 2005, p.23).

A metáfora não está limitada à expressão poética, mas é amplamente utilizada no raciocínio e na fala. A teoria da metáfora cognitiva a considera uma estrutura difusa e fundamental à linguagem e cognição. Lakoff & Johnson (1980) afirmam que “o nosso sistema conceitual comum [...] é fundamentalmente metafórico na natureza” (LAKOFF; JOHNSON *apud* BELOTTE, 2005, p. 81), o que significa que a maioria dos conceitos e discursos são frequentemente estruturados e entendidos em termos de outros, geralmente mais simples. A teoria cognitiva é crucial à análise da metáfora no filme e, dentro do contexto desta tese, à compreensão do funcionamento da memória.

Dirven e Paprotté (1985) observam que “a metáfora é considerada um dos processos mais gerais da interação humana com a realidade” e reconhecem sua importância “na construção do mundo conceitual e de suas próprias leis.” (DIRVEN; PAPROTTÉ *apud* PAIVA; DALACORTE, 1998, p.64). Dessa forma, não seria absurdo levantar a hipótese de que a animação em si pode configurar uma materialização metafísica pré-linguística da memória em

15 Douwe Draaisma é pesquisador e professor de história da psicologia na Universidade de *Groningen*, na Holanda.

animações não ficcionais, de acordo com Paul Wells¹⁶ (1998). O aporte simbólico, por meio de metáforas e signos traduzidos imagetivamente no vasto campo das artes visuais, constitui uma trama complexa que se sobrepõe à capacidade epistemológica da língua, pois a dimensão do vocabulário seria insuficiente para representar as nuances das emoções humanas.

A animação não está necessariamente em causa com a realidade física, mas sim a metafísica: o significado que atribuímos à nossa experiência de realidade. Tal significado, no entanto, não necessita ser epistemológico, a animação pode trabalhar no “modo primitivo”, um estado que explora o sensorial da consciência. A animação tem o potencial para enfatizar o conhecimento pré-linguístico, em vez de reforçar a noção cartesiana de “ver para crer”. (WELLS, 1998, p. 11).

Com o objetivo de relacionar os signos ao conceito de metáfora presente na obra de George Lakoff & Mark Johnson, corresponde-se uma linha conceitual a conceitos-chave que surgiram na dissertação de mestrado do próprio autor (BELOTTE, 2015), reconectando uma trajetória de pesquisa iniciada em 2013 com a finalidade de aprofundar o recorte que deu origem às inquietações presentes nesta pesquisa.

Com o volume bibliográfico e filmográfico organizado anteriormente, na dissertação citada, há o inerente aproveitamento de parte dessas referências. Nota-se que algumas publicações, antes consultadas com brevidade para complementação de ideias e conceitos, após aprofundada revisão, tendem a destacar o seu potencial destacado. É o caso de Marina Estela Graça, em “Entre o olhar e o gesto” (2006), que expande a animação para além da técnica, evidenciando sua capacidade fílmica genuína e a poética por trás de cada *frame*. Graça revela a perspectiva do gesto no realizar da animação enquanto potencial catalisador de memórias por meio de técnicas clássicas (artesaniais) da imagem animada. Ela questiona a mediação da máquina, que suspende o paradigma homem-espaço, apontando o gesto como um interstício somático do mundo real, perceptível apenas para o indivíduo, e questiona *qual seria, então, o processo pelo qual o homem assume sua humanidade e a manifesta*. (GRAÇA, 2006, p. 102).

Pelo mesmo motivo, reconsideram-se os artigos que compuseram *Animation: An Interdisciplinary Journal*, uma publicação *online* que, em setembro de 2011, dedicou uma edição completa à animação não ficcional. Ji Hoo-kin¹⁷, Jeffrey Skoller¹⁸, Tess Takahashi,

16 Paul Wells é o diretor da *Academy Animation*, um grupo de pesquisa dedicado ao engajamento de ponta em animação e em práticas de imagens em movimento relacionadas.

17 Ji Hoo-kin é um animador e designer de personagens, primeiro animador sul-coreano a trabalhar para o *Walt Disney Animation Studios* (1995-2016).

18 Jeffrey Skoller é cineasta e escritor. Ele ensina produção de filmes / vídeos e cursos sobre as histórias e teorias do cinema experimental / vanguardista e da videoarte, documentário / não ficção, Terceiro Cinema, ativismo e outras práticas de contra-mídia na *UC Berkeley*.

Abraham Ravett¹⁹, Paul Ward²⁰ entre outros autores compuseram a revista acadêmica, que discute essencialmente a consequência da narrativa da abordagem documental dentro do universo da animação e suas diversas possibilidades criativas.

Resumidamente, a tese se estrutura da seguinte forma:

No capítulo 2, “Mecanismos da memória” adentrou-se o campo da neurociência com o objetivo de investigar os mecanismos responsáveis pelo armazenamento de informações e qual(is) os possíveis paralelos que podem impactar a forma de contar uma história baseada em memória utilizando a forma animada. De maneira geral, a arte, incluindo o audiovisual, muitas vezes reflete e ilustra aspectos da experiência humana que também são estudados pela neurociência, como a memória. O cinema pode apresentar histórias que exploram as diferentes fases do processo mnemônico, como a codificação, armazenamento e recuperação de informações, através da representação visual e sonora de elementos e eventos que fazem parte dessas fases.

Por exemplo, em um filme, a codificação pode ser representada por meio da apresentação de pistas visuais ou sonoras que permitem que o espectador associe a informação a ser memorizada a outros conhecimentos ou eventos. O armazenamento pode ser retratado por meio da apresentação de personagens, cenários ou eventos que permanecem na memória do espectador. A recuperação pode ser ilustrada por meio da apresentação de elementos que despertam lembranças e conexões emocionais com os eventos ou personagens do filme.

Dessa forma, exploraram-se possibilidades de associação entre os mecanismos biológicos da memória e a narrativa de um filme, que podem ajudar a ilustrar e exemplificar conceitos teóricos da neurociência da memória. Além disso, a análise de filmes a partir dessa perspectiva pode permitir a identificação de elementos narrativos que foram particularmente cruciais na evocação e manipulação da memória para sua coexistência como obra audiovisual, contribuindo para uma melhor compreensão dos mecanismos envolvidos na formação da memória.

No Capítulo 3, “A relação entre memória corpo e matéria”, suscitou-se a discussão sobre as ideias filosóficas que regem a relação entre memória e corpo, de forma a compreender e contrapor a partir de uma outra perspectiva (que não a oferecida pela neurociência, a metafísica), como a relação com as ciências humanas é estreita e como os elementos científicos

19 Abraham Revett é realizador independente, professor de cinema e fotografia, humanidades, artes e estudos em cultura no *Hempshire College*.

20 Paul Ward é presidente da Sociedade de Estudos de Animação, professor e pesquisador da *Arts University Bournemouth* nos campos de animação e documentário.

aprofundados no Capítulo 1 reverberaram neste estudo, criando uma ponte ainda mais dinâmica com o audiovisual e animação de forma mais direta.

A filosofia propõe uma concepção de memória que destaca sua dimensão subjetiva e temporal. Bergson argumenta que a memória não é apenas um registro passivo de informações do passado, mas sim uma experiência ativa de duração temporal que permite a conexão entre o passado e o presente. Nessa perspectiva, a memória é vista como uma criação contínua e dinâmica, que é moldada pela experiência subjetiva do indivíduo e pelas emoções que estão associadas a essas experiências. E, nesse sentido, investigou-se a construção narrativa de um filme, que pode ser vista como uma forma de evocar e representar a memória pessoal do realizador da obra, bem como explorar questões relacionadas à identidade pessoal e à subjetividade humana.

Por outro lado, explorou-se também a ideia de esquecimento e ruína presentes em Ricoeur, vista como a condição de fragilidade e incompletude da memória. A ruína representa o momento em que a memória falha em sua tarefa de reconstruir o passado, deixando espaços vazios e lacunas na narrativa. Para o filósofo, a memória e a ruína estão interligadas e são inseparáveis, pois a ruína é uma condição inerente à própria atividade de lembrar. Porém, ele também argumenta que a ruína não deve ser vista como uma falha ou limitação da memória, mas sim como uma oportunidade para a criação e reconstrução de novos sentidos e significados a partir dos fragmentos que restam. Dessa forma, em acordo com os conceitos filosóficos que ancoraram este trabalho, interessou a esta pesquisa a relação proximal da memória com o processo dinâmico e criativo que envolve a reconstrução narrativa de eventos passados. Para isso, elucidou-se a prática processual da realizadora Sally Pearce, descrita e detalhada em suas memórias traumáticas, as quais se utilizaram como referência neste trabalho.

Por fim, o Capítulo 3 consistiu em discutir e ampliar os conceitos apreendidos até aqui da neurociência, apresentados no Capítulo 1 (memórias de longo prazo, memória *priming*, esquecimento, memórias falsas), atravessados pela filosofia e estudos da metafísica, a fim de aplicá-los à análise de 4 animações não ficcionais brasileiras baseadas em memórias traumáticas - “Guaxuma”, de Nara Normande; “Sangro”, de Tiago Minamisawa e Bruno H. Castro; “Mensagem de uma noite sem fim”, de Tiago Minamisawa; e “Antigas constelações (sobre a vila Itororó)”, de Gabriel Menotti. Para não investigar tão somente o resultado imediato, aprofundou-se em questões pertinentes ao processo de cada um dos realizadores, elucidados por meio de entrevistas com os mesmos, realizadas digitalmente entre outubro e novembro de 2022.

As entrevistas foram gravadas e transcritas com consentimento dos participantes, e cumpriu rigorosamente todas as indicações do Comitê de Ética em Pesquisa - COEP/UFMG, dentre os quais todos os documentos de autorização de uso das mesmas foram recolhidos. Todos os participantes concordaram prontamente com o conteúdo apresentado e colaboraram qualitativamente para a finalização deste trabalho, no sentido da consolidação das ideias aqui apresentadas. No corpo principal deste capítulo, editaram-se as participações de modo a garantir a fluidez e o ritmo dos assuntos pertinentes, que foram discutidos posteriormente. As entrevistas estão disponibilizadas na íntegra e poderão ser consultadas no anexo deste volume.

2 MECANISMOS DA MEMÓRIA

A memória tangencia a *consciência de si próprio*²¹ do indivíduo, cujo caráter depende ciclicamente de suas recordações acumuladas. Ela é sensível a estímulos. A partir disso

somos aquilo que recordamos, literalmente. Não podemos fazer aquilo que não sabemos, nem comunicar nada que desconheçamos, isto é, nada que não esteja na nossa memória. [...] O acervo de nossas memórias faz com que cada um de nós seja o que é: um indivíduo, um ser para o qual não existe outro idêntico. (BOBBIO *apud* IZQUIERDO, 2002, p.9).

2.1 O ARMAZENAMENTO DE INFORMAÇÕES A CURTO E LONGO PRAZO

As definições para “memória hábito” e “memória pura” de Bergson (1986) ultrapassaram os limites do que se sabia até então sobre a memória, um dos dispositivos mais fascinantes do cérebro humano, intensamente estudado, que, há pouco se soube, exerce papel fundamental à conservação, mobilidade e progressão da vida; da mesma forma, o psicólogo e neurocientista cognitivo Endel Tulving (1972) sintetiza a memória desde o prisma científico, e abaliza seu importante resgate por estímulos sensoriais e sua classificação em função do tempo de armazenamento da informação.

A classificação memória de trabalho é uma espécie de gerenciador da realidade. Opera em silêncio, no inconsciente, administra uma série de intervenções automáticas e fundamentais a todo momento, sem gerar rastros ou estressar outros processos e ligações neurais que acontecem simultaneamente. Distingue, por exemplo, o momento em que se está desperto de quando se sonha. Embora este exemplo especifique que a tradicional dualidade sonho e realidade seja tênue, é de extrema relevância para este estudo.

Uma característica importante dos processos mnemônicos²² é que, além de essenciais ao funcionamento do organismo, são extremamente ágeis e organizados, ficam ativos por pouco tempo, ou o suficiente para administrar, sistematizar e organizar o que acontece em determinado momento (segundos, um ou dois minutos no máximo, há estimativa variada dos pesquisadores).

21 Segundo Izquierdo, a autoconsciência é uma propriedade que emerge a partir de processos neurais complexos que envolvem áreas do cérebro como o córtex pré-frontal e o lobo parietal. Essas áreas estão envolvidas em diversas funções cognitivas, incluindo a atenção, a percepção, a memória e a tomada de decisões, que contribuem para a formação da autoconsciência. Izquierdo também enfatizou que a autoconsciência não é uma propriedade exclusiva dos seres humanos, mas também pode ser observada em outros animais, como primatas, golfinhos e elefantes. Ele argumentava que a autoconsciência é um traço evolutivo que confere vantagens adaptativas aos organismos que a possuem, permitindo-lhes melhorar sua capacidade de interagir com o ambiente e com outros indivíduos.

22 O processo mnemônico basicamente estabelece uma rede de ligações neuronais para que seja possível memorizar e recordar algo.

Mantêm um ciclo de conexões intermitentes e a continuidade das ações, para que não sofram lapsos no seu comportamento multitarefa, realizando apenas uma tarefa de cada vez.

A memória de trabalho, como foi definida, é totalmente diferente dos demais tipos de memória. Certamente é curta, e dura desde poucos segundos até, no máximo, 1 a 3 minutos. Mas o principal é que seu papel não é o de formar arquivos, mas sim o de analisar as informações que chegam constantemente ao cérebro e compará-las às existentes nas demais memórias, declarativas e procedurais, de curta ou longa duração. A memória de trabalho não tem consequências bioquímicas mensuráveis que não sejam as muito breves que decorrem a cada momento da atividade elétrica de qualquer neurônio. (IZQUIERDO, 2002, p.179-180).

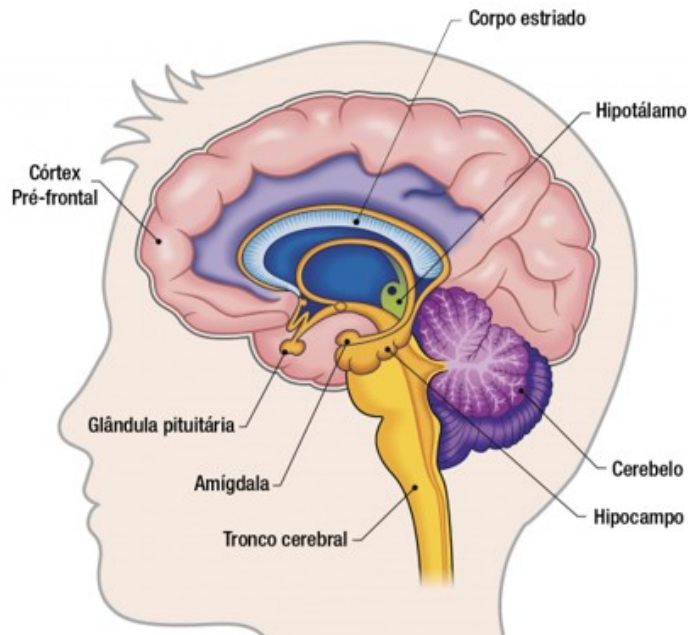
A memória de trabalho se diferencia das demais, não deixa rastros e não “produz arquivos.” Ou seja, ela não registra o produto consequente de suas operações. Ela se comporta como uma área de armazenamento temporário, que intermedeia o processamento de informações e o seu resgate. Isso explica o fato de informações não se gravarem na memória de trabalho, caracterizando-a como um processo extremamente dinâmico, que funciona o suficiente para completar o ciclo de uma ação, sem deixar rastros.

A estrutura cerebral responsável pelo funcionamento da memória de trabalho que, segundo as pesquisas mais recentes, depende exclusivamente da interação elétrica entre neurônios é o córtex pré-frontal²³, ilustrado na Figura 1, a seguir. Segundo Machado (2011, p. 30), o “córtex pré-frontal recebe axônios procedentes de regiões cerebrais vinculadas à regulação dos estados de ânimo, dos níveis de consciência e das emoções.”. Assim, a performance da memória está intimamente ligada ao funcionamento da memória de trabalho.

Isso explica o fato tão conhecido de que um estado de ânimo negativo, por exemplo, por falta de sono, por depressão ou por simples tristeza ou desânimo, perturba nossa memória de trabalho. Todos nós alguma vez tivemos a experiência de quanto custa ler ou ouvir e entender algo, ou simplesmente recordar um número telefônico por tempo suficiente para discá-lo, quando estamos distraídos, cansados ou sem vontade. (IZQUIERDO, 2010, p.31).

23 O córtex pré-frontal é uma região cerebral que se encontra na parte anterior do lobo frontal do cérebro humano, sendo uma das áreas mais complexas e desenvolvidas do cérebro. É responsável por funções cognitivas superiores, como planejamento, tomada de decisão, julgamento, atenção, controle inibitório, expressão da personalidade e memória de trabalho. Além disso, essa região está intimamente relacionada ao comportamento social e à regulação emocional. O córtex pré-frontal é conectado com outras áreas cerebrais, como o sistema límbico e o córtex motor, o que permite o controle das emoções e a execução de movimentos voluntários.

FIGURA 1 - ESTRUTURAS IMPORTANTES PARA O FUNCIONAMENTO DA MEMÓRIA



Fonte: *Blog Active Caldic* (2020).

A memória de trabalho se estabelece como uma espécie de primeiro filtro do organismo para o grande volume de informações recebidas a todo momento; e, assim, um diálogo com os demais processos mnemônicos; determina a permanência ou a exclusão imediata de informações, que acontece quando não há transferência dessas informações entre os processos; e, deste modo, resiste somente o tempo de duração da memória de trabalho. Muitos fatores podem determinar a transferência de informações da memória de trabalho para outros processos, e um deles é a novidade, ou o que não é habitual, uma situação nunca antes vivida.

O confronto da memória com o novo é fundamental para a sobrevivência; fomenta a compreensão de como e por que as memórias são importantes, não somente para a lembrança de quem se é, ou, em algum momento oportuno, para a recordação de episódios da vida. As experiências registradas, a todo o momento, são utilizadas como referência e comparação para situações novas. Literalmente é o que significa “viver o passado no presente”. Ao viajar para um lugar onde nunca se esteve, confrontam-se grandes intervenções arquitetônicas produzidas pelo homem, e, assim, sem muito esforço, sabe-se que há uma cidade com edificações com características facilmente reconhecíveis. Isso se dá, pois a memória de trabalho fez uma varredura pelos registros e, apesar de não se reconhecer aquele lugar, notabilizou-se a persistência de equivalências, ou seja, outras cidades. Sabemos que um prédio é um prédio em qualquer lugar do planeta, porque possuímos um código para ler o que é um prédio, independente do seu formato. E, assim, materialmente e espacialmente, têm-se condições, com base em experiências anteriores de ler e compreender o código de um espaço urbano.

Podemos, igualmente, abordar essa relação presente/passado pelo viés paradoxal da relação do presente consigo mesmo. (...) A construção da memória do passado se desdobra na construção de uma atenção ativa que permite intervir no presente histórico. (GAGNEBIN *apud* NETROVSKI; SELIGMANN-SILVA, 2000, p.102).

A memória de trabalho permite ainda a adequação das ações ao contexto histórico, à medida que sucedem como sugere Jeanne Gagnebin (2000). Essa adaptação também é circunstancial porque demonstra o estado permanente de alerta do organismo, capacitado a reações diversas, caso acionado; e como este se relaciona ao processamento da memória de trabalho. Se, durante um jantar, identifica-se um sabor incoerente ao alimento consumido, essa possibilidade ocorre porque a memória de trabalho rastreou as lembranças e alertou sobre a inconsistência, a reação imediata pode ser expeli-lo porque pode ser maléfico.

Outro processo mnemônico intimamente ligado às funções orgânicas que garantem a sobrevivência humana é a memória procedural ou memórias de procedimentos, que correspondem às habilidades motoras e sensoriais de como andar, mastigar, falar. Associa-se ao mecanismo que armazena o que acontece externamente à função. As memórias procedurais são acionadas pela memória de trabalho, que coordena o processo pelo qual a execução de determinado procedimento é exigida. Por exemplo, a ação de piscar os olhos, executada no inconsciente por um desses mecanismos, se, nesse percurso, acontece um evento digno de registro longo, como, por exemplo, um cometa cruzando o céu, a memória de trabalho identificará, dentre outros fatores, o quão raro é aquele evento espacial e possivelmente o condicionará ao armazenamento.

Notadamente, o fato descrito é circunstancial quando transposto para a linguagem verbal. A partir da análise de como os eventos são verbalmente transcritos pelas lembranças, nota-se que a memória procedural, assim como sua executora, a memória de trabalho, não são consideradas. Se a vista de um pôr do sol é descrita desde uma janela que se encontra no 2º piso de uma residência, atém-se ao fenômeno solar, à cor da luz, aos reflexos produzidos, ao comportamento das nuvens no céu, a uma síntese dos elementos estéticos que compõem aquela cena. E não se levam em consideração as funções orgânicas que permitem a interação com o fenômeno solar. Como, por exemplo, chega-se ao 2º piso da residência, com o movimento sincronizado de pernas e pés para que se conseguisse o deslocamento; o mecanismo da visão envolve a dilatação da pupila, que permite enxergar intensidades diferentes de radiação, assim como os fatores analisados que permitiram que tal evento fosse armazenado em relação a diversos outros eventos similares aos quais a memória já foi submetida.

Os recursos que operam funções vitais são geralmente invisíveis ao registro, e, dessa forma, não costumam aparecer na narrativa, ao menos que esta exerça uma função ímpar na

estrutura, e tirá-la da invisibilidade é o mesmo que atribuir uma cor a um elemento de uma cena em branco e preto. Exercem a função de um sujeito elíptico (desinencial) em uma oração, que, apesar de não estar explícito, pode ser determinado pela flexão verbal. E, do ponto de vista biológico, pode ser uma deformação ou atribuição inexistente, que originalmente existira, e foi normalmente processada, porém não armazenada, o que também significa que não foi declarada, há a simulação de outro recurso que o cérebro também desempenha com perfeição. E, embora possa parecer estranho, é mais comum que se imagina. Por meio da leitura das emoções, aproxima-se à forma como a ação foi executada. A recordação, por exemplo, de uma situação tensa, permite reviver as sensações, o medo, o pânico, o pavor. E, assim, associa-se o comportamento orgânico do corpo nestes momentos à aceleração cardíaca provocada pela descarga de adrenalina, ao suor frio. No entanto, é uma associação, não um registro autêntico e, por isso, pode significar uma deformação ou uma atribuição inexistente de uma memória utilizada no tempo presente, e que ganha uma releitura a partir dessa intervenção.

Ao se passar por um lugar desconhecido, a atenção reage de uma maneira diferente. A necessidade de utilizar ou não aquele trajeto novamente pode determinar à memória se o mesmo vai ser registrado ou não. No entanto, é raro que se dominem trajetos visitados, utilizando somente um dos sentidos, ou apenas uma perspectiva. Da mesma forma que é improvável que se reconheça uma pessoa de costas, pela fisionomia, se ela nunca foi vista de frente.

2.1.1 Memórias Declarativas e Procedurais

O processo mnemônico responsável por armazenar fatos, eventos e conhecimento denomina-se memória declarativa, ou seja, tudo aquilo cuja existência se declara. Dentro desta categoria, estão os registros daquilo que se presencia, ou se participa, e que determinam as memórias autobiográficas, mais conhecidas como episódicas. Para se recordar uma viagem feita, informa-se com exatidão quando ela começou, por onde e por que, e, da mesma forma, o seu término. Já os registros de conhecimentos gerais, como conceitos, símbolos e palavras, conhecem-se como memória semântica, sobre a qual é mais difícil confirmar o seu início e o seu fim. Não é tão simples determinar quando se aprende a cozinhar, porque, de forma geral, assim como a aprendizagem, são conhecimentos não episódicos que se desenvolvem gradualmente.

Os modelos de pesquisa mais recentes admitem que tanto a memória episódica quanto a semântica podem ser implícitas ou explícitas. E isso significa que “as memórias adquiridas sem a percepção do processo denominam-se implícitas”, com destaque para as procedurais. “As memórias adquiridas com plena intervenção da consciência chamam-se explícitas”, com

destaque para as episódicas. Quando se aprende a evitar todas ou, pelo menos, a maioria das circunstâncias perigosas: pode-se considerar um conhecimento episódico de valor semântico. Exemplo notório de que os conceitos, apesar de serem analisados isoladamente, integram-se à completude factual.

A memória que permite a contação de histórias por meio da literatura, cinema e demais linguagens é a episódica, independente se há relação intrínseca com eventos reais presenciados; ou seja, a própria experiência de interação com espaço/tempo, ou da que se participa de forma indireta, como ler uma história em um livro. No entanto, mesmo quando a história é baseada na fantasia, como se considerará em outros capítulos, por ser fruto de memórias sobrepostas ao presente, poderão apresentar algum grau de verossimilhança de interação com o mundo, e, portanto, resultar a mistura de tipos de memórias.

2.1.2 Memória *Priming*

A memória *priming* é outro tipo de memória que se diferencia pelo mecanismo de funcionamento, uma vez que se assemelha mais a um processamento do que uma função de armazenamento de informações. O *priming* condiz com a evocação de memórias por meio de pistas ou rastros e deixa em evidência a complexidade do sistema mnemônico e a quantidade de recursos que consegue adaptar a função de evocar ao contexto vivido. Ela é evocada através de um estímulo sensorial, como som, imagem, cheiro ou alguma palavra. É representada por associações a esse estímulo. Por exemplo, o cheiro da flor “Dama da Noite” lembrar a visita a uma cidade do interior, cuja recordação fosse nula. Segundo efeitos experimentais, a memória *priming* refere-se à influência de um evento anterior (*prime*) sobre o evento posterior (alvo). Uma palavra pode ser acessada mais rapidamente se precedida por outra palavra com a qual partilha características semânticas (médico/hospital), semântica (hora/local), ou morfológicas (dança/dançarina), (FRANÇA; LENLE; PEDERNEIRA; GOMES, 2005).

Neste estudo, a análise da relação desse mecanismo da memória com a construção narrativa é parte fundamental, porque, além de estabelecer uma conexão com o fragmento, aglutina-se a suas peças similares, que, com o tempo, podem ficar dispersas, e cada vez mais fragmentadas e não lineares. Por sua vez, na narrativa, é comum a cronologia temporal dos eventos. Em analogia à computação, o *priming* tem como uma de suas funções a desfragmentação e a junção de pequenos trechos de memória.

Desde o descobrimento da função mnemônica denominada *priming*, a comunidade científica justifica e distingue seu funcionamento pela associação de fragmentos que se conectam, desdobrando-se em um evento mais complexo, a depender da densidade da

evocação. As imagens a seguir, Figuras 2, 3, 4 e 5, em analogia a um jogo de quebra-cabeças, ilustram, de forma simples e didática, como poderia se comportar uma memória no processo de evocação a partir de uma pista, o paradigma pré-evocação da memória e a construção de sentidos da narrativa, e o desencadeamento dela por meio de rastros e do sistema de desfragmentação. A memória original é ilustrada, a seguir, na Figura 2, processada e armazenada pela Memória de Trabalho, como um "quebra-cabeça", em que diferentes peças são combinadas até, com elas, se formar um todo.

FIGURA 2 - QUEBRA-CABEÇA: CENA COMPLETA MONTADA



Fonte: *Google Maps (2022)*.

A memória original é completa, traz todas as informações: os detalhes da floresta, a luz que a posição do sol produziu, a cor do céu e das nuvens, a estrada, os animais na estrada, uma pessoa com roupa vermelha, uma lagoa e montanhas ao fundo. A partir do momento em que essa cena se transforma em memória efetiva, automaticamente muitos detalhes podem ser perdidos, e tão somente o que for mais significativo para o indivíduo que a observa será mantido. Ou seja, a experiência individual é preponderante no que será armazenado, e cada um recordará de formas distintas o conteúdo dessa imagem. Com o passar do tempo, quanto menos a memória dessa paisagem é ativada, mais fragmentada ela poderá ficar, o que não significa que ela será totalmente apagada ou totalmente mantida conforme a original, como se vê na Figura 3, a seguir.

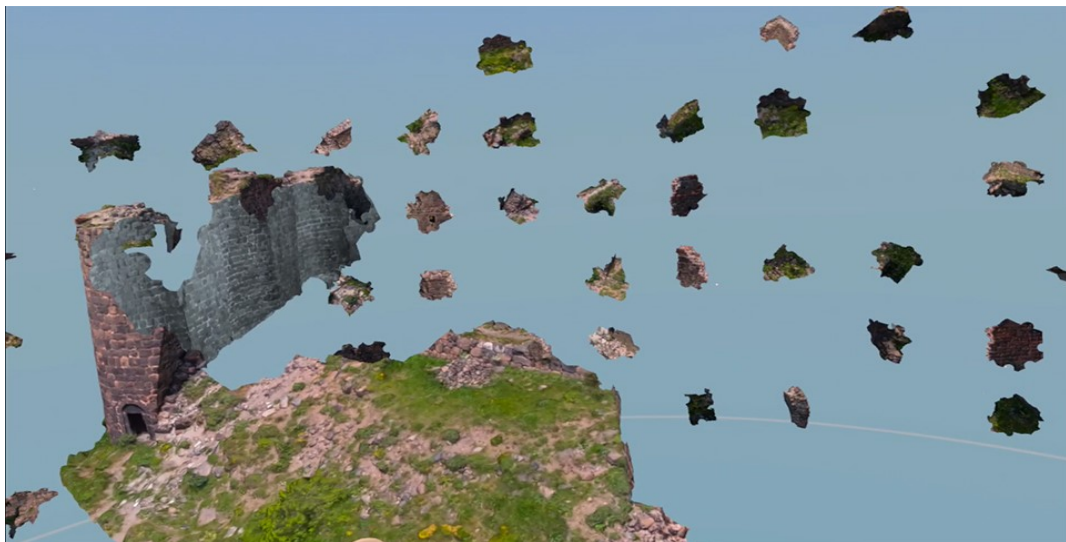
FIGURA 3 - QUEBRA-CABEÇA: FRAGMENTOS ESPALHADOS (PISTAS)



Fonte: *Game VR Puzzling Places* (2022).

A Figura 3 ilustra alguns detalhes que podem ser deletados. E, dessa forma, fragmentos podem representar o “gatilho” para desencadear a lembrança da paisagem. Tanto pelo estímulo cognitivo quanto pelo sensitivo, a forma de uma árvore pode remeter-se a esse panorama, assim como um determinado cheiro, ou a sensação de uma brisa, combinado a uma certa temperatura pode desencadear esse fenômeno. Independente do fator que houver, após o despertar da memória por estímulos externos, o *priming*, em função conjunta com a memória de trabalho, encontrará as demais peças que restarem dessa memória, através dos seus rastros (Figura 4).

FIGURA 4 - QUEBRA-CABEÇA: DETALHE DOS RASTROS COMO QUADROS-CHAVE



Fonte: *Game VR Puzzling Places* (2022).

Uma vez rastreada e desfragmentada, poderão faltar poucas ou muitas informações da memória episódica evocada pelo *priming* da imagem original por vários fatores, alguns dos quais oportunamente listados acima. Poderão restar o formato de uma árvore, formas pouco

reconhecíveis, um pedaço daquele céu, cores, texturas e sensações. E como essa memória se transforma em elementos independentes, não haverá a camada cronológica como fator impeditivo nem para evocação nem para o rastreo dela.

A Figura 5, a seguir, ilustra os fragmentos e informações conectados e a evocação da memória episódica de forma não linear, ou de maneira paralela, em relação ao sentido cronológico dos acontecimentos. Um estímulo externo influencia a resposta a outro estímulo subsequente.

FIGURA 5 - QUEBRA-CABEÇA: FRAGMENTOS CONECTADOS E EVOCAÇÃO NÃO LINEAR



Fonte: *Game VR Puzzling Places (2022)*.

A memória episódica é caracterizada por um início e um fim bem delimitados, sabe-se quando começa e termina um evento. Para que isso aconteça, a cronologia é determinante. No entanto, o *priming* consegue trafegar livremente por quaisquer elementos que forem registrados nas camadas dessa memória. Não é necessário que se recorde o início do episódio para desdobrar-se o restante. Os estímulos *priming* podem ser o som de determinado pássaro, o tocar a textura de uma árvore, ou o notar o formato peculiar de uma folha, independentemente se no início, no meio ou no fim do evento. E como todas essas informações fazem parte de um mesmo episódio, por associação, os elementos podem se aglutinar e, assim, facilitar a recordação da cronologia: no início um pássaro cantou, olhei para cima da árvore, vi o formato das folhas e toquei o seu tronco.

2.2 TIPOS DE MEMÓRIA

As memórias também se classificam pelo tempo que duram. Memórias de curta e longa duração não são consideradas complementares. Sendo assim, a memória de curta duração não

é considerada o início do processo da memória de longa duração. Elas compartilham os mesmos processos biológicos iniciais, mas depois utilizam estruturas distintas.

2.2.1 Memória de Curta Duração

Para os cientistas, por um longo tempo, foi difícil admitir, com as evidências coletadas, a existência de uma memória dissociada das funções da memória de trabalho, cuja função se ligasse ao processamento de informações; enquanto as memórias declarativas e procedurais, por sua vez, conectassem-se a mecanismos de armazenamento. No entanto, concluiu-se a existência da memória de curta duração, um mecanismo cuja função é expandir, por algumas horas, processos iniciados na memória de trabalho, sem que necessariamente sejam memórias armazenadas ou consolidadas como ocorre com a memória longa duração.

A comunidade científica refutou essa dissociação pela crença de que a memória de curta duração fosse um subprocesso dentro da memória de longa duração. No entanto, ao longo de inúmeras pesquisas, observou-se um fator conclusivo: memória de curta e longa duração utilizam processos químicos distintos, que, não necessitam da síntese proteica para funcionar, apenas da ativação da proteína *cinase* (processo mais simples, que despende menos energia e não afeta o núcleo celular), conceitos químico-biológicos fora do escopo deste estudo.

A função da memória de curta duração é basicamente manter uma sequência de tempo para se desdobrar, cujo sentido se perderia com a sua interrupção. Ler é o exemplo mais didático para explicar esse tipo de memória. Neste sentido, a fim de concatenar ideias, lembra-se do que foi lido e, assim, permite-se a construção da interpretação. De acordo com Izquierdo, “para isso, a memória de curta duração não sofre extinção ao longo das 4 ou 6 horas em que pode se estimar sua duração máxima; a partir desse intervalo, passa a ser gradativamente substituída pela memória de longa duração.” (IZQUIERDO, 2010, 81). É interessante notar o papel desempenhado pela memória de trabalho nessa distinção, separar o que precisa de um espaço de tempo maior para se desenvolver sem demandar exatamente o armazenamento a longo período, por não se caracterizar nem como aprendizado nem como episódico. E isso pode ser comprovado novamente pela leitura. Dificilmente se lembra o conteúdo das páginas de um livro que se lê no dia seguinte, ao se retomar a leitura; a não ser a síntese produzida como aprendizado, e que sim foi armazenada como memória de longa duração. [...] uma das razões pelas quais a memória curta não se extingue é que essa propriedade faz com que ela possa efetivamente cumprir seu papel de “alojamento temporário” da memória, enquanto “sua casa” definitiva está sendo construída. (IZQUIERDO, 2010, 81).

2.2.2 Memória de Longa Duração

A casa definitiva das informações processadas pela memória de trabalho, segundo Ivan Izquierdo, passa pelos critérios expostos no capítulo anterior, quando se identifica uma memória de longa duração. Por definição, este tipo de memória é caracterizado, em sequência da memória de curta duração, pelo armazenamento por mais de 6h. No entanto, pode ser plural no sentido da longevidade: um, dois, três dias, três meses, três anos, ou a vida inteira. E talvez o mais complexo de se identificar é o que ocasiona uma memória de longa duração longa.

Os conceitos dispostos nas Seções 2.1 e 2.2.2 permitem a conclusão de que os tipos de memória de longa duração se restringem às memórias procedurais e declarativas. As memórias procedurais persistem, afinal internalizam-se procedimentos como andar, falar, por toda a vida, assim como muitas memórias semânticas. Mas as episódicas dependeriam de vários fatores.

Um fator da maior persistência de algumas memórias é o nível de “alerta emocional” que acompanha sua consolidação inicial, como demonstraram Cahill e McGaugh (1998) numa série de experimentos e observações importantes no fim da década de 1990. Todos recordamos por mais tempo e em maior detalhe acontecimentos que ocorreram com um forte grau de alerta emocional: nosso casamento, o nascimento de nosso primeiro filho, a morte de Ayrton Senna, a morte de alguém muito querido. Poucos recordamos em detalhe a tarde anterior ou posterior a esses acontecimentos; ou, sem ir muito longe, a tarde de ontem. (IZQUIERDO, 2010, 82).

Segundo Izquierdo, o nível de alerta emocional é um importante fator para a persistência da memória, que pressupõe uma informação armazenada de longa duração, e quanto mais alto for o nível de alerta, por mais tempo ela permanecerá. É um conceito definidor, ela atua em camadas, destacando superficialmente as lembranças mais imediatas – de nível de alerta elevado – até as últimas camadas, as memórias evocadas com menos frequência, obedecendo, a princípio, a algumas regras de evocação, por recursos específicos, como o *priming*.

Um simples exercício de recuperação de memórias remotas (da infância, por exemplo) provaria que, entre algumas delas, estejam alguns eventos traumáticos importantes, em certa medida, para formar algum tipo de experiência, como, por exemplo, a primeira vez em que se toma um primeiro choque ao se colocar o dedo na tomada – e reforça-se aqui o “alguns eventos traumáticos”, pois há estados de trauma que se bloqueiam inteiramente pelo inconsciente, e isso se detalhará posteriormente. Essas lembranças são marcos históricos, palavras-chave dentro do sistema humano, e, por conseguinte, de fácil evocação, justamente pela incidência com que retornam. Na mesma linha de raciocínio dessa primeira experiência dolorosa com a corrente elétrica, esse evento passa a ser uma espécie de parâmetro de comparação em situações perigosas que podem causar choque elétrico. É possível que as experiências dolorosas com correntes elétricas não cessem na primeira ocorrência, e que em outro episódio tenha sido até

pior que a anterior. No entanto, a combinação de surpresa da primeira e segunda ocasiões conformam um marco histórico, uma elevação considerável do nível de alerta.

Por outro lado, há memórias armazenadas, pouco utilizadas e que, contudo, não são apagadas. Um exemplo comum é quando se reconhece alguém que pouco se viu, muito tempo depois; ou uma música ouvida como um forte indício da enorme capacidade de armazenamento da memória que ainda é desconhecida. Revela-se, então, que não se registram apenas situações com algum nível de alerta, mas também aquelas corriqueiras. Boa parte da memória é constituída por fragmentos pouco acessados, que corriqueiramente são lembrados via estímulos sensoriais. Um deles é o visual, que permite identificar um rosto pouco visto, mesmo muito tempo depois do contato. Com a pista de uma fisionomia que, por algum motivo foi registrada, um recurso como o *priming* pode resgatar essa informação fragmentada. Acontece muitas vezes, reconhecer-se uma pessoa, mas se esquecer o nome dela, o que se atribui à incompletude da memória, por apagamentos ao longo do tempo ou pela própria consolidação que não registra uma cópia fiel do evento.

Nicole Costa Faria e Carlos Alberto Mourão Júnior (2015) revelam dois fatores substanciais a esta pesquisa. O primeiro é que há perdas durante a fase de consolidação das memórias; os pesquisadores afirmam: “mesmo as melhores memórias não são perfeitas” (FARIA; JÚNIOR, 2015, p.785). Ou seja, uma memória nunca poderá ser fiel à sua fonte geradora. Quanto ao segundo, cada memória evocada automaticamente é modificada, ou seja, cria-se uma camada diferente que é agregada ao todo. E a camada mais recente é aglutinadora das experiências do presente, que se juntam às demais de maneira coerente. Se as memórias fossem pacotes, sem essa maleabilidade temporal, seriam um pouco similares à sensação de quando se assiste, na vida adulta, a um filme adorado na infância, ou se lê um livro que fora significativo na mesma etapa da vida, mas em uma leitura atualizada é provável que já não represente o mesmo em sua recente recepção.

(...) por mais carregado de emoção que seja um evento, nunca seremos capazes de nos lembrar de todos os detalhes. Mesmo as "melhores" memórias não são perfeitas, há sempre algum grau de perda durante o processo de consolidação. Assim, outra peculiaridade das memórias de longa duração é seu caráter não estável. Além das perdas que ocorrem logo durante o processo de consolidação, toda vez que evocamos uma memória, modificamos mais ainda essa mesma memória. Portanto, com o passar do tempo, ao relatar uma vivência de nossa infância, por exemplo, estamos cada vez mais distantes de relatar o que realmente aconteceu. De fato, a evocação nada mais é do que um processo de edição de fragmentos de memória, os quais são organizados pela memória de trabalho e pelas funções executivas visando formar um todo mais ou menos coerente. Por isso cada um lembra de um determinado fato à sua maneira. A evocação está, portanto, longe de ser uma reprodução fiel das informações que foram arquivadas. Trata-se, em verdade, mais de um processo criativo do que reprodutivo. (MOURÃO, FARIA, 2015).

As memórias adquiridas, caracterizadas como longa duração, transitam por regiões do cérebro até se transformarem em aprendizado (semântica); ou lembrança (episódica, autobiográfica). Primeiramente, no hipocampo, migrando depois para a região do córtex. E essa consolidação das memórias de longo prazo, ao que tudo indica, acontece durante o sono. Isso pode explicar o porquê de, depois da sua concretização, as memórias, ou a carga de informação que passou por uma série de processos mnemônicos até se estabelecer, adquirem, muitas vezes, a dimensão ou o *status* de “sonho”. Nesse sentido, é importante notar a aproximação estética entre memória e sonho, uma vez que não haveria a capacidade de sonhar sem memória.

Estudos apontam que há uma verdadeira interdependência do sono para a boa fixação daquilo que se recebe de informação relacionada às memórias procedurais e declarativas, sejam episódicas ou semânticas. Durante o sono há uma revisão das informações recebidas durante o dia, e processos que apontam o que vai permanecer por mais tempo e o que pode ser excluído. E essa consolidação acontece no último estágio, o *REM*²⁴, apontado como cíclico, que ocorre até quatro vezes por noite em intervalos de aproximadamente 90 minutos. A supressão deste estágio do sono acontece pela sua privação, por remédios antidepressivos e lesões cerebrais, que são pistas utilizadas pelos pesquisadores para comprovar a hipótese ao longo dos anos, desde que essa interdependência foi apontada nos anos 1970.

Pesquisadores denominam neuroplasticidade a capacidade maleável da memória em se adaptar ao presente e sua relação com o sono *REM*, comportando-se como um dispositivo que atua durante a consolidação das memórias de longa duração até alcançar melhor performance, quando atua em condições favoráveis, ou seja, no bom sono. A neuroplasticidade é um

24 REM é a sigla para *Rapid Eye Movement* (Movimento Rápido dos Olhos), que é uma das fases do sono em que ocorrem movimentos rápidos dos olhos sob as pálpebras fechadas. O estudo do REM é importante na neurociência porque essa fase do sono está associada a vários processos fisiológicos e neurológicos que afetam a cognição e o comportamento. Durante o sono REM, a atividade elétrica do cérebro se assemelha àquela que ocorre quando estamos acordados, e há uma intensa atividade cerebral em várias áreas, incluindo o córtex pré-frontal, o hipocampo e o sistema límbico. Além disso, o sono REM é importante para a consolidação da memória, pois é durante essa fase que ocorre a reativação de circuitos neurais envolvidos em processos de aprendizagem e memória. O sono REM também está associado a fenômenos como os sonhos, que são imagens e narrativas que ocorrem durante o sono e podem fornecer insights sobre o processamento emocional e cognitivo do indivíduo. Estudos mostram que a atividade cerebral durante o sono REM está associada à elaboração e consolidação emocional, ao processamento de memórias autobiográficas e à integração de informações novas e antigas. Portanto, o estudo do sono REM é importante na neurociência porque permite entender melhor como a atividade cerebral durante o sono afeta processos cognitivos e comportamentais, bem como entender como os processos de consolidação da memória e o processamento emocional ocorrem durante o sono.

dispositivo importante para este estudo como solução de problemas intrincados no cruzamento entre passado e presente. No dito popular “*uma boa noite de sono*” soluciona o mais difícil dos problemas, o que cientificamente pode comprovar-se autêntico, quando, na vida prática, as soluções para problemas apresentados precisam dessa pausa natural para que possam sedimentar, misturar-se organicamente às nossas experiências do passado por meio de nossas memórias, e assim, apresentar mais possibilidades de resolução.

O sono, nesse sentido, é fundamental à vida porque é quando se desconecta dos afazeres cotidianos, permitindo que o processamento central vasculhe arquivos em busca de similaridades que possam facilitar, ou até resolver problemas. Não são raros os relatos de pessoas que os solucionaram durante um “sonho” ou que os resolveram com mais facilidade no dia posterior. Assim, trata-se de um entendimento notório. Na mesma perspectiva a plasticidade sináptica, determinante ao armazenamento das informações, desempenha papel importante não só na resolução de problemas intrincados, mas também em isolar “anomalias” logo identificadas como nocivas para a saúde, mesmo sendo um subproduto de processos cognitivos, e não biológicos, como um vírus, por exemplo. Uma dessas anomalias denotam trauma. E, nesse sentido, é importante adentrarem-se, ainda neste capítulo, à procedência e ao comportamento de situações traumáticas dentro deste mecanismo, que poderiam, a exemplo dos anticorpos que o organismo produz quando um micro-organismo viral o acomete, eliminá-las. No entanto, essas memórias são mantidas, porém, armazenadas e desativadas.

2.3 MEMÓRIA SENSORIAL

O que acontece ao redor afeta a todos, literalmente, por meio dos sentidos – Audição, Olfato, Paladar, Tato e Visão, Equilíbrio, Movimento e Sinestesia. Nesse aspecto, percebe-se que a experiência da vida é baseada, entre outros fatores, na compreensão das respostas aos estímulos sensoriais que auxiliam a interpretação do que, efetivamente, se percebe.

Divide-se a memória sensorial em dois grupos: sensações de natureza física, onde ficam a Audição, o Tato, a Visão, o Equilíbrio e o Movimento; e as sensações de Natureza Química, lugar do Olfato, do Paladar e da Sinestesia. As sensações de Natureza Física, como o próprio nome já indica, são estimuladas por uma ação física; enquanto as de Natureza Química envolvem reações químicas e bioquímicas. Portanto, cada uma será trabalhada em áreas específicas do cérebro. E, como se sabe, em alguns casos, a diminuição de sensibilidade, ou mesmo a ausência de uma dessas sensações, amplifica outras capacidades, como é o caso de alguns grupos de PCD (Pessoas com deficiência).

A “memória icônica”, nome atribuído à memória sensorial visual, é armazenada por um processo elétrico simples e fica retida até cerca de meio segundo (500 milissegundos). Já a memória sensorial auditiva é conhecida como “memória ecoica”²⁵, tem seu registro um pouco mais extenso, e dura até 20 segundos. No entanto, têm a mesma natureza química. São as duas memórias sensoriais mais comuns, cujos estímulos são aqueles de que mais se recorda.

Maurice Merleau-Ponty evidencia o processo cognitivo no modo como o cérebro armazena informações por meio da percepção diretamente ligada aos sentidos. Na mesma linha, o psicólogo e neurocientista cognitivo Endel Tulving é referência pela relação do armazenamento da memória com a cognição.

Várias informações presentes no cérebro são utilizadas no resgate da memória, que se classifica quanto ao tipo de estímulo. Nesse âmbito, as memórias podem ser visuais, táteis, auditivas, gustativas ou olfativas; quanto ao tempo de armazenamento da informação, configuram-se memória de trabalho, memória de curto prazo e memória de longo prazo; e, quanto ao tipo de aprendizagem, podem ser implícitas ou explícitas. (TULVING, 1972, 382).

A pesquisadora Anne Muxel (1996)

sugere que nossa memória cria uma biblioteca de aromas para ativar a capacidade dos sentidos evocarem lembranças e, ainda que de forma efêmera, evocar/recuperar esses momentos/sensações. Impossibilitada de gravar, conservar e mesmo de arquivar, somente com o poder evocativo, a memória desses sentidos também não se transmite. Mas, é possível, no âmbito da descrição referente a determinado evento, retermos o sabor das coisas[...] Por alguns instantes, a duração inerente à sensação vivida nos traz um aspecto qualitativo, ainda que externo e diferenciado da própria coisa, somos capazes de reter elementos perceptíveis por conta de uma memória voluntária: Tal gosto ou aroma nos lembra de vovó; dos jardins da nossa infância; dos almoços compartilhados pela família nas tardes de domingo... (DODEBEI, ORRICO E RIBEIRO, 2015, p.11).

Esses conceitos levantados por Muxel dialogam fortemente com a experiência proporcionada pelo Audiovisual, em cuja fruição, quando assistimos a um filme, dois sentidos são afetados pragmaticamente, visão e audição, sendo que pode-se nesse processo, desencadear a sinestesia, condição em que os estímulos sensoriais são cruzados ou associados de maneira incomum. Outros sentidos podem ser suscitados à reação, porém, como consequência da experiência proporcionada por esses estímulos. Com base nesta descrição, outro interesse deste estudo é a forma como os sentidos desencadeados pela memória são interpretados esteticamente na imagem animada e seu potencial de gerar sensações para além do estímulo comum no

25 Memória ecoica ou memória para sons pode ser definida como memória sensorial muito breve de alguns estímulos auditivos. Normalmente, armazena-se por períodos de tempo ligeiramente mais longos.

espectador, com elementos pertinentes ao vasto campo das artes: forma, cor, composição, textura, sons, segundo Izquierdo, que oferece o esclarecimento para a questão.

A memória guarda emoções. Por exemplo, se, neste momento, cair o teto em nossas cabeças, ou algo do estilo, e sairmos correndo, nos lembraremos sempre desse episódio. A parte que é informacional ou cognitiva, ou seja, a visão do teto caindo, nossa corrida etc. pode ser armazenada ou não. No entanto, a parte emocional, o susto que isto nos daria, o terror que nos causaria, certamente seria registrado. (IZQUIERDO, 1997-98, p.2).

A forma de registro citada por Ivan Izquierdo instiga quanto aos possíveis resultados da materialização dessas emoções. Ao destacar a possibilidade de que essas lembranças sejam abstratas, ou talvez ausentes de qualquer imagem reconhecível, pode-se inverter essa lógica, e as sensações serem responsáveis por gerar imagens, que, por sua vez, podem ser abstratas e ausentes de analogia. Afinal, questiona-se o que poderia sobrar de memórias pouco ou quase nunca acessadas, mas que, por alguma razão, não são apagadas.

Nos subcapítulos anteriores, constata-se que memórias pouco utilizadas podem se fragmentar, e a recuperação total delas depende de alguns fatores. Apesar disso, o estímulo para evocação pode vir de qualquer uma das fontes sensoriais. Por serem de curtíssima duração, não conseguem fornecer informações de complexidade em âmbito sequencial. Imaginar, por exemplo, o perfume marcante de uma flor como a Dama da noite, o aroma pode evocar memórias de onde passamos; de onde havia tal perfume característico. Considera-se um estímulo sensorial olfativo generalista, que não vai resgatar apenas um episódio específico, mas vários em que o padrão ‘perfume de dama da noite’ se repete.

Em termos de narrativa, um estímulo sensorial pode ser capaz de combinar simultaneamente fragmentos por meio da memória de trabalho e do *priming*, que, por sua vez, desencadeia uma história que condense o motivo de uma série de similaridades.

É incrível pensar as relações que Anne Muxel constrói ao formatar um índice, ou até um sistema de busca avançado, que tem um processamento poderoso gerenciando suas tarefas (memória de trabalho). No entanto, necessita-se mais que um estímulo para que esse motor de buscas funcione. Ele pode se manifestar conscientemente à medida que é provocado. Em um exercício prático, recorda-se de lugares em que se esteve mediante estímulo da textura da areia. Serão inúmeros estímulos. Interessante é também notar a função do *priming* dentro dos processos mnemônicos de recuperação. Uma vez que se recorda de um lugar em que se tenha sentido a textura da areia, uma praia, por exemplo, haverá uma pista que levará a outra praia, e assim por diante, até se catalogarem experiências com um índice simples proporcionado pelo sentido tátil.

Apesar da visão e audição terem sua importância significativa e irrefutável no registro e evocação de memórias que permitem identificar tudo ou quase tudo o que está à volta, a natureza do sentido olfativo, segundo a pesquisadora Dora Nunes Gago (2018), permite maior imersão:

“(...) uma cartografia de emoções, uma geografia de afetos, a partir dos quais se reconstrói a vida na tessitura narrativa. Subjugados a essa recriação das memórias através de impressões que jazem nos meandros do inconsciente, os aromas revelam uma dimensão mais profunda e íntima da memória. (GAGO, 2018, p. 75).

Há desdobramentos significativos ao se emergir em um espaço, como aponta Gago. É um recurso potente quando se trata de recuperar informações fragmentadas. Como se houvesse um gatilho neste índice aromático que aponta para um capítulo inteiro específico no qual as regiões cerebrais afetadas já estivessem mapeadas. Voltando ao exemplo do ‘perfume de dama da noite’, quando o autor deste documento fez recentemente o exercício de imersão no espaço, aproveitando uma árvore florida que há perto de sua casa, constatou uma experiência fugaz. Quase instantaneamente, ao inalar o perfume, a memória resgatou lembranças de cidades do interior de Minas Gerais as quais visitou em algum momento da vida, quando, durante os passeios noturnos, era quase impossível não notar tal perfume de flor. Comportando-se como uma colagem de vários recortes, essa lembrança é em si espacial, porque além de localizar a geograficamente da planta – na maioria dos casos plantadas em espaços públicos, canteiros de calçadas – geralmente ajuda a descrever visualmente o ambiente: postes antigos de madeira, a luz piscando, chão de terra vermelha, a mata quase uniforme, o céu estrelado e a geografia acidentada.

Da mesma forma e intensidade, o paladar pode se comportar como o olfato. Um sabor, ou uma combinação de sabores, pode reativar uma recordação ou uma rede de recordações que podem estar pré-mapeadas nesse índice. A diferença é que não provoca necessariamente uma imersão geográfica, mas se poderia atribuí-la a uma imersão afetiva, em casos de recuperação de recordações a que se julguem boas. E, em alguns casos, principalmente na infância, pode gerar algum tipo de trauma com experiências negativas com determinado alimento. Uma lembrança gastronômica de grande recorrência entre as pessoas é o sabor afetivo da comida materna, que pode ser descrito como um conjunto de sabores e temperos, que, na medida certa, é similar à experiência caseira. Em *Ratatouille*, animação da *Pixar*, produzida e distribuída pela *Disney*, há umas das melhores cenas (Figura 6) para se ilustrar a evocação de memórias por meio do paladar. O rato *Remy* prepara um prato especial – não por acaso do próprio *Ratatouille* – para o crítico gastronômico *Anton Ego*, cujo paladar se reconhece como um dos mais difíceis

de se agradar em Paris. Porém, a experiência imediatamente evocou lembranças remotas da sua infância, quando apreciava a receita que sua mãe fazia, e, da forma como esta parte específica da cena é montada, há a impressão do instantâneo, do fugaz, exatamente replicando o recurso biológico de como essas memórias são recuperadas.

FIGURA 6 - FRAMES DO FILME RATATOUILLE, 2007



Fonte: *Ratatouille*, Brad Bird (35mm, 1,51, 31'48"-31'54", 2007).

Uma situação traumática do autor deste estudo com sabores, foi quando, na infância, foi impelido a tomar um suplemento vitamínico composto por óleo de fígado de bacalhau. Foi uma experiência tão intensa e marcante, que, mesmo nunca mais provando algo com sabor similar – a memória dá suporte à fuga que evite a repetição da situação que não foi agradável – é possível localizar e detalhar o espaço, o frasco do suplemento, a pessoa que encheu a colher para que ele o tomasse, o local, o período do dia e a justificativa para que aceitasse toma-lo.

É nítido que nossa memória ficaria rapidamente “saturada” se conservássemos todas as imagens de nossa infância, especialmente as da nossa primeira infância. O que permanece que é o interessante por ser produto de uma erosão pelo esquecimento. As

lembranças são esculpidas pelo esquecimento como os contornos da costa pelo mar. (AUGÉ, 1998, p. 29; *tradução nossa*).²⁶

No curta “A montanha mágica”, o realizador Petrus Cariry narra memórias de sua infância em um parque de diversões, ilustradas na Figura 7, colocando-as em choque com a realidade ao revisitar esse lugar. No percurso, em visita à rua onde morara, ele narra: “*Eu ainda posso sentir o cheiro da gráfica que ficava vizinha à minha casa*”. (A MONTANHA MÁGICA, Petrus Cariry (35mm, 1.66, 13', 24", 2009). A cidade e o espaço que habitou foram circunstanciais para reativar a memória olfativa da gráfica e se subentendem presentes em sua memória; o cheiro da gráfica como um elemento atemporal, que ainda é vivo, mesmo não existindo mais a gráfica no local.

FIGURA 7 - FRAME DO FILME “A MONTANHA MÁGICA”, 2009



Fonte: *A montanha Mágica*, Petrus Cariry (35mm, 1'66", 8'44", 2013).

Há uma complexidade na recuperação de memórias que envolve diferentes sentidos e podem exercer funções completamente diferentes no registro e evocação, a depender do evento. Sentidos, como a visão e a audição, comumente são utilizados para funções gerais, como o reconhecimento. E há outros sentidos, como o olfato, paladar e o tato, que podem aumentar a intensidade quando evocados por pistas diretas, como foi o caso descrito do ‘perfume da dama da noite’; ou até mesmo indiretas, como o caso da experiência negativa com sabor do suplemento vitamínico. Importante notar é que independente do sentido, há uma potencialidade geral e particular, no registro e evocação de memórias. Ora podendo atuar como um eixo

26 “Il est bien évident que notre mémoire serait vite ‘saturée’ si nous devions conserver toutes les images de notre enfance, en particulier celles de notre toute première enfance. Mais c’est ce qui reste qui est intéressant. Et ce qui reste – souvenirs ou traces, nous allons y revenir –, ce qui reste est le produit d’une érosion par l’oubli. Les souvenirs sont façonnés par l’oubli comme les contours du rivage par la mer. » (AUGÉ, 1998, p. 29).

central, ora como complemento, com funções de intensificar, expandir e criar uma experiência de recuperação mais vivaz.

2.4 DEFORMAÇÕES, RUÍNA E ESQUECIMENTO

O esquecimento é parte fundamental para a compreensão da animação de um testemunho enquanto registro. Estruturá-lo como unidade de tempo até a memória encontrar alguma informação faz parte do seu mecanismo. Mais do que isso, Marc Augé²⁷ (1998, p. 29) coloca o esquecimento como necessário ao trabalho da memória. Ivan Izquierdo (2011) observa

cientificamente que a imensa maioria de tudo aquilo que aprendemos e de tudo aquilo que armazenamos se extingue ou se perde com o passar do tempo. A memória pessoal e coletiva elimina aquilo que é trivial e, muitas vezes, armazena fatos que nunca sequer vivenciamos. O descarte ou a inativação de algumas memórias tem fundamental importância para a manutenção da própria memória e do próprio indivíduo, uma vez que armazenar todos os fatos e lembranças vividas acarretaria sobrecarga de memória, o que impediria o seu adequado gerenciamento, além de que, algumas lembranças que nos causam medo, traumas, dentre outras, podem ser prejudiciais e, por isso, são providencialmente desativadas de forma inconsciente. (IZQUIERDO, 2011, p.19).

A animação não ficcional que traz, como base narrativa, o testemunho, carrega alguns traços comuns observados nessas produções, como a preferência pela materialidade oferecida pelas técnicas manuais, além da utilização da voz *off*²⁸, recurso muito comum ao testemunho, e que se encaixa como dispositivo acionado posteriormente à produção do registro cinematográfico.

Carregadas de plasticidade, seja na composição de cenas, iluminação e escolha do material, a animação em *stop motion*²⁹, ou no estilo gráfico e de materiais comuns à técnica bidimensional, como a tinta a óleo, a aquarela, o carvão, os pastéis (ou em alguns casos que simulam digitalmente os mesmos) atribui à construção manual o gesto que aproxima a memória à materialidade, o que se vê em filmes como *Nyosha* (2011); *Black Tape* (2014), *Salers* (2014),

27 Marc Augé é um antropólogo francês muito conhecido por seu livro “Não lugares”, origem do termo que define lugares transitórios na contemporaneidade.

28 Técnica de narração em que uma voz é ouvida no filme, mas não faz parte da ação visual. Em outras palavras, é uma narração que é adicionada ao filme em pós-produção. A voz pode ser de um personagem do filme que está falando em off ou pode ser de um narrador que está comentando sobre a história ou fornecendo informações adicionais. O voice-over é uma técnica comum em documentários, comerciais e outras produções audiovisuais, e pode ser uma maneira eficaz de fornecer contexto ou informações adicionais para o espectador

29 Técnica de animação na qual objetos inanimados são fotografados quadro a quadro, com pequenas alterações em sua posição, criando a ilusão de movimento quando as imagens são reproduzidas em sequência. Essa técnica envolve a captura de várias imagens estáticas de um modelo físico ou objeto, movendo-o em pequenos incrementos entre cada imagem. Quando as imagens são reproduzidas em sequência, o movimento é perceptível.

The night Witch (2013), *Mend and Make Do* (2014), *Etoile* (2014) entre outros. Nota-se uma correspondência com o mecanismo não linear que manifestam as memórias, que podem surgir com diferentes formatos e texturas, dependendo da fonte que as estimula, às vezes sem foco, disformes, quase orgânicas, coloridas ou sem cores, abstratas, e que reforçam, com essa escolha, a natureza dinâmica do que é registrado e armazenado diariamente na memória.

Dessa forma, evidencia-se a aspiração primária de legitimar um processo ausente de filtros e organização sistêmica, em que a consciência processa as informações armazenadas ao longo da vida, como se o resultado dessa materialização fosse o primeiro tratamento dessa catarse emocional. No campo das artes visuais, seria o equivalente a uma pintura apresentada em no seu primeiro rascunho, seguindo a forma mais fiel da sua origem.

Há algo de prestidigitação nessa arte que tem o cérebro de fazer memórias, de transformar realidades, conservá-las, às vezes modificá-las e revertê-las ao mundo real. E há também magia naquela nobre arte, a do esquecimento, sem o qual o próprio Borges afirmava que é impossível pensar. Sem o esquecimento, o convívio entre os membros de qualquer espécie animal, inclusive os humanos, seria impossível. (IZQUIERDO, 2010, p.26).

Ao longo do tempo, o que acontece com as memórias, aquelas de longa duração, resistentes a todos os processos orgânicos comentados nos subcapítulos anteriores, compara-se às ruínas, o resultado constante e inexorável da deterioração da matéria exposta ao tempo, assim como as condições para que, assim, fossem definidas.

“O homem que nada esquece”, de Borges, é biologicamente impossível, segundo a neurociência. Talvez essa seja uma bifurcação quando comparamos a sua capacidade de armazenamento a um computador, e o que disso poderá se desdobrar no futuro com a evolução da inteligência artificial. Nesse sentido, há o esquecimento de origem orgânica, o qual Izquierdo sinaliza como a ação programada de esquecer, uma necessidade de sobrevivência do corpo físico, o que justifica a existência de tantos tipos de memórias, com funções distintas, inclusive a do esquecimento, como é o caso da memória de curta duração. Há o esquecimento gradual, principalmente de lembranças pouco ou nunca acessadas, e há o esquecimento como estratégia de sobrevivência, ligado à psiquê humana, que, como o trauma, causa danos à matéria, o que se abordará no subcapítulo seguinte. Registra-se também o esquecimento patológico.

Paul Ricoeur³⁰ (2010), ao analisar a obra “Matéria e memória”, de Bergson, sintetiza que a intuição mestra é regida pela máxima do ‘devir que dura’. A partir da reflexão, indaga-se

30 Ricoeur é conhecido por suas contribuições para a hermenêutica, a filosofia da linguagem, a teoria da narrativa e a ética. Sua obra abrange temas como a interpretação da ação humana, a natureza do tempo, a memória, a justiça, a identidade pessoal e a relação entre a filosofia e a religião.

se o esquecimento é o devir despedaçado, arruinado. Ele pode se perder por completo, mas também pode-se fragmentar e se perder aos poucos, sem obedecer à lógica cronológica na que os fatos foram registrados. Quanto mais fragmentos se perdem, mais a lembrança fica comprometida. Considera-se, aqui, a sequência de imagens do quebra-cabeças no Subcapítulo 2.1, para ilustrar também esta passagem. Com a ausência de fragmentos, a imagem fica irreconhecível, apesar da permanência de alguns elementos. Ricouer (2010) considera o esquecimento uma unidade de medida do tempo até a recuperação da lembrança. Neste sentido, considera-se toda ruína uma concentração de devires despedaçados, por vezes reorganizados, que permanecem com sua origem cada vez mais distante, mas que fraturam o tempo, sejam com fragmentos, sejam com reorganizações e elementos consequentes de evocações.

As memórias longevas; ou de longa duração, são de fato armazenadas sem data de expiração quando evocadas, transpostas ao presente e irremediavelmente transformadas. Por outro lado, as que são armazenadas, mas não evocadas, ou o são com pouca frequência, sofrem um grau de deterioração maior que as que são constantemente utilizadas. É comum em histórias de pessoas idosas, cujas repetições são consideradas pelo autor deste estudo. Em essência, as histórias permaneciam as mesmas, mas contadas em formatos diferentes em cada repetição. E a passagem do tempo desempenha um papel crucial. Em intervalos relativamente curtos entre escutar a mesma história, há variações leves de elementos. Já em intervalos longos, explicitam-se algumas lacunas, inversão de temporalidades na linha original, substituição de termos e até adequações da narrativa à contemporaneidade.

No curta “Isabella”, lançado em 2015, dirigido por Ross Hogg e Duncan Cowles, há a intervenção da animação, a ‘história recontada’ é explorada desde a perspectiva de uma idosa de 92 anos, Figura 8, a seguir, já debilitada com patologias que afetam diretamente as memórias de trabalho e curto prazo. A sinopse opõe o esquecimento à reminiscência, quando questiona “*Quanto da sua vida é necessário para recordar quem você é?*” O pleonasma é sintetizado em cortes precisos; utilizado como estratégia narrativa para reforçar a história que se repete, revelando uma fratura, a parte que foi esquecida devido às patologias apresentadas, que é a parte essencial a este estudo

FIGURA 8 - FRAME EXTRAÍDO DO FILME “ISABELLA”, 2015



Fonte: *Isabella*, Ross Hogg; Duncan Cowles (9'19", 4'06", 2015).

A materialização da memória no corpo de Isabella por meio da oralidade, sobre uma lacuna aberta que não se fecha, sobre o ponto que não se apresenta no curta. Ao optarem narrativamente pela simulação do esquecimento, Ross e Duncan exploram a forma em detrimento do conteúdo da história que Isabella narra, um episódio que provavelmente marcou sua infância, cuja memória pode ter moldado a personagem. O filme apresenta dois momentos distintos: o tempo da narrativa e o tempo durante o seu registro. Sua infância e sua maioridade, dois pontos longilíneos, separados pela questão que a própria personagem escala sobre as consequências que essa fratura no tempo operou em sua vida social.

O curta “Isabella” oferece um conteúdo significativo à reflexão ao se posicionar defronte ao que Bergson denomina hábito, localizando a personagem como a materialização da própria memória, sua origem e ruína. Bergson compreende que “nosso presente é a própria materialidade de nossa existência” (BERGSON *apud* RICOUER, 2010, p.442). E, nesse espectro, o corpo guarda também os rastros dessa existência, explorados pelos planos fechados que Hogg e Cowles oferecem em contraponto à natureza cronológica da infância de Isabella.

Ao refletir sobre o esquecimento, Ricouer (2010) coloca em perspectiva o reencontro com a reminiscência. Avalia-se, dessa forma, o reconhecimento nas próprias lembranças, potencializando um “estado de latência”, que se reconstrói e se reorganiza ao mesmo tempo em que se distancia da origem, a cada reencontro.

Reconhecer uma lembrança é reencontrá-la. Reencontrá-la é presumi-la principalmente disponível se não acessível. Disponível, como à espera de recordação, mas não ao alcance da mão, como as aves do pombal de Platão que é possível possuir, mas não agarrar. Cabe assim a experiência do reconhecimento remeter a um estado de latência da lembrança da impressão primeira cuja imagem teve de se constituir ao mesmo tempo em que a afecção originária. (RICOUER, 2010, p.441).

O reencontro projeta circunstâncias mais ou menos relevantes. É o equivalente ao que se chama “fratura no tempo”, que pode circunscrever um rastro. E este, por sua vez, permitirá

aceder às conexões despendidas para tornar uma reminiscência longeva. Quanto mais distante da sua origem, mais plástica e suscetível a alterações será, definindo-se também pelo que foi transformado. Intrínseco à ideia de transformação está o esquecimento, no sentido orgânico e psicológico do processo, que já assinalava Izquierdo (2011) com o fundamental papel dessa função na manutenção da vida.

Nesse aspecto, os contornos do esquecimento definem sua real profundidade, como a essencial composição da transformação. A plasticidade da memória, como demonstrado em subcapítulos anteriores, elo entre passado e presente, é responsável por moldar o subproduto que provém desse encontro, atribuindo-lhe significado condizente às necessidades presentes do indivíduo. Resgatando novamente a linguagem computacional, é similar aos *updates* que constantemente se fazem em aplicações, a fim de garantir seu funcionamento em detrimento da adaptabilidade dos sistemas operacionais que permitem, assim, sua execução.

Nesse aspecto, a antítese “lembrar o esquecimento” gera algum sentido quando se indaga que só se consegue localizar um esquecimento porque ainda há rastros que permitem a sua recordação. Não há esquecimento sem que, em primeira escala, haja a lembrança. É o que Ricouer (2010) determina em sua investigação como a “presença da ausência”, por meio da permanência das “inscrições-afecções”, que, segundo ele, proporciona “distância e profundidade temporal” e a capacidade de reconhecer, para além da lembrança, a ausência nela contida. (RICOUER, 2010, p. 436-437). Transpondo aos escritos dos primeiros subcapítulos, classifica-se como a ausência de fragmentos, mas não do todo, como a imagem do quebra-cabeças pressuposto no Subcapítulo 2.1.

Retornando ao curta Isabella, os instigantes dois primeiros planos que fazem um prelúdio da personagem, utilizando pontualmente imagens do ‘ruído de fundo’ de TV e borrões de tinta espalhados na superfície de um papel (Figura 9), representam a ausência. Semiologicamente, remete-se a um código para o irreconhecível, que indubitavelmente se faz presente em alguma escala, e, nesse caso, nas texturas disformes do ruído de TV e nas formas abstratas que a tinta aguada percorre a superfície de um papel. Rastros irreconhecíveis de fragmentos, que, quando no tempo e na forma correta, conseguem ser organizados e gerar uma “lembrança-imagem” bergsoniana, aplicada ao conceito de “sobrevivência da imagem”, a que Ricouer (2010) examina como “o reconhecimento que nos autoriza a acreditar: aquilo que uma vez vimos, ouvimos, sentimos, aprendemos não está definitivamente perdido, mas sobrevive, porque podemos recordá-lo e reconhecê-lo.” (RICOUER, 2010, 443).

FIGURA 9 - FRAME DO FILME “ISABELLA”, 2015



Fonte: Isabella, Ross Hogg; Duncan Cowles (9'19", 1'33"- 2'14", 2015).

Examinar a função narrativa destes trechos mencionados acima revela outras camadas a se aprofundar nos capítulos seguintes, mas não obstante, importa pontuar. A prevalência da escolha do material artístico em detrimento das possibilidades de representação do esquecimento, adquire a função de materializar imagetivamente essa ideia, tal qual se apresenta em consonância com a profundidade pretendida. A possibilidade da tinta aguada espalhada no papel, delineando caminhos e formas que, em certa medida, se comunicam na expansão, demonstra coerência com os caminhos neuronais que as ligações mnemônicas percorrem para acessar as informações armazenadas e permitir a ação de recordar. Apesar da simulação digital e da ausência de textura que a escolha implica, embora incline a outros tipos de análise que destoem do objetivo principal aqui discutido, representa um incômodo intransponível, quando se reflete em termos narrativos das escolhas fílmicas. É curioso o sentimento de conforto gerado ao se substituir a imagem virtual da tinta pela textura real do papel, com a intervenção de uma tinta aguada que percorre os veios do suporte conforma imagens inesperadas, fusões e dissoluções até ocupar todo o papel, cumprindo, assim, seu paralelo com a pretensa dualidade, recordação e esquecimento. Talvez porque o papel é um material factível ao tempo em que Isabella narra o episódio de sua infância em detrimento da impossibilidade da imagem construída digitalmente.

A intercorrência sobre a imagem digital, apresentada acima, revela a importância histórica do objeto em sua função de rastro na experiência material e o reconhecimento espontâneo, por vezes, inesperado que essa mediação da coisa presente guia a experiência sensorial. Nesse sentido, Bergson atribuíra ao objeto a função do reconhecimento, mas salientou a existência da materialidade do objeto em si. Dessa forma, o que se consegue formar é uma imagem do mesmo, condição que ele descreve como “virtualidade”, termo adequado pelo autor, cuja obra “Matéria e memória”, com primeira edição em 1986, se conecta à contemporaneidade.

Temos consciência de um ato *sui generis* pelo qual deixamos o presente para nos recolocar primeiramente no passado em geral, e depois numa certa região do passado: trabalho de tentativa, semelhante à busca do foco de uma máquina fotográfica. Mas nossa lembrança permanece em estado virtual; dispomo-nos simplesmente a recebê-la, adotando a atitude apropriada. Pouco a pouco aparece como que uma nebulosidade que se condensasse; de virtual ela passa ao estado atual; e, à medida que seus contornos se desenham e sua superfície se colore, ela tende a imitar a percepção. Mas continua presa ao passado por suas raízes profundas, e se, uma vez realizada, não se ressentisse de sua virtualidade original, se não fosse, ao mesmo tempo que um estado presente, algo que se destaca do presente, não a reconheceríamos jamais como uma lembrança. (BERGSON, 1999, p.155).

Ao se desenharem os contornos do objeto existente em lembranças, elimina-se o fenômeno material em si, para se permanecer com as próprias imagens, o que é uma interpretação do objeto, que dependerá, por sua vez, de uma série de fatores, os quais determinarão a experiência de apreensão dessa informação, como a luz, a distância, o estado de conservação, além da possibilidade de outros sentidos serem afetados simultaneamente.

Indubitavelmente, a interpretação, fragmento pessoal formado a partir de cada experiência, caracteriza-se como um afastamento da realidade. E à medida que as lembranças, ou memórias de longa duração são evocadas durante a vida, elementos são esquecidos e substituídos por outros que podem dar mais sentido à experiência. Apesar da plasticidade da memória ao convergir elementos e dinamizar o sentido, é de certa forma de natureza oblíqua notar que alguns traços mantêm coerência original, afastando o purismo cartesiano do “céu é azul”, e provendo profundidade e consistência à natureza do indivíduo. No mesmo sentido, atua potencialmente a memória quando frui, por exemplo, de uma obra literária. Só se forma o imaginário a partir de palavras, devido ao arcabouço de virtualidades que se acumula e se transforma ao longo do tempo.

2.5 TRAUMA

O primeiro questionamento urgente elaborado ao se abordar o trauma dentro do escopo proposto por este estudo é a sua correlação com a memória. Tratando-se de uma experiência emocional disruptiva, a princípio, seu interesse epistemológico estaria relacionado às ciências que estudam a psiquê humana. No entanto, não é difícil encontrar pontos convergentes. O trauma, enquanto evento, pode ser decorrente de uma situação pontual, por períodos constantes ou fragmentados. A consequência do trauma, independente da sua natureza em relação à duração e características do evento em si, é sem dúvida, o que permanece. E mais do que isso, o questionamento inerente ao armazenamento de memórias tão danosas para a saúde mental com consequências para a saúde física, poderia se concentrar em questões que interroguem a permanência da sua forma intrusiva, além da intensidade com que se manifestam.

O sentido do que permanece relaciona-se intrinsecamente à memória por compartilharem a mesma natureza, ou seja, uma informação armazenada a longo prazo divide opiniões da comunidade científica, por compartilharem, ou não, características, e volta-se à atenção para este fenômeno, pelas suas especificidades que se destacam pela forma visceral de ocorrência, por suas graves consequências, além da sua permanência, como uma bomba relógio, cujo gatilho pode ser desencadeado por elementos, ou rastros, históricos contidos no evento original, definindo um estado de latência permanente e imprevisível.

Há dúvidas em relação ao tipo de memória que um trauma pode gerar e como os dispositivos de memória lidam com o conteúdo danoso em que estão circunscritas, entre outros aspectos, ao Transtorno de Estresse Pós-Traumático³¹, também conhecido como TEPT. Estudos mais aprofundados sobre esse distúrbio e a diferenciação entre lembranças traumáticas e comuns afetam diretamente a memória autobiográfica. Isso pode ser definido como uma amnésia dissociativa, e, embora as lembranças pareçam não estar armazenadas, elas podem modificar o comportamento.

O TEPT pode ser definido como a resposta anômala com a qual algumas pessoas reagem diante de uma experiência traumática, devastadora ou dolorosa. Classificá-la como anormal pode ser um erro, visto que são reações normais de pessoas diante de situações insólitas. A incapacidade de enfrentar essa experiência leva a pessoa a experimentar sintomas de intrusão associados a esse mesmo acontecimento. Esses sintomas podem ser lembranças angustiantes recorrentes, sonhos ou pesadelos, reações dissociativas – que podem levar a uma perda de consciência do presente – mal-estar psicológico e evasão de tudo o que estiver relacionado a essa experiência e reações fisiológicas intensas.

Benjamín, apesar de não ter estado num campo de extermínio - ele, por assim dizer, não precisou estar num deles para saber o que significavam - definiu de modo sucinto o seu princípio: "*Das Ideal dès chockformigen Erlebnisses ist die Katastrophe*" ("O ideal da vivência do choque é a catástrofe"). (...) O sujeito submetido ao choque mobiliza todo o seu aparato psíquico e corporal para a sua defesa. (SELIGMAN-SILVA, 2000, p.91).

31 Transtorno de Estresse Pós-Traumático, ou TEPT, é um distúrbio caracterizado pela dificuldade em se recuperar depois de vivenciar ou testemunhar um acontecimento assustador, que tem o trauma como consequência. A condição pode durar meses ou anos, com gatilhos que podem trazer de volta memórias do trauma acompanhadas por intensas reações emocionais e físicas. Entre os sintomas estão pesadelos ou lembranças repentinas (*flashbacks*), fuga de situações que relembrem o trauma, reações exageradas a estímulos, ansiedade e humor deprimido.

As causas mais comuns do TEPT são os desastres naturais – inundações, terremotos ou tsunamis – os acidentes e as doenças. No entanto, há um tipo de acontecimento que costuma ter índices de 70% a 80% de desenvolvimento de TEPT: as atrocidades humanas. Essa categoria carrega toda brutalidade oposta à civilidade e valores humanitários que, por vezes, a civilização acredita ter alcançado. Estes incluem assaltos, assassinatos, atos terroristas, tortura, abusos sexuais, estupro, campos de concentração etc.

As pessoas que sofreram um estresse pós-traumático apresentam dificuldades em sintetizar, categorizar ou integrar a memória traumática em uma narrativa, ou seja, lembrar do episódio e relatar os detalhes do que ocorreu e como foi sua reação. A vítima apresenta dificuldade em acessar fragmentos dos eventos em sua memória, e perde a sua intensidade emocional, potencializando o déficit na estrutura do discurso, e o desenvolvimento dos relatos tende a permanecer com expressão emocional intensa.

Em consideração à natureza distinta e comportamento das lembranças traumáticas, registram-se os aspectos mais relevantes. O primeiro faz referência à recuperação conturbada, com fragmentos armazenados fora da consciência e com a presença de *flashbacks* emocionais; a passagem do tempo influencia, de maneira positiva, a recuperação (quanto maior o tempo decorrido, maiores são as probabilidades de recuperar a lembrança); essas lembranças são exatas e duradouras quando recuperadas; são invulneráveis à mudança; quanto mais a experiência traumática se mantém no tempo, menor a probabilidade de recuperação; são evocadas de forma automática e incontrolável por gatilhos – estímulos neutros agora condicionados.

O choque causa uma suspensão de toda atividade psíquica bem como uma desconexão com a percepção. A amnésia traumática decorre desta brusca ausência de tópicos e dinâmicas psíquicas. Neste momento de paralisia psíquica e sensorial, Ferenczi afirma que toda a impressão mecânica e sensível será aceita sem resistência, porém nenhum traço mnêmico subsistirá, mesmo no inconsciente. (FERENCZI, 1934 *apud* MORENO & COELHO JÚNIOR, 2012, p. 53).

Os pesquisadores Manuela Moreno e Nelson Coelho Júnior acreditam que o evento traumático provoque uma ruptura com o sistema responsável por recolher as memórias, impedindo que se capturem normalmente como em um padrão de situação corriqueira. Eles exploram o bloqueio no movimento mnemônico que o evento traumático desencadeia no cérebro, quando argumentam que, “se há memória na neurose traumática, ela só é concebida enquanto memória sensorial, ou traço perceptivo, não tendo alcançado a qualidade de representação do traço mnêmico”. (FERENCZI, 1933 *apud* FIGUEIREDO, 2002, p. 166).

A motivação descrita se apresenta como uma explicação plausível que pode ajudar a entender o porquê de ser tão difícil para as vítimas de situações traumáticas relembrar

detalhadamente o(s) evento(s) de forma evocativa provocada. Os relatos científicos descrevem como um retorno constante emocional fidedigno ao evento, com consequências psicológicas semelhantes à origem. Neste caso, é instigante a hipótese, considerada por Manuela Moreno e César Coelho, de não haver sinais de plasticidade e transformação da memória ao longo do tempo, quando a vítima desenvolve o TEPT. E a ausência de traços de reconhecimento na memória de longa duração é um fator imprescindível para essa análise, e conduz à percepção mais sintética de que, de um evento traumático, o que permanece é o terror, levando a vítima ao sofrimento permanente.

O medo é uma experiência emocional profundamente enraizada na evolução para facilitar a sobrevivência e ajudar a evitar ou escapar de situações potencialmente prejudiciais. No entanto, ao contrário de nossos ancestrais evolucionários, os contextos, as circunstâncias e os estímulos que surgiram para envolver os circuitos do medo baseados na evolução se expandiram muito além da prevenção de predadores em potencial para promover a sobrevivência. (LEDOUX, 1993).

Uma pesquisa mostrou que veteranos de guerra apresentaram sintomas de TEPT quando visualizaram imagens de combate. Esses dados revelam que muitas pessoas vivenciaram ao longo da vida uma experiência traumática, por exemplo, como terem participado de uma guerra, terem sido exiladas por questões políticas, experiências agudas de perdas, entre outros eventos estressantes, que tornam o indivíduo mais vulnerável, deixando marcas à sua autoestima e prejuízos cognitivos à memória.

A memória é prejudicada quando a vítima apresenta a persistência do evento traumático, a ideia fixa, a dificuldade de esquecer o ocorrido, recordações aflitivas, dores de cabeça, dificuldade em selecionar sentimentos relevantes do evento estressante, dificuldade em evitar pensamentos, sentimentos associados ao trauma, dificuldade em registrar conteúdos, em aprender coisas novas com redução do interesse em atividades e sintomas psicóticos, como alucinações, ilusões e confabulações.

Ao transpor uma história traumática à narrativa audiovisual, conseqüentemente há liberdade em se alterar a linha do tempo do evento, apostar em potencialidades materiais que conectem o trauma ou sintetizem as motivações, além da possibilidade de gerar um resultado impactante e potencializado, embora os contornos éticos para os conflitos sejam, vez ou outra, nebulosos. Dessa forma, com a possibilidade de manipulação do espaço-tempo, contar uma história baseada em um trauma pode, inclusive, dissecar a própria natureza do trauma em si, não só os aspectos do evento.

No documentário brasileiro “A torre das donzelas”, lançado em 2019, dirigido por Susanna Lira, aplica-se um dispositivo eficaz para a evocação de lembranças traumáticas, com o que automaticamente se expõem os riscos éticos impostos pela necessidade em recuperar

temas urgentes, mas que envolvem atrocidades humanas e conseqüentemente há o risco de afetar os envolvidos. Ao recuperar memórias da ala dedicada às presas políticas do presídio Tiradentes em São Paulo, conhecida como Torre das Donzelas, à época da Ditadura Militar, a realizadora convidou algumas remanescentes dessa aterradora experiência para planejar e reunir memórias do espaço físico da torre (Figura 10), que hoje não existe mais no presídio, demolido em 1972.

FIGURA 10 - FRAME DO FILME “A TORRE DAS DONZELAS”, 2019



Fonte: *A torre das donzelas*, Susanna Lira (97', 85'57", 2018).

Coletivamente, essas mulheres desenharam as configurações do espaço físico da torre nos mínimos detalhes. Com esta planta, Susanna reconstruiu e reproduziu todo o ambiente em que conviveram por anos, dividindo suas vidas. E, a partir dessas lembranças, materializadas no presente, propôs que as convidadas retornassem e interagissem com o espaço, de modo a reconfigurá-lo; a significar, segundo o que expôs este estudo sobre trauma, o aproximar-se do passado e o desbloquear das lembranças retidas.

No entanto, o trauma manifesta-se de formas diferentes; o desbloqueio dessas memórias repentinamente, com a intensidade do dispositivo como foi proposto, poderia ser nocivo. Para uma delas, a experiência foi tão forte e tão presente com a reconfiguração do espaço, que ela não conseguiu adentrá-lo e, logo depois se libertar. Ela dormiu alguns dias por não conseguir distinguir alguns desses traços. Outras mulheres se emocionaram ao narrar como era o dia a dia na prisão, como se ajudavam, e como encontravam energia para enfrentar os traumas diários onde havia a iminência do risco de morte, e onde os gritos e marcas da tortura física e psicológica se manifestavam. E, como esperado nessas situações, outras mulheres não conseguiram compartilhar suas experiências, mesmo 40 anos após.

A visceralidade dessas experiências não exigiu sua forma mais brutal e desumana para serem desbloqueadas na sua origem. Necessitou-se tão somente da reconstrução do espaço físico. No entanto, todo o sofrimento reagiu sistematicamente à interação com o presente, com as dores que continuam marcadas no corpo de cada uma delas, mesmo que aquele lugar simbolizasse, dentre outras forças necessárias, a resistência. E, por esse motivo, muitos episódios narrados fazem referência à convivência e à ligação que desenvolveram dentro daquele espaço (Figura 11), o que permitiu se ajudarem mutuamente nos piores momentos.

FIGURA 11 - FRAME DO FILME “A TORRE DAS DONZELAS”



Fonte: *A torre das donzelas*, Susanna Lira (97', 72'31", 2018).

A excelentíssima ex-presidenta da República, Dilma Rousseff, foi uma das presas políticas que passaram pelo presídio Tiradentes, e uma das entrevistadas do documentário de Susanna Lira. À época da realização, Dilma ainda atuava na cadeira presidencial, e, por este motivo, não participou do processo de reconstrução da torre. No entanto, conversou com a realizadora, que registrou um momento importante na sua fala, em que ela discerne: *“A prisão é um controle do espaço e do tempo; e define o que você faz no seu cotidiano, e o como você faz; e te isola. Então, qual era o nosso objetivo? Não nos isolar, ter o controle do nosso espaço, dentro das nossas possibilidades e do nosso tempo.”*. Pelo curto, mas exponente raciocínio, pode-se, com empatia, delinear o apreço que essas mulheres tinham pela sua liberdade, bandeira pela qual continuam engajadas. Para Dilma Rousseff, figura pública, que, inúmeras vezes fala abertamente sobre as torturas que sofreu à época de sua prisão, por mais que as dores físicas a tenham marcado violentamente para toda a vida, o cárcere e a privação da liberdade conferem e delineiam a fratura provocado pelo regime ditatorial.

Para além do *live-action* documental, que desenvolveu dispositivos próprios que possibilitaram trafegar entre camadas temporais da memória suscetíveis ao registro audiovisual do trauma, materializando-se elementos simbólicos capazes de desencadeá-las em detrimento do fator imprevisibilidade, que pode ser um pouco mais controlado, tem-se a animação não ficcional, que, pela versatilidade da própria natureza da técnica, tem-se adequado cada vez mais a essa linha memorialística. Muitas vezes o mergulho no trauma dos personagens pode até ser mais imersivo que a verossimilhança da materialização no mundo real.

A animação não ficcional *Last day of freedom* (2015), realizada por Nomi Talisman e Dee Hibbert-Jones, tem como força motriz mais a proposta de se aprofundar no conceito de trauma enquanto experiência narrativa que na aposta de um dispositivo que possibilite essa mediação, como Torre das Donzelas. Lançado em 2015, o curta foi muito prestigiado e laureado em festivais, por contribuir, de forma significativa, ao debate contemporâneo, que transversaliza as consequências das atrocidades dos conflitos armados, no caso específico a guerra do Vietnã, em detrimento do racismo estrutural que conseguia somar uma camada ao que já era brutalmente terrível, mas que indubitavelmente está historicamente associado.

Em seus pouco mais de 30 minutos, o curta desenvolve seu teor estético – que se desdobra em parte do conceito narrativo adotado – na técnica animada da rotoscopia³², Figura 12, a seguir, e explora a possibilidade, reduzindo ao máximo o impacto visual. Para alcançar esse resultado, os realizadores retiram elementos e mantêm somente os traços no personagem principal, Bill Babbit, que narra a história do seu irmão Manny, um veterano da guerra do Vietnã que não conseguiu se libertar do conflito em sua mente e acabou desencadeando uma tragédia.

32 Técnica de animação que consiste em desenhar quadro a quadro sobre um filme previamente gravado, utilizando-o como referência para a criação da animação. Essa técnica é utilizada para dar uma sensação de realismo aos movimentos dos personagens e objetos animados, já que a animação é criada com base em movimentos reais capturados pela câmera. A rotoscopia foi desenvolvida no início do século XX pelo animador norte-americano Max Fleischer e tornou-se uma técnica popular para a criação de animações de longa-metragem, como o filme "O Senhor dos Anéis" de Ralph Bakshi. A rotoscopia também é frequentemente usada em videoclipes, comerciais e animações de jogos de computador para criar movimentos mais realistas.

FIGURA 12 - FRAME FILME “LAST DAY OF FREEDOM”, 2015



Fonte: *Last day of freedom*, Nomi Talisman; Dee Hibbert-Jones (36'05",11'05", 2015).

A análise do trauma é um tanto quanto complexa neste filme porque não está circunscrito a apenas um momento, ou mesmo limitado a um período, ou a um personagem. Há camadas que vão surgindo na linha temporal. Há o terror psicológico que a guerra provoca nos soldados que participam diretamente do conflito armado. O irmão de Manny, que é enviado à guerra após um episódio de alistamento conturbado, devido ao contexto do racismo estrutural e violento dos Estados Unidos, retorna com sequelas graves e um trauma profundo. No entanto, foi Bill quem precisou tomar decisões extremas para tentar salvar seu irmão e a família dele, dentro do mesmo contexto racista; e carrega imensa tristeza em seu olhar, por perceber que o Estado que lhe deveria dar o suporte necessário, mentiu muitas vezes e não o fez. São 30 minutos de angústia profunda devido à simplicidade dos traços que delineiam o trabalho de animação, e que expõe a tragédia implícita e oculta que Bill narra.

Muito similar à *Last day of freedom*, temos outra animação não ficcional que utiliza a mesma técnica de rotoscopia, mas que foi produzida a partir de um material *found footage* do mundialmente conhecido julgamento de O. J. Simpson (Figura 13). O curta *The Simpson Verdict* (2002), do multiartista Kota Ezawa, compartilha alguns dos recursos que Nomi e Dee utilizaram, como sintetizar elementos gráficos, que, na manipulação, se diferenciam, e o engajam em outro conceito. Em seu filme, Ezawa não representa as expressões de pessoas que estão na cena, mas não participam diretamente do enredo narrado, somente daquelas que influenciam seu estudo de caso. Ele concentra-se nos olhares intempestivos, nos mínimos detalhes, que quase ninguém percebe, para, então, descortinar as implicações raciais que ele atribui ao caso, clarificando o racismo estrutural que ainda atua com muita força naquele país, e constitui-se um trauma coletivo, crônico e que, mesmo em tempos atuais, é difícil dizer quando deixará de se constituir um trauma.

FIGURA 13 - FRAME EXTRAÍDO DO FILME “THE SIMPSON VEREDICT”, 2002



Fonte: *The Simpson Verdict*, Kota Esawa (2'48", 1'15", 2002).

2.6 MEMÓRIAS FALSAS E O EXPERIMENTO PSICOLÓGICO EM “VALSA COM BASHIR”

O filme arrebatou a crítica em todo o mundo com o processo de rememoração de lembranças traumáticas. Há uma sequência em especial que conecta o tema pungente deste projeto de pesquisa, em que o realizador, Ari Folman³³, encontra seu amigo, Ori Sivan, proporcionando um dos pontos-chave para se compreender a estrutura narrativa presente na obra. Além de confrontar aspectos da memória no contexto traumático da guerra do Líbano, ele consegue expandir a discussão para o campo extrafílmico, alimentando o debate entre objetividade e subjetividade do conteúdo documental.

Ori Sivan afirma que “a memória é dinâmica, ela está viva”. Mesmo que alguns detalhes estejam faltando, preenchem-se as lacunas por recordações até que haja uma lembrança mais completa de algo que nunca aconteceu. A memória inclui eventos e experiências que ocorreram factualmente, que se constroem. Juntos, o real e o imaginário constroem o tecido da memória. Segundo o pesquisador Richard Palmer³⁴ (2006), é importante ressaltar que ambas as formas

³³ Ari Folman é um cineasta e roteirista israelense, Ele é mais conhecido por dirigir o filme animado "Valsa com Bashir" (2008), uma animação não-ficcional autobiográfica que aborda as memórias de sua experiência como soldado na Guerra do Líbano em 1982. Folman alcançou sucesso internacional com "Valsa com Bashir", que foi indicado ao Oscar de Melhor Filme em Língua Estrangeira em 2009 e ganhou o Prêmio César de Melhor Filme Estrangeiro. O filme recebeu aclamação da crítica e foi elogiado por sua técnica de animação inovadora, que combinou a rotoscopia com animação tradicional para criar um visual único e imersivo. Desde então, Folman dirigiu outros projetos, incluindo o filme live-action "O Congresso Futurista" (2013) e a série de televisão "Os Infiltrados" (2019). Ele é conhecido por abordar temas como guerra, memória e trauma em sua obra, e é considerado um dos cineastas mais importantes de Israel.

³⁴ Richard E. Palmer (1934-2020) foi um filósofo americano e professor universitário. Nasceu em Cleveland, Ohio, e estudou na Universidade de Chicago, onde obteve seu bacharelado em Filosofia em 1956. Em seguida, recebeu seu doutorado em Filosofia pela Universidade de Yale em 1961. Palmer foi professor de Filosofia na

de memória são inseparáveis da experiência da realidade, do habitar a que fenomenólogos chamam de “mundo da vida”: a estrutura de fundo permite que entidades, relações e identidades se tornem significativas. “Despercebido, pressuposto, abrangente, o mundo está sempre presente, transparente e iludindo toda tentativa de compreendê-lo como objeto.” (PALMER, 2006, p. 113-115).

Do ponto de vista científico, o dinamismo da memória proposto por Ori Sivan tem sua correspondência na neurobiologia, uma vez que, ao se resgatarem memórias, há perdas ou mudanças das memórias armazenadas. Contudo,

a imensa maioria de tudo aquilo que aprendemos e de tudo aquilo que armazenamos se extingue ou se perde com o passar do tempo. A memória pessoal e coletiva elimina aquilo que é trivial e, muitas vezes, armazena fatos que nunca sequer vivenciamos. O descarte ou a inativação de algumas memórias tem fundamental importância para a manutenção da própria memória e do próprio indivíduo, uma vez que armazenar todos os fatos e lembranças vividas acarretaria em sobrecarga de memória, o que impediria o seu adequado gerenciamento, além de que, algumas lembranças que nos causam medo, situações humilhantes, dentre outras, podem ser prejudiciais e, por isso, são providencialmente desativadas de forma inconsciente (IZQUIERDO, 2011, p. 19).

Ari Folman optou por utilizar a animação como suporte técnico para materializar seu processo de rememoração. É onde a metalinguagem se concretiza. Ele consegue estabelecer um diálogo do filme com o próprio filme, utilizando a psicologia da memória para construir seu argumento, que funciona tanto intrafilme como extrafilme. A memória, assim como a animação, pode ser flexível a ponto de ser moldada por experiências pessoais, sem, com isso, perder sua conexão com a realidade. Ohad Landesman e Roy Bendor (2011), que compartilham o mesmo fundamento, citam o fenomenólogo francês Merleau-Ponty³⁵ para defender esse ponto de vista:

O mundo da vida torna a experiência inteligível, mas ao mesmo tempo permanece intangível. Nesse sentido, o "mundo da experiência real" nunca é redutível ou empiricamente validado como 'mundo objetivo'. Como o fenomenólogo francês Maurice Merleau-Ponty (1962) coloca: "O real é um tecido com trama muito fechada.

Universidade de Macalester, no Macalester College, em St. Paul, Minnesota, de 1961 a 2002, quando se aposentou. Durante sua carreira, ele também lecionou em várias outras universidades, incluindo a Universidade de Tóquio, no Japão. Os interesses filosóficos de Palmer incluíam a fenomenologia, a teoria da interpretação e a filosofia da linguagem. Ele é mais conhecido por sua obra "Hermeneutics: Interpretation Theory in Schleiermacher, Dilthey, Heidegger, and Gadamer", publicada em 1969. Neste livro, Palmer examina a hermenêutica, a teoria da interpretação, em quatro filósofos europeus influentes: Friedrich Schleiermacher, Wilhelm Dilthey, Martin Heidegger e Hans-Georg Gadamer.

35 Maurice Merleau-Ponty (1908-1961) foi um filósofo francês e um dos principais representantes da fenomenologia do século XX. Nasceu em Rochefort-sur-Mer, França, e estudou filosofia na École Normale Supérieure em Paris, onde foi aluno de Edmund Husserl, o fundador da fenomenologia. Merleau-Ponty é conhecido por suas contribuições em áreas como a percepção, a corporeidade, a linguagem, a ontologia e a política. Ele propôs que a percepção não é um processo simplesmente passivo de recepção de estímulos sensoriais, mas sim um processo ativo e interpretativo que envolve a participação ativa do corpo na experiência perceptiva. Entre as obras mais conhecidas de Merleau-Ponty estão "Fenomenologia da Percepção", "A Estrutura do Comportamento" e "O Visível e o Invisível". Ele também foi influente em áreas como a psicologia, a antropologia e a história da arte.

Não esperam por nosso julgamento antes de incorporar os fenômenos mais surpreendentes, ou antes de rejeitar as invenções mais plausíveis da nossa imaginação. "Este mundo que se subtende como 'experiência real' e excede unidades empíricas, incluindo elementos não empíricos, tais como potencialidades latentes e estados imaginados de coisas que, enquanto eles permanecem muito depois da verificação empírica, ainda é uma parte muito importante da nossa maneira de experimentar e responder à realidade. (LANDESMAN, BENDOR, 2011 *apud* BELOTTE, 2015, p. 302-303).

Segundo Ivan Izquierdo, “a repetição da evocação das diversas misturas de reminiscências, somadas à extinção parcial da maioria delas, pode nos levar à elaboração de memórias falsas”, uma estratégia de defesa que o cérebro adota contra qualquer risco proeminente de mortalidade da memória. (IZQUIERDO, 2010, p.47). No subcapítulo anterior, se abordou o trauma enquanto anomalia que o cérebro tenta evitar devido às consequências danosas já apresentadas, mas que, por ser uma memória tal qual as demais, distinguem-se por suas características emocionais, e sua recorrência involuntária, que podem ser acessadas a depender das pistas que seguem, e sua origem permanece consistente mesmo com o passar do tempo. Essa é a razão pela qual as vítimas de traumas costumam descrever a experiência, relembra-la e revivê-la no presente, o que certamente leva a abalos psicológicos importantes.

Com o objetivo de evitar danos físicos e psicológicos que, de alguma forma, danifiquem a estrutura corporal no sentido de incapacitar funções vitais ao pleno funcionamento do organismo, a memória, além de bloquear, pode reinventar uma experiência traumática e, dessa forma, amenizar essas consequências. Expostas nos subcapítulos anteriores, há também memórias criadas para preencher lacunas ou informações que foram apagadas com o tempo, a fim de completar um ciclo mnemônico, que, contudo, têm natureza distinta de memórias forjadas a partir de outra experiência existente.

Para dar sentido a uma história, o cérebro recorre à imaginação, preenchendo as lacunas existentes de forma inconsciente. Como não poderia deixar de ser, ele faz esse trabalho da forma mais criativa possível, usando o que tiver à disposição.

Ivan Izquierdo cita a “mistura de memórias” como uma rotina, que opera dessa forma ao articular experiências, definindo, por meio delas, sentido e solução às necessidades imediatas. Dentro dessa mistura, podem estar as memórias que já passaram por algum tipo de edição, curiosamente, memórias que não são próprias, mas que se incorporam como se fossem. Não é incomum a reprodução de histórias dos pais como se as tivessem vivido os filhos, sem que sequer tivessem nascido à época dos acontecimentos. Há também histórias cheias de detalhes que se contam de alguém, cuja idade impediria tal lembrança, mas que pessoas que as presenciaram reproduzem. Esse fenômeno é denominado “memória postiça”.

Elizabeth Loftus, psicóloga americana, conduziu o primeiro teste de destaque envolvendo a implantação de memórias falsas em 1995. A ideia de Loftus era descobrir, nos experimentos, se era possível convencer alguém de algo que nunca viveu só na base do diálogo. A manipulação deu certo: uma em cada quatro pessoas testadas saíram dos encontros acreditando ter memórias sobre os mais bizarros acontecimentos. De abduções alienígenas, beijos em sapos a até mesmo um pedido de casamento feito a uma máquina de refrigerantes. Não houve limites para as distorções aceitas sobre a própria biografia.

Em 2015, outra pesquisadora encontrou resultados ainda mais distópicos. Em um experimento similar liderado por Julia Shaw, pesquisadora da *University College*, em Londres, 70% dos voluntários incorporaram memórias falsas. De machucados inventados a ataques de cachorro falsos, Shaw ainda conseguiu convencer seus voluntários a admitir pequenos crimes – furtos, por exemplo – que jamais existiram. No primeiro momento, nenhum participante se lembrava das histórias estranhas. Mas isso mudou após gastarem alguns minutos por dia, durante três semanas, tentando visualizar a cena. Não raro, eles não apenas acreditaram nas narrativas como as descreviam com propriedade.

As pesquisas conduzidas por Shaw e Loftus demonstram a adaptabilidade da memória mesmo diante da ausência de informações, de lembranças que não necessariamente estiveram alguma vez na vida das pessoas que participaram dos experimentos. A memória é hábil para aplicar a plasticidade e se apropriar de situações que não foram experienciadas, mas que ainda sim encontram correlação nas experiências existentes. Essa conexão cria laços mais ou menos coerentes, a depender da proximidade das experiências que foram confrontadas para se obter o meio termo correspondente a uma emulação do que nunca aconteceu. É o equivalente ao utilizar a referência de um objeto que coexistiu em duas épocas distintas como acesso a um passado ou momento não vivido. Por exemplo, utilizar uma camisa xadrez herdada do pai para se apropriar de histórias que ele contava quando vestia essa camisa na juventude, de forma a adaptá-las ao contexto do filho.

A animação não ficcional israelense *Valsa com Bashir*, de 2008, dirigida por Ari Folman, é um verdadeiro estudo de caso sobre memórias fabricadas, trauma, e recuperação de lembranças por meio do testemunho. E isso é apenas uma das camadas do filme, que, ao mesmo tempo, expõe, de forma branda e poética, mediado pela utilização da animação como técnica, os horrores da guerra e as atrocidades humanas despendidas por conflitos armados entre povos e nações. Sintomático é o fato expoente de muitas animações não ficcionais surgirem exatamente de lugares marcados pelo trauma coletivo de experiências decorrentes de conflitos civis armados e guerras, e se proliferarem na última década em busca de um meio que propague

estes relatos, que, no entanto, não têm indexação imagética na realidade. Embora cada uma dessas histórias represente uma fração desconhecida de um todo unilateral, e são fundamentais para remontar um quebra-cabeças complexo e aprofundar os detalhes conhecidos por fontes legitimadas pelo poder, um grande perigo para a própria história que verticaliza aspectos que só ascendem para uma página da “história oficial”, dependendo a que grupo interesse.

A crítica literária, professora e pesquisadora de temas como a psicanálise e o testemunho, Shoshana Felman, potencializa o discurso do testemunho de situações traumáticas que toma o formato audiovisual uma forma contemporânea importante de se propagar histórias que despontam de memórias e experiências pessoais.

Obras de arte contemporâneas usam frequentemente o testemunho, tanto como o objeto de seus dramas, quanto como o meio de sua transmissão literal. Filmes como *Shoah*, de Claude Lanzmann, *Lé Chagrin et la Pitié*, de Marei Ophuls, ou *Hiroshima mon amour*, de Marguerite Duras e Alain Resnais, nos instruem sobre as formas pelas quais o testemunho se tornou uma modalidade crucial de nossa relação com os acontecimentos de nosso tempo - com o trauma da história contemporânea: a Segunda Guerra Mundial, o Holocausto, a bomba nuclear e outras atrocidades da guerra. Como uma forma de relação com os eventos, o testemunho parece ser composto de pequenas partes de memória que foram oprimidas pelas ocorrências que não tinham se assentado como compreensão ou lembrança, atos que não podem ser construídos como saber nem assimilados à plena cognição, eventos em excesso em relação aos nossos quadros referenciais. (FELMAN apud NETROVSKI, SELIGMANN-SILVA, 2000, p.17).

Os relatos de Ari Folman e dos ex-soldados que participaram da guerra do Líbano ilustram, por exemplo, um episódio desconhecido daquele conflito. Havia muitos garotos na linha de frente do combate no exército Israelense, que não faziam ideia do que faziam ali, tampouco tinham a dimensão do que aquele massacre significava. Eis aí uma das vantagens da animação ao representar, não a fidelidade do que os personagens narravam, mas a sensação de entrar em um tanque de guerra e, dada a ingenuidade, em achar que se tratava de um passeio de férias com roupagem de treinamento militar (Figura 14). Toda essa sensação gerada não é gratuita, além de ser acompanhada de uma tensão crescente, reforçada pela trilha sonora, tem a função de contrastar com o que um conflito armado representa. Um tiroteio tem início e a realidade crua faz suas vítimas.

FIGURA 14 - FRAME EXTRAÍDO DO FILME “VALSA COM BASHIR”, 2008



Fonte: *Valsa com Bashir*, Ari Folman (86'26", 25'44", 2008).

Com essas características, podemos classificar *Valsa com Bashir* como um filme Evocativo, dentre as categorias propostas por Anabelle Roe para documentários animados. No filme, a técnica definitiva utilizada por Folman é a ferramenta que permite explorar e revelar seu passado, que, por virtude do trauma, é bloqueado de sua memória, demonstrando ser um meio eficaz de documentar o mundo de um ponto de vista subjetivo. (Dissertação do próprio autor, BELOTTE, 2015).

E a eficácia em materializar essa saga por meio da animação, que é em si o mecanismo de evocação do trauma, circunstancialmente traz à tona a discussão da confiabilidade da memória. Fica claro que a cada encontro, a montagem desse quebra-cabeças passa pelas experiências pessoais de cada um deles, e cada fato é genuíno somente no momento em que acontece. Após isso, tornam-se fragmentos capturados com grande carga de interpretação pessoal. É frequente os personagens não terem certeza do que estão narrando, e assumirem a postura da dúvida sem qualquer problema, às vezes, até como um alívio emocional. Folman, inclusive, revela que não sabe se realmente quer recordar, porque não sabe as consequências que isso poderá lhe trazer, alertando que as memórias se moldarão à necessidade do realizador de se manter distante de uma possível patologia psicológica pós-traumática. Buskila afirma que o escapismo de Folman é pulverizado quando realiza seus filmes, em que ele transmite as experiências do seu passado e que, talvez por isso, lide melhor com as lembranças da Guerra do Líbano, que, com o tempo, foram bloqueadas em sua memória.

Sabendo que agora estava presente no massacre, Folman procura a ajuda de uma professora especializada em situações pós-traumáticas para esclarecer o motivo do seu esquecimento. Zahava Solomon explica que esses traumas são chamados “eventos dissociativos”, “[...] quando uma pessoa vive uma situação, mas se sente como se estivesse fora dela” (SOLOMON, *Waltz with Bashir*, 43, p.45). Ela relata que, em 1983, foi visitada por um jovem fotógrafo amador que dizia que encarou a guerra como um filme, e como se todas as cenas que presenciara fizessem parte desse filme, amenizando internamente todo o terror e caos que o conflito causou: “Ele observava a guerra de um filme em vez de participar dela”, observou

Solomon. Até que um dia, em um hipódromo nos arredores de Beirute, ele viu uma cena que o chocou e o “tirou do filme”. Muitas carcaças de cavalos árabes massacrados. E isso o fez enlouquecer. Nesta sequência, Folman utiliza a metalinguagem para explicar temas dentro e fora da tela, antecipando o contraste que planejava para o final de seu filme. A câmera usada pelo fotógrafo para se proteger do terror da guerra representa uma metáfora para a animação não ficcional, que, ao subjetivar o tema (Figura 15), por exemplo, “protege” o espectador dos horrores da guerra. No entanto, para não afastar ou relativizar as consequências do conflito a curto, médio e longo prazo, Folman indexa cenas reais de Sabra e Shatila completamente destruídas. Interrompendo qualquer fascinação estética e fruição poética que a animação causasse, ele realinha o discurso e revela uma mensagem fundamentalmente importante no caso específico deste tipo de filme: não há beleza na guerra.

FIGURA 15 - FRAME DO FILME “VALSA COM BASHIR”, 2008



Fonte: *Valsa com Bashir*, Ari Folman (86'26", 36'37", 2008).

Na única lembrança de fato que Folman tem do conflito, reconhece Carmi Cna'na, ex-soldado que também esteve em batalha, e segue essa pista até a Holanda, para onde ele houvera se mudado. Carmi, empresário bem-sucedido na Holanda, que comercializa Falafel, comida típica do oriente médio, fora da mesma turma colegial de Folman, que pensara que o amigo seguiria um caminho diferente devido à sua aplicação nos estudos. Neste momento, eles caminham na neve até a casa de Carmi, quando Folman questiona se o amigo permitiria que se desenhasse junto ao seu filho na neve. Carmi não vê problemas, mas curiosamente pede para não ser filmado. Fato que poderia gerar dúvida, caso ao que se assistisse não fosse uma animação, e sim um registro direto, outro traço sutil de metalinguagem adicionado pelo realizador. Na cena seguinte, da transição para a interior da casa de Carmi, há seu filho correndo pela neve e brincando com uma metralhadora de brinquedo, uma analogia direta aos jovens israelenses que participaram da guerra e, muitas vezes, como se estivessem em uma grande brincadeira, episódio reforçado nas sequências posteriores. As memórias de Carmi seguem a

mesma linha tênue entre sonho e realidade, como outro indício de que o filme apresenta o pós-trauma, ou TPTE, como consequência psicológica a longo prazo aos indivíduos que participaram diretamente do conflito manifestam.

FIGURA 16 - CNA'NA E FOLMAN EM FRAME DO FILME “VALSA COM BASHIR”, 2008



Fonte: *Valsa com Bashir*, Ari Folman (86'26", 58'29", 2008).

Carmi relata a Ari Folman como os soldados foram transportados para o Líbano, no que ele chamou de “barco do amor”, que, em suas lembranças era similar a uma boate, onde todos os soldados dançavam e bebiam. Porém, na mesma cena, ele revela que, em sua mente, era assim, mas que, no entanto, anos mais tarde, descobre que se tratava de um velho barco militar. Um discurso que acentua, a cada cena, as experiências pessoais que constroem o filme, conferindo profundidade dramática a seus personagens, o que contribui por legitimar suas histórias, que, afastadas da realidade empírica, muitas vezes flertam com o surreal, uma resposta da memória que fabrica imagens para proteger o indivíduo do sofrimento. A surrealidade é aprofundada quando Carmi relata que teve uma alucinação em decorrência de um mal-estar que o abateu no barco, e que, desde o episódio, sonha com a mesma cena repetidas vezes. Uma mulher entra no barco, o pega em seus braços e o leva para ter sua primeira relação sexual. Da água ele vê o barco de longe sendo alvejado por bombas aéreas e seus amigos queimando no incêndio provocado pelas explosões. No entanto, a cena, apesar de uma alucinação, não é ilustrada de forma literal por Folman. Visualmente vemos uma mulher de grande estatura (um pouco mais que o dobro do soldado), nua, entrar no barco, pegar Carmi como se o mesmo fosse um bebê que necessitasse de proteção, e o leva para o mar. Na água, deitado sobre o ventre da mulher que nada de costas, Carmi observa a destruição do “barco do amor”.

Há uma sobreposição da subjetividade de Folman ao intervir no sonho do amigo para construir a metáfora do que fora relatado. Cena em que se observa simultaneamente essa construção em contraponto ao relato, considerando, que, apesar de Carmi, por meio da alucinação, evocar a masculinidade que tanto queria provar a seus amigos, uma interpretação

cabível é que ele necessitasse de um cuidado feminino, materno. No fim da sequência, Carmi ainda revela que, apesar de lembrar claramente sobre a marcha em Beirute, seu “sistema” bloqueou o massacre, e ele não se lembrava de nada. Eis o ponto-chave para Folman, que adiante, coletando mais pistas, verá que o ponto de convergência para o desencadeamento de suas lembranças seria o episódio fatídico conhecido como o Massacre de Sabra e Shatila.

Em busca de suas memórias, que progressivamente são desbloqueadas, como peças do quebra-cabeça são montadas, Folman encontra seu amigo Shmuel Frenkel, que também esteve no conflito e era comandante de uma unidade terrestre do exército. Agora veterano de guerra, atua como professor de artes marciais, e é o único dos personagens que relata todos os episódios com lucidez e segurança, como se ainda estivesse em combate. A naturalidade com que descreve em detalhes alguns dos episódios traumáticos, também o distingue dos demais, que sempre reagem com aflição e insegurança aos relatos. Frenkel descreve como usava uma estratégia para guiar os soldados pelo campo de batalha, já que era o mais rápido entre eles. Usava um óleo de patchouli, que tem uma fragrância muito marcante e característica, que facilmente poderia ser identificada à distância. Folman, observando toda a desenvoltura do amigo em explanar os episódios, demonstra certo receio a questionar Frenkel sobre sua participação na guerra. No entanto, parecendo antecipar a resposta, pergunta se ele lembrava da sua presença. Com muita segurança Frenkel afirma: “Claro. Você sempre esteve comigo desde o campo de treinamento”. “*Mesmo lá*”? Pergunta Folman, se referindo ao Massacre de Sabra e Shatila. “*Sim, mesmo lá*”, responde Frenkel, com a certeza empírica dos fatos.

Ao procurar o psicólogo Ori Sivan, que encorajou Folman a buscar essas lembranças, ele é confrontado pelo amigo a refletir sobre a motivação de querer se alistar e participar da guerra e sugere que o sonho pelo qual ele está obcecado em localizar as pessoas que compartilharam daquele momento é, na verdade, uma visão, um escapismo, uma situação criada por sua mente para bloquear o massacre. Coerente com o que a professora Solomon havia-lhe relatado sobre os “eventos dissociativos”. Sivan, então, tenta interpretar seu sonho, cujo início é sempre no mar, contando-lhe que o mar é a representação do medo e de sentimentos. Seu amigo chega à conclusão de que o interesse de Folman pela guerra não foi imediato, quando o mesmo tinha 19 anos. Começara antes, quando seus pais estiveram em Aushwitz e revelaram que viveram através dos campos e dos massacres. E essa informação é fundamental, no sentido que revela que Folman já havia fabricado memórias de um outro conflito que ele não viveu, mas passa a viver a partir das memórias de seus pais. Sivan ainda completa que Folman precisa encontrar pessoas que participaram diretamente do massacre para tentar descobrir qual foi seu verdadeiro papel naquele episódio, o que sintetiza o mecanismo investigativo em que o filme

investe para montar um quebra-cabeça de experiências muito pessoais, extremamente subjetivo, em que a utilização da animação como técnica é muito eficaz.

Após ir atrás de mais pessoas que estiveram no massacre de Sabra e Shatila, Folman conclui que Sivan estava certo. A cena de que se lembrou fora construída por sua memória, mas com bases concretas em sua experiência. No entanto, nela haviam pistas concretas do papel que ele cumpriu nos campos do massacre. Em seu sonho, vê a cidade iluminada por sinalizadores (Figura 17), os quais evocaram que ele foi o responsável por lançar os sinalizadores naquela noite. Porém, isso nunca o deixou menos culpado, uma vez que a iluminação artificial dos artefatos permitiu que o exército da Falange Cristã localizasse os “inimigos”. E, de acordo com Sivan, aos 19 anos, Folman se comparava a um assassino nazista.

FIGURA 17 – FRAME EXTRAÍDO DO FILME “VALSA COM BASHIR”, 2008



Fonte: *Valsa com Bashir*, Ari Folman, 86'26", 08'05", 2008.

No testemunho, a linguagem está em processo e em julgamento, ela não possui a si mesma como uma conclusão, como constatação de um veredicto ou como saber em si transparente. O testemunho é, em outras palavras, uma prática discursiva, em oposição à pura teoria. Testemunhar - prestar juramento de contar, prometer e produzir seu próprio discurso como evidência material da verdade - é realizar um ato de fala, ao invés de simplesmente formular um enunciado. (FELMAN, 2000, p.18, *tradução nossa*).

Ao subjetivar a experiência cruel de um conflito armado – conforme conceitua Felman sobre o ato de prestar um testemunho como forma de evidenciar e esclarecer os fatos – ao materializá-lo na técnica de animação e não na imagem indexada como é realizado costumeiramente, Folman permite a imersão em sua experiência mais íntima das consequências daquele episódio a longo prazo. Em sua narrativa investigativa, que procura pistas em memórias arruinadas pela dor e transformadas pelo sofrimento, em grande parte também presta um grande serviço ao expor as nuances e comportamentos de indivíduos que carregam traumas e marcas profundas e como estes se manifestam por meio de outras faculdades mentais, como os sonhos e metáforas construídas a partir das memórias originais.

Ao optar pela utilização da animação, Folman consegue transcender o formato documental, ao perceber que a imagem de registro *live-action* não sustentaria sua experiência, que encontra o conceito de Paul Wells, “em filmes relativos à memória existe uma ocorrência de emoções, sentimentos e estados de espírito que são particularmente difíceis de representar por meio de imagens em *live-action*.” (WEELS, 1998, p. 231). Não obstante, a experiência audiovisual que o filme proporciona, e o grande impacto que causou em seu lançamento, ajudou a propagar uma história pouco conhecida, no âmbito mais íntimo e sensível do testemunho, ao revelar e discutir o processo e não simplesmente produzir mais um enunciado.

3 A RELAÇÃO ENTRE MEMÓRIA, CORPO E MATÉRIA

Nada somos além daquilo que recordamos.
Ivan Izquierdo

3.1 A FORMA DA MEMÓRIA

Uma das hipóteses bergsonianas é a da percepção como um recorte de algo que já está no mundo material. “Desde a *monera*, um organismo unicelular, até o organismo mais complexo existente, existe percepção do que já se encontra na matéria”. Existe um intervalo entre o estímulo percebido e a resposta efetuada, definido por ele como ‘zona de indeterminação’. Essa indeterminação nada mais é do que a faixa de liberdade de ação sobre o mundo, ou seja, o espectro das múltiplas possibilidades de agir sob determinado estímulo percebido. E, neste recorte, interessa o desempenho da memória no espectro, sendo a própria um mecanismo complexo que torna os seres humanos tão distintos dos demais seres vivos. Motivo pelo qual se considera o presente um guardião do passado, estabelecendo, assim, uma interdependência para a existência, principalmente das individualidades.

O corpo é a escolha ininterrupta entre refração e a reflexão. Alguns eventos são absorvidos, e, assim, atravessam; outros, refletem, voltam. Às vezes de maneira rápida, reflexa, batendo na medula e voltando imediatamente; às vezes de maneira lenta, indo até o cérebro e se separando em milhares de caminhos antes de voltar e refletir isso. Reflete-se porque se quer escolher a melhor maneira de agir, de devolver movimento para o mundo.

Nossa percepção de um objeto distinto de nosso corpo, separado de nosso corpo por um intervalo, nunca exprime outra coisa senão uma ação virtual. Contudo, quanto mais diminui a distância entre esse objeto e nosso corpo, quanto mais, em outras palavras, o perigo se torna urgente e a promessa imediata, mais a ação virtual tende a se transformar em ação real. (BERGSON 1999, p.30).

Por esse motivo, o corpo recebe as vibrações e as comprime. Retém-se o que lhe interessa para a ação e descarta-se o que não lhe interessa. O mundo estaria diluído em vibrações ininterruptas, comprimidas pelo corpo para melhor entendê-las. Esta é uma capacidade incrivelmente útil e necessária para a vida. Transformar milhões de informações sensoriais em uma qualidade como, por exemplo: vermelho, nota fá, quente, sabor azedo etc. Imobiliza-se a matéria. Milhares de vibrações no mundo são recortadas e algumas são resumidas. Milésimos de segundo transformam-se em uma única sensação chamada “cor”; milhares de vibrações na terra, algo chamado “terremoto”; milhares de vibrações sonoras, algo chamado “minha música favorita”. O questionamento do que ocorreria entre a primeira e a última dessas vibrações seria a manifestação do passado, cuja boa recepção seria esperada.

A forma da memória, em sua complexidade, desafia nossa compreensão e nos leva a questionar a natureza dessa faculdade cognitiva. Platão³⁶, por exemplo, acreditava que a memória era uma lembrança das ideias eternas que as almas conheciam antes de nascerem. Para ele, a forma da memória estava intrinsecamente ligada à realidade do mundo das ideias, onde todas as experiências e conhecimentos verdadeiros residiam. Nesse sentido, a memória seria um processo de recordação dessas verdades perdidas, um acesso ao conhecimento profundo.

Por outro lado, René Descartes³⁷ via a memória como uma função da mente e do corpo. Para ele, a memória era uma das faculdades da alma, uma forma de reter informações e experiências passadas. Através desse processo, a mente constrói sua identidade e sua continuidade no tempo. A forma da memória, para Descartes, estava intimamente ligada à unidade entre a mente e o corpo, em um diálogo constante entre essas duas esferas.

Já David Hume³⁸, em sua abordagem empirista, concebia a memória como uma construção baseada em impressões e ideias. Para ele, a forma da memória era resultado da associação de experiências passadas, que deixavam rastros em nossa mente. Essas impressões se conectavam por semelhança ou contiguidade, formando um tecido complexo de lembranças que moldassem nossa percepção do mundo e de nós mesmos.

Bergson, por sua vez, adotou uma perspectiva mais fluida da memória. Para ele, a forma da memória era uma duração, um processo contínuo de fluxo temporal. A memória não se limitava apenas a reter fatos e eventos passados, mas estava presente em cada instante de nossas vidas. A forma da memória, nessa visão, era um elemento essencial para a compreensão da existência, permitindo-nos apreender a continuidade do tempo e a experiência do presente.

Diante dessas abordagens filosóficas, fica claro que a forma da memória é multifacetada. Ela pode ser compreendida como uma recordação de verdades eternas, uma interação associativa de experiências, uma construção da identidade ou um fluxo contínuo de duração. Tal complexidade evidencia a importância da memória em nossa vida e nos coloca diante de um mistério em busca constante pela melhor compreensão.

36 Filósofo grego conhecido por ser discípulo de Sócrates e fundador da Academia de Atenas. Suas obras abordam diversos temas, como ética, política, epistemologia e metafísica. Referências em "Mênnon", "Fedro" e "A República" (Edipro, 2014).

37 Filósofo, matemático e cientista considerado um dos fundadores da filosofia moderna. Sua obra mais famosa, "Meditações Metafísicas", busca estabelecer uma base sólida para o conhecimento humano por meio do método da dúvida. Referência em "Meditações metafísicas" (Editora 34, 2008).

38 Filósofo empirista e cético, conhecido por suas contribuições nas áreas de filosofia moral, filosofia política e filosofia da mente. Sua obra "Investigação sobre o Entendimento Humano" questiona a natureza do conhecimento e da experiência humana. Referência em "Investigação sobre o Entendimento Humano" (UNESP, 2007).

Em 1999, Bergson já questionava sobre os efeitos da memória no corpo, capazes de alterar a relação ordinária dos acontecimentos no tempo presente. “Tome-se um pensamento complexo que se desdobra numa série de raciocínios abstratos. Esse pensamento é acompanhado da representação de imagens, pelo menos nascentes.” Ativar uma memória de longo prazo por si só já é um mecanismo complexo e enraizado, e que muitas vezes pode não entregar fidelidade ao fato, tornando-o falso ou até abstrato; tornando frágil o discernimento ou o reconhecimento dos signos que somos treinados a reconhecer. As imagens nascentes são o rastro para o que ainda resta da memória buscada. Porém, com um nível de fragmentação e perda. Segundo Bergson, “as próprias imagens só são representadas à consciência depois que se desenham, na forma de esboço ou de tendência, os movimentos pelos quais elas mesmas desempenhariam no espaço, quero dizer, imprimiriam ao corpo (...)” o que condiciona o próprio corpo como receptáculo das manifestações pré-memorialísticas, liberando tudo o que contém implicitamente de movimento espacial. (BERGSON 1999, p.32).

Além das respostas diretas do corpo em reação às lembranças, considera-se o que acontece externamente ao domínio particular dos movimentos e a alteração que o passado, mediado pelo corpo no presente, provoca nessa relação com o meio. A percepção consciente da memória é uma representação do contínuo das imagens, uma simplificação do movimento do mundo que pode ser mais facilmente identificado por símbolos. E isso é uma das características que a arte em movimento produzida pela animação faz tão bem, sintetizar uma ideia e ao mesmo tempo amplificar seu efeito.

Segundo Bergson (1992, p.32), o reconhecimento de um objeto presente se faz por movimentos, quando procede do objeto; por representações, quando emana do sujeito. O corpo como limite movente entre o futuro e o passado, como uma extremidade móvel que o passado estenderia a todo momento ao futuro. É verdade que uma imagem pode ser, sem ser percebida; pode estar presente, sem estar representada; e a distância entre esses dois termos, presença e representação, parece justamente medir o intervalo entre a própria matéria e a percepção consciente que se tem dela.

Para transformar sua existência pura e simples em representação, bastaria suprimir de uma só vez o que a segue, o que a precede, e também o que a preenche, não conservando mais do que sua crosta exterior, sua película superficial. O que a distingue, enquanto imagem presente, enquanto realidade objetiva, de uma imagem representada é a necessidade em que se encontra de agir por cada um de seus pontos sobre todos os pontos das outras imagens, de transmitir a totalidade daquilo que recebe, de opor a cada ação uma reação igual e contrária, de não ser, enfim, mais do que um caminho por onde passam em todos os sentidos as modificações que se propagam na imensidão do universo. (BERGSON, 1999, p.33).

Ancorado à ideia de que a consciência é sempre consciência de algo, Merleau-Ponty diz que o corpo é, assim como a mente, consciente e representa uma intencionalidade em sua articulação com os sentidos, o que dá significado ao mundo. Ele contrapõe à filosofia cartesiana, e eleva o significado do corpo ao alterar seu estatuto fenomenológico, ao perceber sua expressão, e que os sentidos podem capturar o conhecimento e são a “tecnologia” que percebe o meio em que se está inserido. O corpo é a consciência dos sentidos, sendo que os dois estão sempre associados, o corpo é responsável por fornecer significado às coisas.

O corpo é senciente, ou seja, tem consciência dos sentidos, e, portanto, o corpo é expressivo. Ponty (1999) defende que não há uma separação entre mente e corpo, sendo o corpo uma extensão da mente, e, por sua vez, reciprocamente, a mente uma extensão do corpo. Nesse sentido, neurocientistas como Izquierdo defendem sistematicamente que há uma ligação direta entre os sentidos e o cérebro, por meio de uma camada de neurônios sensoriais. Um exemplo são as células presentes nos olhos, normalmente conhecidas como ícones e bastonetes (responsáveis pela captura da luminosidade), porém também são conhecidas como neurônios. Por essa razão nossos olhos podem ser reconhecidos como um posto avançado da mente, uma regra que também vale para os outros sentidos. Estabelecendo-se, assim, uma comunicação direta entre os sentidos e o cérebro.

“O pensamento nunca é vazio” é uma das bases da fenomenologia, à que Edmund Husserl chamava *epoché*³⁹. Para tanto, já que o pensamento é regido de corporeidade e pertence ao fluxo do ser senciente, prevê-se que a expressão corporal também não será vazia, e, dessa forma, a abstração (termo muito utilizado na arte geralmente para subjetivar uma obra em que não há correlação simbólica reconhecível) poderá ser a ressignificação de algo que existe ou que existiu, constituindo aí o ponto de interesse deste estudo: o passado que ali contém. Uma vez que o corpo produz significados, ele é, inclusive, responsável, pela articulação com a mente, por ressignificá-los. Sendo assim, o passado, em simbiose com o presente das ações, ocorre no gesto e compõe a ação do gesto, e não só está resguardado à consequência do mesmo. O gesto como um conhecimento tácito, motor, desempenhado pela memória de trabalho, conserva no

39 A frase "o pensamento nunca é vazio" é uma referência à ideia central da fenomenologia de que o mundo e as coisas que nele existem são percebidos através da consciência humana. De acordo com a fenomenologia, a consciência humana nunca é vazia, sempre está preenchida com alguma forma de percepção ou pensamento. O filósofo Edmund Husserl, que é considerado um dos fundadores da fenomenologia, desenvolveu a técnica da *epoché*, que é um método para a descrição precisa das coisas como elas aparecem na consciência. A *epoché* é uma suspensão do julgamento de valor para que se possa descrever as coisas conforme aparecem na consciência. Essa suspensão é importante para se alcançar uma descrição precisa e livre de preconceitos das coisas tais como elas são percebidas.

aprendizado e nas memórias de longo prazo, um arcabouço de experiências e sensações que o definem e o redefinem.

Ao refletir sobre sua obra, Paul Cézanne percebeu que não se pinta apenas com a mente, mas também com o corpo, ou seja, do corpo emana o gesto. E assim a obra é estabelecida, pelo que revela o estado psicológico ou a intenção de se realizar algo, traduzida no arcabouço do conhecimento que a memória compreende como aprendizado e o torna tácito - no caso do icônico artista, lê-se como pintura, ou o gesto de pintar. E o que Bergson identifica como o intervalo da indeterminação, entre imaginar, esboçar (e até pintar mentalmente), é o distanciamento circunstancial entre a obra materializada e a obra imaginada, porque há, na ação do corpo que faz a mediação do gesto, a inerente transformação da matéria.

Sua pintura seria um paradoxo: procurar a realidade sem abandonar as sensações, sem ter outro guia senão a natureza na impressão imediata, sem delimitar os contornos, sem enquadrar a cor pelo desenho, sem compor a perspectiva ou o quadro. (...) Cézanne não acha que deve escolher entre a sensação e o pensamento, assim como entre o caos e a ordem. Não quer separar as coisas fixas que nos aparecem ao olhar de sua maneira fugaz de aparecer, quer pintar a matéria ao tomar forma, a ordem nascendo por uma organização espontânea. Para ele a linha divisória não está entre "os sentidos" e a "inteligência", mas entre a ordem espontânea das coisas percebidas e a ordem humana das ideias e das ciências. Percebemos coisas, entendemo-nos a seu respeito, nelas ancoramos e é sobre este pedestal de "natureza" que construiremos ciência. É este mundo primordial que Cézanne quer pintar e eis por que seus quadros dão a impressão da natureza à sua origem, enquanto as fotografias das mesmas paisagens sugerem os trabalhos dos homens, suas comodidades, sua presença iminente. (MERLEAU-PONTY, 1999, p.116).

Quando Cézanne⁴⁰ escolheu pintar a natureza à sua origem, e não sua mimese, ele pinta a subjetividade do que foi produzido ao perceber aquela paisagem por meio dos seus sentidos. Do que a sua memória de longo prazo registrou, e posteriormente sua memória *priming* a evocou. Dos traços tácitos, das formas pictóricas apreendidas e tornadas mecânicas, refinadas, atualizadas e ressignificadas por suas próprias crenças ou descrenças (na escola impressionista, por exemplo, a qual abandonou, mas mantinha grande apreço e respeito daqueles que chamava de ‘mestres’). E a materializa na trama de tecidos da tela, utilizando um código simbólico próprio, o qual hoje, esteticamente pertence à escola pós-impressionista da pintura, mas não só esteticamente, há algo único e representativo que imediatamente identifica sua obra.

40 Paul Cézanne foi um pintor francês do final do século XIX e início do século XX. Ele é considerado um dos maiores artistas da história da arte e um dos principais precursores do movimento cubista. Cézanne nasceu em Aix-en-Provence, na França, em 1839, e estudou arte em Paris antes de se estabelecer em sua cidade natal. Ele começou a pintar paisagens e naturezas mortas, mas depois se concentrou em retratos e paisagens. Cézanne desenvolveu um estilo único que combinava elementos da pintura clássica com uma abordagem moderna. Ele foi famoso por sua técnica de "pintura em camadas", onde ele aplicava camadas sucessivas de tinta para construir a profundidade e o volume em suas pinturas.

O desenho deve então resultar da cor, se se quer que o mundo seja restituído em sua espessura, pois é uma massa sem lacunas, um organismo de cores, através das quais a fuga da perspectiva, os contornos, as retas, as curvas instalam-se como linhas de força, pois é vibrando que a órbita do espaço se constitui. "O desenho e a cor não são mais distintos, pintando, desenha-se; mais a cor se harmoniza, mais o desenho se precisa ... Realizada a cor em sua riqueza, atinge a forma sua plenitude." Cézanne não procura sugerir pela cor as sensações táteis que dariam a forma e a profundidade. Na percepção primordial, estas distinções do tato e da visão são desconhecidas. Com a ciência do corpo humano aprendemos depois a distinguir os sentidos. A coisa vivida não é reencontrada ou construída a partir dos dados dos sentidos, mas de pronto se oferece como o centro de onde se irradiam. (MERLEAU-PONTY, 1999, p.118).

Cézanne pintava utilizando as cores como a primeira camada de seu interesse porque as percebia, captava sua luminosidade, seu espectro entre a sombra, guardava-as e as ressignificava repetidas vezes, indistintamente influenciado pelo seu passado mediado pelo seu corpo no presente através do gesto. Traçando um paralelo possível com o que Ponty (1999) atribuía ao corpo, o estatuto de obra de arte em si é capaz de produzir outras obras, e, por isso, seu grande interesse pelo campo das artes, encontram-se neste estudo, a animação e a captura da subjetividade do mundo traduzida em movimento pela ação direta da natureza no corpo, alterando materialmente o meio o qual manipula.

Nessa mesma linha, Graça⁴¹ propõe a reflexão sobre a dependência da animação pelo aparato técnico à qual a linguagem se alia, a depender dos meios de produção que se propõem. De fato, há “subserviência aos modos que a ferramenta institui, como instrumento de configuração dos gestos e dos comportamentos.”

Se, por um lado, o potencial artístico de qualquer obra de animação depende profundamente da própria natureza do dispositivo técnico, por outro, advém da experiência sinestésica vital de seu autor do modo pelo qual vive o movimento das coisas e o de seu próprio corpo na medida em que a percepção do corpo vivo permitir-lhe quer o acesso ao real quer o gesto com qual investe a materialidade expressiva do seu filme no filme animado; não apenas avisam se faz gesto, mas todo o corpo Enquanto registro vivo, tanto do movimento espontâneo das coisas que orgânica ou inorganicamente se oferece a sua sensibilidade, como das ações as quais transforma o mundo mesmo Quando procura no real a origem referencial do seu trabalho o animador não representa de forma exclusiva nem por imitação nem por análise objetiva (GRAÇA, 2006, p.96).

O dispositivo técnico utilizado contemporaneamente de forma extensiva na produção de animação é o que se compreende de forma geral como máquina, que produz a automação de ações. E como qualquer prótese, a máquina humana produzida como facilitadora pode ser generosa a depender da forma como é utilizada. Na configuração dos corpos e das ações, ela é uma extensão do gesto, ou a transferência da mediação do gesto conciliado e facilitado por parte

41 Marina Estela Graça é professora na Universidade do Algarve, onde investiga a teoria da animação. É autora do livro “Entre o olhar e o gesto” (2006) e diversos artigos em revistas científicas que discutem a poética da imagem animada.

do processo artístico, cuja sabida complexidade reside em alterar o estatuto de uma imagem fixa para a imagem em movimento.

No presente estudo, é de fundamental importância fornecer informações precisas sobre a localização, tendo em vista o interesse em animações não ficcionais produzidas de forma artesanal. Nesse sentido, é preciso destacar que, embora não sejam desconsideradas as produções digitais, a ênfase recai sobre aquelas que apresentem as características autorais do próprio criador, sem que o aparato técnico seja utilizado para suspender a consciência e a criatividade do realizador. Dessa forma, é possível refletir com maior liberdade e profundidade sobre as obras contemporâneas, nas quais o uso da máquina, muitas vezes, é considerado condicional à realização do projeto. Contudo, é importante lembrar que, em alguma etapa da produção de uma animação, a utilização do aparato técnico pode-se tornar circunstancial e necessária, ainda que minimamente.

À guisa de ilustração dos apontamentos até aqui, apresenta-se o processo da realizadora e pesquisadora Sally Pearce. Em seu trabalho, investiga sua própria obra sob o recorte de uma palestra intitulada “*Posso desenhar minha própria memória?*”, onde expõe os efeitos da memória em seu corpo e os problemas decorrentes da ‘indeterminação’, ou seja, da liberdade gestual em registrar o que sua memória evoca no tempo presente em que concebeu a experiência. Em seu filme-investigação, Pearce interpõe duas lembranças distintas: a primeira, com uma doença grave a que foi acometida, sendo estas lembranças reminiscências traduzidas em sensações, muito mais do que imagens; e a segunda, visitas à Zona de Exclusão em Chernobyl, lugar pelo qual conserva fascinação. Em sua palestra ela mostrou um cavalo em animação (Figura 18) que vagueia através de paisagens sombrias em *live action*, com o qual ela representa suas “memórias quebradas”, termo que demonstra o processo de evocação de um momento dramático de sua vida. Em conexão com a sua primeira lembrança com a doença,

Em *Chernobyl Journey*, a parte em *live action* conta a história das minhas quatro viagens à Zona de Exclusão, entre 2009 e 2015, em busca de raros cavalos Przewalski, enquanto a animação é usada para desvendar subversivamente esta história aparentemente direta e cronológica ao contrário, traçando meu fascínio pela Zona de Exclusão de volta às memórias de uma doença aguda e de mudança de vida em minha própria linha do tempo, que foi de maio a agosto de 1986. No filme, a animação é usada não apenas para retratar meu mundo interior privado de sensações, emoções e memórias, mas também para traçar o lento processo de chegar ao autoconhecimento através de desvendar invisibilidades da natureza externa e política. No entanto, não é a animação em si que torna o filme experimental e subversivo, mas a maneira como a animação está intimamente entrelaçada às imagens em *live action*. Pelos métodos de composição e mistura, uma narrativa contra-histórica é inscrita no tecido e nos espaços proibidos das duas paisagens que minha história autoetnográfica habita. (PEARCE, Sally. *Using animation to re-animate memories of trauma*. Tricky Women/Tricky Realities Animation Festival, 2022).

Um dos problemas encontrados por Pearce em interpor essas duas relações tão pessoais foi como materializar as sensações, o registro do que a doença lhe causou. Ela, então, explica por meio de uma metáfora: “veio direto da boca do cavalo”.

FIGURA 18: FRAME DO FILME "*CHERNOBYL JOURNEY*"



Fonte: *Chernobyl Journey: Horses of Chernobyl*, Sally Pearce (05'10", 01'02", 2008).

Ao expor seu processo, ao mesmo que tempo em que investiga sobre suas sucessivas visitas à Chernobyl, Pearce tenta transmitir as sensações do sofrimento causado pela doença, com a desolação daquele lugar ora habitado e que agora só sustém de rastros do que outrora foi (Figura 19), das inúmeras vidas que por ali passaram, viveram e abandonaram seu lugar de origem, sem perspectiva de retorno. Materializar essas memórias por meio de um cavalo condensa interesses de Pearce ao visitar a Zona de Exclusão. Suas frustrações a acompanham neste processo que se intensifica no gesto.

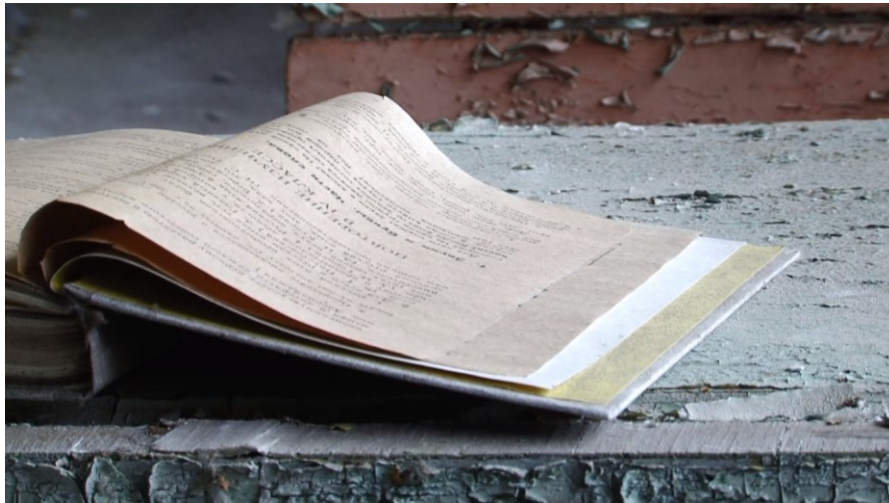
Procuo usar meu lápis como um bisturi para extrair a memória com um todo, mas a memória não será desenhada como um pedaço de tecido. Em vez disso, ela muda assim que o lápis toca a superfície. À medida que minha memória muda sob o lápis, eu me mudei, e me redescobri.” (PEARCE, Sally. *Using animation to re-animate memories of trauma*. Tricky Women/Tricky Realities Animation Festival, 2022).

Pearce observou particularmente que seus desenhos pudessem-se sentir presos à linguagem comumente usada sobre memória e doença; ligada à metáfora que a autoriza, frustrada pelo fato de seu desenho permanecer em sua mente trancado nas formas da palavra falada e escrita. No entanto, é importante observar que, além da sobreposição de memórias conscientemente posicionadas na narrativa, há outra sobreposição temporal que acontece no momento de evocação – indeterminação – gesto, quando ela expõe que quando o gesto

transforma a matéria, não só a matéria se modifica, mas o corpo gera significado ao mesmo tempo que se ressignifica.

Ela descrevia um trauma em sua lembrança, sua frustração com a limitação da palavra. A pesquisadora Eugênia Vilela analisa acerca deste tema, “o fracasso da linguagem escrita perante certas experiências extremas”. (VILELA, 2012, p-144). O trauma, unidade da memória que sofre um bloqueio inconsciente, passando posteriormente pelo processo de esquecimento, é pouco ou quase nunca acessado. No entanto, quando por algum estímulo dos sentidos o é, retoma de maneira orgânica, envolvendo não tão somente a ação de relembrar, mas o que a afeta fisicamente.

FIGURA 19 - FRAME DO FILME "CHERNOBYL JOURNEY"



Fonte: *Chernobyl Journey: Horses of Chernobyl*, Pearce (05'10", 01'31", 2015).

A plasticidade das técnicas artesanais de animação, em que os gestos e a intervenção direta na matéria suscitam a maleabilidade da memória, sabendo ainda que ela pode ser abstrata (no sentido da fragmentação das informações), remete a texturas, cores, cheiros, mas sem necessariamente vincular uma narrativa. Materializar memórias em objetos reais, os quais se manipulam por meio da intervenção direta do corpo, tem efeitos para além das suas qualidades estéticas. A representação está imersa em significado, imbricações, sendo em si própria resultado de experiências com o presente. O historiador francês Pierre Nora (1993) descreve a memória como esse organismo vivo capaz de constantemente se atualizar, mas, como todo organismo, apresenta o desgaste do tempo.

A memória é a vida, sempre carregada por grupos vivos e, nesse sentido, ela está em permanente evolução, aberta à dialética da lembrança e do esquecimento, inconsciente de suas deformações sucessivas, vulnerável a todos os usos e manipulações, suscetível de longas latências e de repentinas revitalizações. (NORA, 1993, p.9).

Assim como a memória que se desgasta com e pelo tempo, pela utilização e pela manipulação, assim é o gesto que pode materializá-la. A composição é harmônica no sentido que o corpo também reagirá ao desgaste. Tão importante quanto à memória a ser representada é o corpo que vai transmiti-la.

A técnica audiovisual também se desgasta com o uso e a manipulação, o que afeta a qualidade e a clareza da mensagem transmitida, assim como a fragmentação e o esquecimento na memória. Por outro lado, a técnica materializa as memórias e experiências, tornando-as mais tangíveis e acessíveis ao público. Além disso, o corpo também desempenha um papel fundamental na transmissão da memória e na construção da narrativa audiovisual. Na animação, a exemplo de Sally Pearce no Subcapítulo 3.2, também se usa o corpo como uma ferramenta de transmissão de emoções e sentimentos por meio do gesto, flexionando a memória no espaço-temporal entre passado e presente. O que torna a experiência audiovisual mais vívida e envolvente.

3.2 O CAMINHO DO GESTO

Nesta parte composta pelas reflexões acerca do exercício do corpo enquanto receptor da memória por meio do gesto, propõe-se uma leitura sistemática do processo que a memória pode fazer até efetivamente declarar-se gesto, que deixa sua impressão material, assim como seus traços tangíveis e rastreáveis, de forma que o caminho inverso para a reconstrução também seja viável. Para isso se utiliza o estudo de caso da realizadora e pesquisadora britânica Sally Pearce - já apresentada no Subcapítulo 3.1 - que começou a fazer filmes enquanto estudava artes plásticas e foi motivada pela sua pesquisa de Doutorado a investigar e relatar seu próprio processo em realizar uma animação não ficcional com suas memórias, no caso específico, um trauma de infância. Para ela, a ideia de que memórias traumáticas podem ser transmitidas por meio de registros da imagem, como fotografia e filme, para pessoas que não testemunharam tais experiências, foi criticada equivocadamente como fundamento de que não haveria relação entre o passado e a memória que pudesse ser indexável.

Na palestra *Lessons of darkness and light*, durante o evento *Ecstatic Truth II*, apresentada em 2017 na *Royal College of Art* em Londres, Pearce deixa mais complexa a ideia de indexicalidade entre o passado e a memória por explorar a interação do trauma, animação e identidade em seu filme *Chernobyl Journey*, base de análise deste subcapítulo. Uma animação não ficcional em que ela utiliza como *background* filmagens de ação ao vivo para documentar suas quatro viagens à Zona de Exclusão de Chernobyl em busca de cavalos *Przewalski* raros (2009- 2015), enquanto a animação desvenda uma viagem reversa, traçando seu fascínio pelo

Zona de Exclusão de uma cidade fantasma, que por si só já está mergulhada em memórias cujo índice de seu rastreamento está materializado em todos os lugares. Ela ainda nos oferece outra camada de análise ao relacionar as memórias de uma grave doença a que foi acometida no período de maio a agosto de 1986, no qual a simbologia do cavalo (Figura 18) ganhou força em sua trajetória, quando suas poucas memórias consolidadas em linguagem verbal, remetem ao animal.

Dessa forma, por meio desse trabalho que faz parte da sua investigação de Doutorado, Pearce decidiu que colocaria em prática seu processo de criação de um ensaio visual, explorando sua própria memória a fim de garantir a interface epistemológica do seu auto experimento. Ela compartilha um estágio inicial do que pesquisava naquele ano de 2017, sua pesquisa estética, as várias camadas narrativas inseridas, os locais da Zona Neutra em Chernobyl os quais ela mesma registrou em suas visitas por onde imaginava que o cavalo Przewalski animado (Figura 18), pintado à mão quadro a quadro em vidro, houvesse transitado.

A seguir seguem recortes da palestra, valiosos para esta investigação, os quais se analisarão de forma fragmentada - e dessa forma mais aprofundada - os aspectos mais importantes e reveladores que Pearce identificou ao longo do seu trabalho de criar uma animação não ficcional com suas próprias lembranças e reminiscências, e a correlação com o trauma da doença à qual foi acometida em 1986, revisitando esse período que descreve com detalhes, em que ela mesma nomeia como “desenhar a própria memória”.

Três camadas de memória se misturam, o registro filmico realizado durante as visitas à Chernobyl, o trauma da doença e o imaginário dos cavalos *Przewalski* que ela buscava para registrar na Zona Neutra, e que, por sua vez, surge como o personagem portador dos simbologia da sua doença. O cavalo só fazia sentido naquele ambiente que ela percorreu, naquela atmosfera que ela criou com seu próprio olhar para que ele existisse na forma animada. Por isso é um filme tão íntimo, porque perpassa não só etapas distintas da vida de Pearce (Figura 20) como também um trauma que se correlaciona com o ambiente da Zona Neutra, inabitável e em ruínas, assim como com a doença que ela descreve.

Nos últimos dois anos, tenho trabalhado quase exclusivamente escrevendo e lendo sobre animação para o meu doutorado. Assim, decidi trabalhar através da prática, iniciando o processo de criação de um ensaio visual, explorando a minha própria memória. Estou compartilhando com vocês um estágio inicial do processo. Falar sobre isso é parte de um projeto maior que está em gestação. E o trabalho que estou desenvolvendo com a memória é uma progressão desse período. Eu amo documentários autobiográficos, e os cliques de animação que estou mostrando representam vários estilos e técnicas diferentes. Estou propondo usar um recurso semiautomatizado, localizado em um espaço escuro, que se aproxima à minha mente, um lugar onde ignoro conceitos, tropeço em meus pensamentos e luto com as palavras. Esse é o primeiro desenho a lápis ou carvão em papel branco,

representando minhas estranhas lembranças da doença, que chamo de trampolim e risco. Minhas memórias regulares são representadas talvez pela pintura em preto, embora para fins animados, utilize esboços em aquarela, essa técnica é rica, texturizada, complexa e fluida. Também explorarei uma abordagem abstrata para expressar anomalias não visuais, como a sensação de espaço. Ou você poderia chamá-lo de fantasma da arquitetura que parece se formar nas minhas memórias. Ainda não produzi nenhum exemplo para isso. Também vou misturar fotografias em animações desenhadas ou pintadas, porque encontro minhas memórias de pessoas, especialmente de rostos, e principalmente os rostos de entes queridos. Minhas memórias são de uma doença que não tendemos a pensar como trauma. Tendemos a pensar no trauma como uma violência, abuso físico ou mental perpetrado contra nós por alguma força externa. [...] E a doença é tão mundana que todo mundo fica doente. Ao pensar nela como trauma, no entanto, a partir de minha pesquisa, reconheço agora que meu comportamento de me desvincular dessas memórias por décadas, em seguida, encontrar meu caminho de volta a elas no início, tornaram-me obsessivamente atraída para este local (a Zona de Exclusão em Chernobyl), e associado está um padrão de comportamento de transtorno de estresse pós-traumático. E por isso é o oposto que essas animações de memória acabaram inscritas nas texturas da zona de exclusão. (PEARCE, Sally. Using animation to re-animate memories of trauma. Tricky Women/Tricky Realities Animation Festival, 2022)

FIGURA 20 - RASCUNHOS PARA O FILME "CHERNOBYL JOURNEY"



Fonte: *Using animation to re-animate memories of trauma* (12'36", 38'44", 2022).

Esboçando seus primeiros traços livres à lápis e carvão, Pearce delimita a textura presente no seu gesto a aspectos da memória, de forma a sistematizar, controlar e apontar uma função narrativa para as distintas estéticas adotadas no seu processo, das quais ela cita a pintura e os traços de carvão em preto como representação das suas “memórias regulares”, e para fins animados ela recorrerá à fluidez e às cores da aquarela de modo a imprimir mais complexidade ao que necessitará representar.

Dentro dessa organização, ela menciona uma tendência indicial para representar suas memórias com as quais não há relação imagética reconhecível. Por sua vez, essa é descrita como uma “abordagem abstrata para expressar anomalias não visuais”, talvez uma fatia do

espaço em que ela “tropece em conceitos e lute com as palavras”, como ela mesma descreve, uma vez que não há simbologia reconhecível ou significado imediato atribuído. Contudo, são relações intrínsecas e significativas de uma memória que se perdeu, do rastro que se corroeu ou apenas daquilo que a cognição não é capaz de reconhecer, mas é capaz de misteriosamente capturar.

A aproximação ao espaço escuro, o vazio ou a lacuna ainda não preenchida da sua memória provocada pela doença, a neurobiologia define como o estado do trauma, o que talvez não seja uma condição específica da doença, mas um bloqueio de segurança, necessário para garantir a sobrevivência do indivíduo traumatizado, como , no Capítulo 2, Shoshana Felman descreve essa linha tênue das reminiscências como “acontecimentos que não se fixaram na compreensão ou na lembrança, atos que não podem ser construídos como conhecimento nem assimilados à cognição plena”, citando ainda um exemplo de testemunho traumático de Nadine Fresco, sobrevivente ao Holocausto, que descreve o silêncio do trauma como um “buraco negro vertiginoso de um tempo indizível”. (FELMAN, 2002, p.05, *tradução nossa*).

Materializar fragmentos do seu trauma em desenhos que sedimentaram as bases para o que mais tarde iriam compor a animação em *Chernobyl Journey*, teve um efeito de romper o silêncio interno inconsciente, do qual o gesto pode ter sido o responsável por jogar luz sobre os acontecimentos da doença de Pearce, cujas palavras foram substituídas pela plasticidade do carvão e da tinta, mesmo que o resultado fosse abstrato e não imediatamente assimilado pela cognição plena.

Interessei-me pela ideia de mediar memórias através da animação. Quando eu descobri que minhas anotações se tratavam de uma doença séria que eu tive, há muitos anos, quando a coisa que a doença em si me fez sentir quase sete meses, foi como se eu tivesse me perdido. Durante dois períodos de três meses, tenho apenas algumas lembranças muito estranhas, mantendo a narrativa entre os eventos de onde as memórias normais terminam, e quando eu percebo, descubro uma lacuna, pois minhas anotações médicas estavam faltando. Isso aumentou a sensação de estar cortada. Então tomei uma decisão aparentemente simples, e depois fui animar essas poucas lembranças que tenho desse período da vida. Então haverá um registro da minha doença, não um registro oficial ou legal, mas um registro que sai direto da boca do cavalo, que é um tipo diferente de validação. Eu instruí o resto deste programa de três citações que discutirei em relação ao meu processo de ensaio visual o suficiente para que você possa vê-las como eu as vejo. Portanto, esta citação vem de alguns segredos engraçados de memória e imaginação. O trabalho de memória tem muito em comum com as formas de investigação que, como o trabalho de detetive e a arqueologia dizem, envolvem trabalhar de trás para frente, buscar pistas, decifrar sinais e vestígios, fazer deduções, remendar reconstruções da prevalência e da evidência. É assim que uso a tarefa de desenhar as memórias da minha doença inicialmente quase como uma espécie de evidência forense acessível apenas a mim mesma, da qual me proponho a entregar em um saco plástico, completo com o DNA preservado, preciso daquele momento da minha vida. As memórias da doença são estranhamente incolores e se sucedem sequencialmente. E também gosto de pensar nelas como um colar de pérolas, bem como uma espécie de evidência forense. Um trampolim para atravessar o vazio de memória não existente, entre os bancos da

memória para a retomada da memória normal. (PEARCE, Sally. Using animation to re-animate memories of trauma. Tricky Women/Tricky Realities Animation Festival, 2022).

Neste trecho da palestra, Pearce avança na sistematização do que o seu próprio gesto produz e como se relaciona com determinadas características da sua memória. Um aspecto relevante é o resultado dessa organização a que ela se propõe. O banco de dados das segmentações reminiscentes, ou seja, os rastros que lhe permitiram uma investigação minuciosa. E, como já vimos no Subcapítulo 2.5, se existe rastro, existiu algo em sua completude. Quando ela mergulha em seu próprio trauma por meio do movimento do seu corpo, e passa a atribuir-lhe características artísticas como resultado da materialidade escolhida; o próprio gesto parece devolver e facilitar essa progressão, tornando-se uma espécie de mediador da matéria, que não só trabalha a favor do fluxo simples de expressar o que vem da consciência, mas desencadeia o rastreamento das pistas indiciais.

Shoshana Felman (2003) descreve o testemunho como um ato performativo, e, dessa forma, quando Pearce descreve que a “as memórias da doença são estranhamente incolores” ela delimita esse espaço dentro do seu campo de domínio das artes visuais, legitimando seu testemunho ao campo de conhecimento, e assim se consegue tangenciar a compreensão sobre o sentido de “memória incolor”, dentro da opção pelos materiais escolhidos para expressão que contêm a simbologia da sua percepção.

Constatar que as memórias são sequenciais é um fator-chave. E pela retórica, percebe-se um certo incômodo que ela expressa, consciente que existe ali um espaço que foi delimitado, que há uma organização a que se constatou como sequencial. No entanto, aparentemente vazia, como se fossem quadros apagados no meio da película de um filme completo. A informação sequencial reforça sua compreensão de que aquele período da doença foi marcado, de fato existiu, tanto que para superá-lo até alcançar o que ela chama de “memórias regulares” ou “memórias normais”, necessariamente ela precisa atravessar esse vale em que a doença se estabeleceu, com esse “trampolim”. Paul Ricoeur se refere ao vazio identificado por Pearce como a “presença da ausência”, justificada pela capacidade do nosso cérebro em guardar as inscrições-afecções. No entanto, reticente ainda ao apagamento incontornável.

E para completar os *frames* vazios de um filme que está ali, dentro da complexidade de um trauma, ela recorre à construção artesanal da elaboração quadro a quadro da animação, que, dentro de uma estrutura que necessita de uma organização para funcionar como tal, também consegue reforçar a necessidade de organização sequencial das memórias da doença, embora o comportamento da memória não seja necessariamente linear.

Essas memórias sobre a doença são tão distintas das minhas memórias normais, que não há nenhum senso de consciência ao redor delas. Elas realmente são projetadas e, simplesmente, isoladas das memórias de qualquer outra parte da minha vida. Embora eu possa ter pontos de referência sólidos, se eu voltar minha mente para esse ponto de referência específico (da doença) e me debruçar sobre ele, então, gradualmente, outros eventos, pessoas, animais, lugares, emoções começam na minha consciência. Eu não tenho tudo, mas eu penso em um determinado momento. O mundo nesse tempo torna-se rico, conectado pelo eco, e cheio de eventos. Mas o meu não é assim. Está cercado por nada além de um laptop. É uma nova memória. E eu a recebo essa de novo porque percebi que seria meio bobo se eu tivesse essa lacuna. Então, cercando essas memórias particulares, há apenas escuridão. Não há consciência, não há identidade e não há mente. (PEARCE, Sally. *Using animation to re-animate memories of trauma*. Tricky Women/Tricky Realities Animation Festival, 2022).

A partir deste trecho, Pearce descreve suas experiências de rememoração ao forçar que o “vazio”, que ela descreve como conscientemente existente, fosse preenchido. Ao manipular sua consciência no tempo presente, induzindo-a a buscar referências daquele episódio específico, ela obtém, então, uma resposta. Recapitulando, a partir do momento em que ela identifica o espaço vazio deixado pela doença, ou conseqüentemente pelo trauma da doença, sistematicamente obedecendo a uma linearidade imposta ao processo, ela começa a busca por pistas do que sua memória experienciou/registrou naquele momento da sua vida. E, dessa forma, pistas são oferecidas.

Emoções, lugares, animais, pessoas e eventos retornam gradualmente ao fluxo mnemônico dos processos bioquímicos que reativam uma memória extinta. Conforme cita Izquierdo, “se, por um lado, sua repetição na ausência do reforço tende a levar à extinção, por outro, a simples reativação da memória pode levar a sua reconsolidação.” Geralmente, de acordo com o que diz a neurobiologia, a depender da situação em que há a ocorrência da memória, o estado de alerta em que se encontre, isso define sua longevidade, a forma de se lembrar e, ainda, a forma como se esquece. No caso de uma situação traumática, extingue-se memória como forma de defesa do organismo, mas não do esquecimento, base sobre a qual se formam e se evocam memórias constantemente, que está constituída por “memórias e fragmentos de memórias”. No entanto, principalmente por estes últimos, há mais memórias extintas ou quase-extintas no cérebro que memórias inteiras e exatas (Izquierdo, 2011, p.92). Dentro dessa dinâmica é que Pearce, relembra pistas do que acontecera naquele período, que podem, ou não, acessar os fragmentos que foram extintos.

Seguindo a progressão do seu processo, ela citará, após o surgimento dos rastros, que o vazio que começa a ser decifrado é “conectado pelo eco”, que, por sua vez, começa a despertar eventos. Nesta passagem há uma pertinência ímpar ao se descrever esta fase do processo como um eco, uma vez que sua percepção está atenta ao que é ressonante e ao que reverbera na devolução do gesto performativo para o consciente, determinar o que é possível reconsolidar

desta memória extinta. O que provavelmente acontece quando ela cita que suas “memórias particulares” estão “cercando o vazio” é a tentativa do cérebro em fornecer dados proximais aos fragmentos existentes. E ao longo dessa tentativa, se observam dois fenômenos com mais atenção: a reconstituição por signos e símbolos próximos e a reconstituição por memórias falsas.

Tenha em mente que estou usando palavras que, como uma estudante próxima à filosofia, me horrorizam. Palavras como, “verdade” e “normal”. Na verdade, não tenho licença para dirigir palavras como essas. Também estou usando metáforas horríveis ou palavras que descrevem um fluxo da memória usadas em vários sentidos que se referem a qualquer coisa. Mas acho que meu desenho está realmente preso à linguagem. Sinto que estou em uma gaiola linguística. Há um mundo real lá fora que eu só posso acessar se experimentar. Experimentei isso à distância através das formas estruturadas da linguagem, através da metáfora e da narrativa. Sinto que deveria ser mais uma forma direta de me envolver com o mundo exterior, uma espécie de atalho através da linguagem. Mas eu não acho que realmente seja, pois tento desenhar a memória mediando constantemente para mim mesma por meio de metáforas e narrativas. Minha mente que manifesta o desenho permanece trancada nas formas da palavra falada e escrita. Então, para passar por isso que criei um filme em animação. Isso está constantemente lutando com as palavras, conceitos e ideias no espaço escuro que representam minha mente. Mas minha mente me tolera tão mal quanto você tolera um estranho que dorme no assento do trem ao seu lado e descansa a cabeça em seu ombro. (...) lembrar nos arrasta continuamente para frente e para trás entre experiência e movimento como um processo de desdobramento e experiência da memória. Como produto disso, é por meio desse vaivém incessante que a memória e a lembrança se envolvem criativamente na geração de novos significados e compreensões de nós mesmos e do mundo. Pensar em minhas memórias como preciosas e no processo de lê-las, como uma questão de compreender uma evidência arqueológica ou forense como uma abstração, me fez ficar paralisada, com quase certeza de que, iniciou um processo de mudança na memória. Ou talvez tenha apenas se juntado a um ajuste em andamento que está ocorrendo inconscientemente, enquanto faço as perguntas simples que tenho que fazer, para então fazer um desenho. Em vez de dar uma resposta simples a essas perguntas, minha mente lança algumas possibilidades úteis de que poderia ser a forma, essa cor, essa ferramenta da vida. Então, me pego pensando em uma ampla gama de possibilidades. A que eu escolhi, eu desenhei. Uma forma que se torna como é e como quer. É um palpite que o desenho da memória recente sobrepõe a memória correta. A memória recente é o motivo do desenho da memória ser um momento existente. E, então, no processo contínuo da memória, o desenho não é um novo apêndice da velha memória. É a memória. E assim a memória sou eu mesma. Então, não é só que eu crio para o hóspede a memória como eu desenho, como desenho só para mim, minha identidade se resolve. E, dessa forma, por permitir a inclusão deste processo de formar uma nova memória, dinâmica, imaginativa, e recriá-la continuamente, recriei a identidade no presente olhando para o futuro. (PEARCE, Sally. Using animation to re-animate memories of trauma. Tricky Women/Tricky Realities Animation Festival, 2022).

Algumas vezes, Pearce retorna à ideia de que a estrutura linguística como forma de expressão e comunicação, à qual se introduz, desde os primeiros anos de vida, tornou-se uma barreira para seu corpo performar o ato do gesto, este que, como consequência, gera o desenho. Condiciona-se inexoravelmente à utilização prioritária da linguagem oral e escrita como a forma prevalente de mediação da interação com o mundo. E, assim, aprende-se a transmitir emoções e sentimentos através das palavras, e, muitas vezes, recorrendo-se tão somente a este

recurso. Embora o arcabouço linguístico permita flexibilizar e operar inúmeras combinações utilizando flexões da própria língua como a metáfora - que Pearce cita ser um atalho da língua, embora sua própria tentativa tenha sido frustrada - percebe-se apenas, com as próprias experiências, que há uma limitação. É como se a linguagem fosse uma imagem em branco e preto, cuja escala de cinza é muito maior que os tons que são reproduzidos. E os tons reproduzidos, por sua vez, são aqueles necessários para que se consiga enxergar a imagem. E, assim, guarda-se a sensação de que nem tudo que continha tal emoção foi revelado, ou os demais tons de cinza que pudessem completar a imagem estão ausentes. O que impossibilita muitas vezes a saída da superfície.

Ao performar seu corpo em função do gesto que registra o desenho das suas reminiscências, Pearce faz uma analogia à utilização de metáforas, porém dentro de uma dinâmica em que ela percebe que o movimento flui, tanto no sentido de receber a carga da memória quanto de devolvê-la, não da mesma forma, mas afetada e transformada pelo tempo presente. De acordo com o que Paul Ricouer (2010) investiga sobre o esquecimento, ele acredita que Changeux⁴² se aproxima da elaboração ao constatar que “todos os rastros estão no presente” e “nenhum deles exprime ausência muito menos anterioridade. Então, é preciso dotar o rastro de uma dimensão semiótica, com o valor de signo, e considerar o rastro como um efeito-signo, signo da ação do sinete sobre a impressão.”(Changeux *apud* Ricouer, 2010, p.434) Ou seja, quando Pearce aborda a percepção dos ciclos que sua memória passa a flexionar entre o passado, a transformação pelo presente e o retorno novamente ao passado, considera-se que a devolução mediada pelo gesto pode ter gerado a “materialidade do esquecimento original”, e a partir do segundo ciclo, a sobreposição de camadas já com a memória transformada pelos rastros que existem no tempo presente. A noção de rastro mnésico, segundo Ricouer, tem forte relação com o enigma da “representação presente do passado ausente” (Ricouer, 2010, p.428). E ela expressa essa ideia quando menciona que memória e lembrança se envolvem criativamente na geração de novos significados.

42 *Ce qui nous fait penser. La nature et la règle* é um diálogo entre o filósofo francês Paul Ricœur e o neurocientista Jean-Pierre Changeux, publicado em 1998. O livro é uma exploração interdisciplinar da natureza do pensamento e da mente humana, reunindo a perspectiva filosófica de Ricœur e a abordagem científica de Changeux. O estudo aborda questões como a natureza da consciência, a relação entre a mente e o cérebro, a linguagem e a criação de sentido. Ricœur e Changeux propõem uma análise crítica e reflexiva sobre as questões mais fundamentais do pensamento e da cognição, buscando integrar as perspectivas filosófica e científica em uma abordagem mais completa e abrangente. O livro é uma contribuição significativa para o diálogo interdisciplinar e para o avanço do conhecimento sobre a natureza humana.

O rastro material está inteiramente presente e deveria ser dotado de uma dimensão semiótica para significar que ele é do passado. No vocabulário de Bergson, o rastro cortical desse ser recolocado no centro dessa totalidade de imagens que chamamos de mundo (...) e tratado “como uma entre essas imagens, a última a que obtemos a todo momento ao praticar um corte instantâneo no devir em geral. Nesse corte, nosso corpo ocupa o centro”. (RICOEUR, 2011, p.440).

Para Bergson, “nosso corpo, pelo lugar que ocupa a todo instante no universo, marca as partes e os aspectos da matéria sobre os quais teríamos ação”; a percepção, que mede justamente a ação virtual sobre as coisas, limita-se, assim, aos objetos que influenciam atualmente os órgãos e preparam os movimentos. No que diz respeito à memória, o papel do corpo não é armazenar as lembranças, mas simplesmente escolher, para trazê-la à consciência distinta graças à eficácia real que lhe confere, a lembrança útil, aquela que completará e esclarecerá a situação presente em vista da ação final. (BERGSON, 1999, p.209).

Assim como as camadas de tinta que uma edificação histórica acumula ao longo tempo, é o desenho sobreposto, produto este do “vaivém incessante”, que as memórias de Pearce utilizam como mecanismo para sua reconstrução, que guarda similaridades, mas expõe suas diferenças para o exemplo inicial. No desenho, apesar das camadas que implicam o gesto segmentado, ao se obedecer aos ciclos de transformação dos rastros da memória em reconstrução, eles são realizados no presente. Um tempo presente que forneceu as pistas e recebeu uma obra pictórica que contém as informações do passado. O resultado é uma mistura de fragmentos e emoções não lineares (Figura 21), correspondentes inicialmente ao período em que a doença lhe acometeu, mas ausente de uma preocupação temporal.

Em vez de estar enraizada (a memória) no tempo e na sequência, está enraizada no local, o local desde a época da minha doença, pois era a casa dos meus pais naquela época. É apenas meu pai parado na porta, se despedindo enquanto ia para o trabalho. Eu estava de cama doente e não queria que ele fosse embora. Eu coloquei conscientemente essa memória como a última sequência porque ela não fazia muito sentido. Normalmente as edições que faço na minha timeline não são feitas de forma tão consciente. Enquanto desenho, o penteado do meu pai passou por uma vida inteira de mudanças. Claro, meu pai não parecia nada com isso. Nunca me olhou assim. Esta imagem do meu pai indo desarrumado para o trabalho, é, na verdade, de uma foto de uma época anterior. Embora isso não signifique que a memória dele também não seja um evento. Talvez eu só peguei essa fotografia anterior e a compus nessa minha memória. (PEARCE, Sally. Using animation to re-animate memories of trauma. Tricky Women/Tricky Realities Animation Festival, 2022).

FIGURA 21 - FRAME DO FILME "CHERNOBYL JOURNEY"



Fonte: *Using animation to re-animate memories of trauma*, (30'17", 2002).

As camadas da memória de Pearce podem, então, ser denominadas. Os signos e símbolos são revelados nesse movimento contínuo de reconstrução que elas provocam. Nesta passagem são reveladas, embora ainda na suspeição do que realmente é concreto, os fragmentos que se juntam ao presente. Para descobrir quantas e quais são as camadas e as tintas aplicadas ao longo do tempo em uma edificação antiga, é preciso interferir na sua estrutura física e desfazer linearmente cada camada sobreposta a fim de expô-la. A fisicalidade nos dá o benefício da concretude de um registro histórico, ou seja, não há dúvidas das tintas, da composição de pigmentos e etc. Já a memória não funciona da mesma forma. No entanto, a materialidade não guarda sentidos, não há complexidade emocional em camadas de tinta e na composição material, como as memórias de alguém que possa ter vivido nessa edificação antiga em cada uma das épocas representadas por cada camada. Nesse sentido, essas memórias forneceriam informações do porquê da escolha das cores da tinta.

No gesto que reconstrói seu passado, ora extinto, através do desenho, há no mesmo suporte, plenamente visível, o emaranhado de tempos não lineares sobrepostos. Mesmo no exercício do ciclo monitorado pelo mecanismo de "vaivém" entre passado e presente que ela descreve, o desenho é um só e representa uma de suas lembranças da época em que estava doente. Mas em atenção aos detalhes da passagem, investiga-se a complexidade dessa reconstrução. Quando uma das motivações surge, no caso a espacialidade, provocada pelo lugar em que ela habitou durante a infância - a casa dos seus pais - outros detalhes importantes aparecem a seguir. Se houve um facilitador para que esse desbloqueio acontecesse, afere-se que este é, sem dúvida, o lugar. Pearce, então, conscientemente, percebe que essa memória estava

“enraizada” no local, e não no período sequencial. Segundo o historiador João Baptista Ferreira de Melo (2002), “a memória dos distintos espaços e lugares está inscrita, não apenas em alguns artefatos do passado que persistem em sua paisagem como testemunhos geográficos, mas – principalmente – nas lembranças das experiências vividas em seu universo.” E parece este espaço quase um código, a porta para acessar o que ela necessita. Ao acessar novamente o espaço dessa casa, lembra-se do seu pai em uma situação que a marcou durante esse período, quando ele saía daquele espaço no qual ela estava enclausurada para trabalhar. “O lugar transcende a materialidade, ainda que não dissociado desta, pois as lembranças espaciais eternizam-se em nossas memórias.” (MELO, 2002, p.63-69). Lazlo Munteám corrobora com Melo, ao inferir que memória, materialidade e identidade se entrelaçam, mas podem manter-se independentes em sua forma.

Talvez uma das mais elementares dessas formas de suporte material seja o potencial do ambiente construído para servir como um sistema de pontos de referência espaciais, que o arquiteto Kevin Lynch (1960) descreve como representações cognitivas do ambiente, interiorizadas por mapas que nós habitamos. Essas formulações fenomenológicas e psicanalíticas demonstram que memória, materialidade e identidade são componentes entrelaçados e interdependentes da experiência humana. Os objetos do ambiente material não nos ajudam apenas a lembrar na forma de atos voluntários ou involuntários, mas, sobretudo, na forma de uso e hábito. Nesse sentido, nosso mapa cognitivo de nosso ambiente não está de forma alguma confinado à mente. É por meio de práticas habituais, repetidas e registradas corporalmente, que chamamos um lugar de lar e conseguimos nos orientar de olhos fechados. (MUNTEÁM *in* GAGELDONK, MUNTEÁN e SHOBERI, 2020, p.67-68. *Tradução nossa*⁴³).

A imagem que ela tem do seu pai, se indaga quase como uma alegoria ao medo da partida, talvez ao medo do abandono, um sentimento comum às crianças. Isso se traduz pela forma com que ela o descreve, com ênfase em considerar que esse fragmento não faz sentido, mantendo-o isolado dos demais, devido a algumas sobreposições temporais observadas. Uma delas é que a imagem do seu pai nesta lembrança não corresponde àquele período da doença, tampouco suas ações. Ela esclarece que a correspondência faz menção a uma fotografia anterior ao evento, em que seu pai estava desarrumado, seu cabelo despenteado, sendo diferente de como ela se lembrava dele saindo para o trabalho. E a simbologia do ato é clarificada pela porta aberta na qual ele se encontra pronto para sair. Carl Jung, em seu livro “O homem e seus

43 Perhaps one of the most elementary of these forms of material support is the potential of the built environment to serve as a system of spatial reference points, which the architect Kevin Lynch (1960) describes as cognitive maps—interiorized representations of the environment that we inhabit. These phenomenological and psychoanalytic formulations demonstrate that memory, materiality, and identity are entangled and interdependent components of the human experience. Objects in the material environment do not simply help us remember in the form of voluntary or involuntary acts, but, above all, in the form of use and habit. In this sense, our cognitive map of our environment is by no means confined to the mind. It is through habitual practices carried out repeatedly, and registered corporeally, that we call a place home and are able to find our way around it with our eyes closed.

símbolos”, argumenta que “os sonhos têm uma textura diferente”. E aqui, apesar de Jung refletir, de forma isolada, sobre a natureza inconsciente da evocação da memória e dos sonhos, provoca-se a relação em dois sentidos: na descrição do sonho que o próprio Jung fornece, completando a textura diferente com “as imagens que parecem contraditórias e ridículas”, das quais “perde-se a noção de tempo, e as coisas mais banais podem se revestir de um aspecto fascinante ou aterrador.” (JUNG, 2008, p.43); e também nas descobertas científicas mais recentes sobre a consolidação da memória de longa duração durante a fase do sono em que se sonha. E, dessa forma, “parecerá estranho que o inconsciente disponha o seu material de modo tão diferente dos esquemas aparentemente disciplinados que imprimimos nos nossos pensamentos quando acordados”, e “(...) como não fazem sentido nos termos da nossa experiência diurna normal, há uma tendência ou para ignorá-los ou para nos confessarmos desorientados e confusos.” (JUNG, 2008, p.44).

A memória também é assombrada por todos os gatos da minha infância. Eles não pertencem (àquele lugar). E os gatos em que estou pensando provavelmente já estavam mortos há muito tempo. Mas ainda assim, a memória é assombrada por eles. O que eu provavelmente faria, estou meio desajeitada, apenas mudando a cor do nariz aqui (no desenho), mas provavelmente os faria de tinta no vidro. Os Gatos. E você pode afirmar que aquele é um “ruído branco”, porque vem de um tempo diferente. Durante esse tempo, nos misturamos à memória original, minha consciência guarda joias particulares: o som do rádio, o silêncio rítmico dos pássaros que ficam fora do desenho. Não há como dissociá-los da memória original. Eles são parte da presença contínua dessa memória, parte da mesma coisa. Então minha terceira citação é de Allison Lundberg. “Memória, Empatia e a Política de Identificação”. Nesse ensaio, ela coloca tanto suas ideias quanto a memória que ela chamaria de protéticas porque não são o produto da experiência vivida que derivam do engajamento com uma representação mediada, assim como um filme ou um museu experiencial. Estas são memórias sensoriais produzidas por uma experiência de representações mediadas em massa. Mas eu apenas aperfeiçoei uma coisa em particular que tirei dela em meu processo pessoal e em minha busca pelo núcleo da memória. Eu queria desenhar no início da minha busca, a parte da memória que eu poderia colocar em um saco plástico (isolá-la) e apresentá-la. Provas forenses não maculadas pela imaginação. Aprimorei a ideia de que as concepções sensoriais preenchidas da memória são aquelas de ver, ouvir, tocar, cheirar, em instantes para explorar a memória central. Comecei a desenhar essa memória que não faz parte do “trampolim”. Memórias, embora vividas na mesma casa, é como aquela lembrança da casa com o lago que não existe. (PEARCE, Sally. Using animation to re-animate memories of trauma. Tricky Women/Tricky Realities Animation Festival, 2022).

Pearce insere aqui a ideia de memórias que sabidamente não faziam parte daquele contexto, mas que, por alguma razão inconsciente, insistem, como ela mesma diz, “assombram” ao aparecerem deslocadas. Essa aparição transposta ao espaço-temporal analisado é nomeada “ruído branco”, e, dessa forma, ela pretende não interferir na sua evocação, e registrá-la na mesma condição que as demais. Ela ainda cita Allison Lundberg para aprofundar a ideia da persistência dessa memória, o que a autora denomina “memória protética”, cujo conceito aponta para fatos inexistentes dentro daquele contexto, mas que podem ser indiciais, uma vez que são

memória reconstruídas na ênfase do tempo presente, e que podem significar e estar representadas por uma metáfora, que não fora construída com palavras. A presença dos gatos neste fragmento, ou do “ruído branco”, como Pearce bem interpreta, pode ser uma prótese, assim como a real função desta, que, em muitos casos, não é só estética, mas também motora, ao cumprir o exercício de um membro do corpo ausente, por mais estranha que seja a ideia dessa extensão sintética externa biologicamente à composição. Os gatos originalmente existiram, mas não naquele período, sendo assim, questiona-se se seria possível que eles estivessem substituindo alguma coisa e qual seria o seu significado.

Iván Izquierdo se aproxima de Lundberg ao propor uma “mistura de memórias”, como uma rotina, que opera dessa forma ao articular experiências, definindo, por meio delas, sentido e solução às necessidades imediatas. E, como os rastros, mantém uma persistência e frequência ao longo da evocação, formando uma espécie de circuito. É possível que os gatos fossem apenas um resultado imediato, como resposta do inconsciente para abrir caminhos mnemônicos para uma aproximação mais concreta. Há também histórias que outras pessoas contam, em uma idade (ou, nesse caso específico, pelo estado provocado pela doença) em que essa lembrança seria impossível, mas que pessoas com as quais se conviveu as contam. Esse fenômeno ele denomina como “memória postiça”. Diferente da prótese, é uma memória adquirida de terceiros que se guarda como se fosse própria, evocada com a mesma qualidade das demais.

Segundo George Lakoff e Mark Johnson (2002), “os processos metafóricos constituem a cognição humana, já que não só falamos metaforicamente, mas também pensamos e agimos sobre bases metafóricas” (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p.45) E, assim, comportam-se as memórias, já que não estão dissociadas do conjunto cognitivo pelo qual se reconhece e se interpreta o mundo. Para Paiva e Dalacorte (1998), “a metáfora é considerada um dos processos mais gerais da interação humana com a realidade” e se reconhece sua importância “na construção do mundo conceitual e das suas próprias leis.” (PAIVA E DALACORTE, 1998, p.64). Anabelle Roe sugere que, como a animação está intrinsecamente inserida em um campo expandido, é uma técnica capaz de explorar a metáfora visual no documentário animado.

Os documentários animados sugerem que há epistemologicamente mais para entrevistas documentais do que a simples transferência de informação através de um relato dos acontecimentos em primeira pessoa. Ao fazê-lo, esses documentários animados mostram como o campo visual da animação é maleável, além da sua capacidade de explorar a metáfora visual que pode ser usada para melhorar e alargar o leque epistemológico do documentário. (ROE, 2009, p.153, *tradução nossa*).

Obviamente, para efeitos posteriores, é apenas um dispositivo simples (o desenho) tentando obter algo rapidamente. Mas, por outro lado, também é minha primeira tentativa para mostrar a animação de uma maneira que retenha toda a ilusão fabricada. Portanto, isso revela completamente meu processo criativo, e o modo

como estou me relacionando com a minha própria memória. Mas quando você tem 2 minutos (de animação), eu não sei se posso fazer isso. Eu sei que tenho algumas memórias detalhadas e fortes, mas quando tentei (recordá-las para a animação), não consegui. E me questiono: Quais são as memórias essenciais ligadas a este evento? Meu próprio senso de ocorrência ligado a essa memória é, na verdade, apenas a sensação dos meus pés no chão. Eu sempre tenho uma noção de espaço, uma sensação de que a pessoa está ao meu redor e minha posição em relação às características da sala. Mas é claro que não temos uma noção real de espaço. Eu também tenho a sensação de estar dentro de mim, olhando para fora.

[...]

*Comecei a animar as memórias em stop motion, mas não consegui porque não combinou (a estética) com a memória de todos os meus planos de animação. Mas ainda assim foi um ponto de partida interessante, uma metáfora para a contaminação radioativa existente, uma ligação entre o olhar da animação e do visual deste lençol com que imitei um filme fotográfico, que foi colocado no varal de roupas e que iria registrar a noite da explosão (da usina nuclear em Chernobyl). E a sujeira parecia com a projeção do meu diabetes afetando minha visão e meus próprios olhos pareciam arenosos, era quase como se eu projetasse o próprio diabetes na tela. Aceitei olhar assim para a animação e continuei. Devia estar muito doente no momento desta memória na versão em que a experienciei, porque ela é de fragmentada para abstrata. Eu acho que é uma viagem por um corredor de hospital que tinha um padrão de ladrilhos no chão, e eu devia estar numa cadeira de rodas para que estes ladrilhos estivessem flutuando tão suavemente. Foi então que uma porta se abriu e uma luz insuportável inunda o ambiente e um vestido branco caminha em minha direção apenas para ser apagado por um respingo escuro. Quem quer que seja a pobre da enfermeira, eu devo ter vomitado sobre ela e depois desmaiado. Eu construo essa narrativa a partir dessas poucas pistas abstratas. Não tenho memórias embutidas de sentar ou vomitar, apenas os visuais abstratos estranhamente separados. (PEARCE, Sally. *Using animation to re-animate memories of trauma*. Tricky Women/Tricky Realities Animation Festival, 2022).*

FIGURA 22 - ARTE CONCEITUAL DO FILME "CHERNOBYL JOURNEY"



Fonte: *Using animation to re-animate memories of trauma* (13'12", 2022)

Ao mesmo tempo em que se detalha toda a mística do processo de evocação de uma memória traumática e todas as suas etapas dentro da sistematização necessária para um filme de animação, sendo a organização do caos uma dicotomia constante, que, de certa forma, se encara com naturalidade pela identificação dentro das próprias semelhanças do ato de lembrar, Pearce esclarece como essa relação com a produção da ilusão do movimento também acontece pela sua semelhança temporal. Ao focar na materialidade do traço, dos múltiplos

desenhos em si que podem às vezes compor um único *frame*, ela diferencia fundamentalmente o registro quadro a quadro e o *live-action*. Essa análise tão minuciosa a qual propõe, quase como a investigação de provas forenses como ela cita, relaciona-se estreitamente com a construção de uma animação, cuja elaboração vai muito além das sequências registradas no *live-action*, e mergulha na unidade mínima do tempo da imagem em movimento ao construir quadro por quadro. A mimese acontece na imagem parada e não na elaboração que já pressupõe o movimento. Talvez seja o tempo que a memória precise para se acomodar nos quadros.

Essa construção e constante revisão minimalista do processo, no qual o corpo macula o tempo necessário para performar o gesto, registra quantas camadas da memória lhe convirem dentro de um único quadro e proveem ao realizador a liberdade necessária para exercer o mecanismo do qual a memória necessita para se acomodar ao tempo presente, dentro ainda das características estéticas que melhor se adequem à narrativa construída e à forma criativa com que a materialidade estará em função das texturas da própria memória. O exemplo do lençol branco (Figura 22), em que Pearce imprime explosão do reator em Chernobyl, é ilustrativo. E a atualização da memória, quando houver, é permitida por meio da sobreposição, da mesma forma que uma reminiscência pode demandar vários ciclos e rastros para se adequar ao tempo.

Graça (2006) distingue registros da imagem em movimento a partir do dispositivo conceitual e técnico do cinema e cita que uma das características disruptivas da imagem animada é “o gesto no controle fílmico”, mas também “a linha sobre a frontalidade da superfície de projeção”, corroendo a verossimilhança com a imagem fotográfica; além da “fratura entre sensações” que, ao subtrair a linguagem verbal, confronta as estruturas verbais em função da experiência não verbal, da possível expressão do gesto como gesto uníssono, sem que necessariamente seja atravessado pela estrutura verbal. É a linguagem fílmica transformada pelo gesto em função da presença e da passagem pela experiência maior que é a vida.

Em lugar de um processo de observação visual, voltado para fora, à procura da forma natural dos objetos e da maneira adequada de os descrever graficamente, nos filmes animados de autor, encontraríamos um modo que, em tudo, é semelhante à escuta. O autor usaria o filme - e todo seu dispositivo - para conhecer e dar corpo àquilo que, em si, está em transformação pela presença e pela passagem de vida, pela relação que estabelece com o mundo no próprio exercício de sua humanidade singular, e que, naturalmente, ainda não tem nome ou aparência objetiva. Autor, mundo e linguagem fílmica se transformam pela própria existência do filme. (GRAÇA, 2006, p.167-168).

Dias depois do momento do vômito e perda da consciência, acordei na enfermaria do hospital. Na minha animação, tentei capturar a estranheza dos desenhos no meu caderno. Como aquelas linhas poderiam expressar o trauma desta memória e serem relativamente coerentes, mesmo assim senti como se flutuasse nas profundezas subaquáticas, também como se me aparecessem peixes do fundo do mar que flutuassem por aí com pequenas luzes. Eu posteriormente me tornei uma enfermeira, e agora eu sei que as enfermeiras (nesta ocasião) estavam fazendo observações

*regulares de sinais vitais durante a noite usando tochas, mas, na época, a flutuação em torno das luzes das tochas, parecia um ritual devocional. Quando acordei novamente minha mãe estava ao pé da minha cama e disse: “que bom ver-te acordada”. Enquanto eu estava a animar isto, lembrei-me que, 30 anos depois, quando minha mãe estava no hospital após um derrame, eu disse a mesma coisa: “é bom ver você acordada”. Por isso eu vou do rosto da minha mãe para o meu e de volta nesta memória. [...] E durante a noite conversava com a aluna enfermeira pela qual eu tinha muita gratidão e admiração. Não me lembro da conversa, apenas da emoção e que eu queria ser como ela. Quando eu acordei novamente, estava sentado (um médico) na minha cama e ele disse: “pensamos que você tinha uma doença inflamatória pélvica e agora sabemos que não é, e pensamos que você pode ter pielonefrite”. (PEARCE, Sally. *Using animation to re-animate memories of trauma*. Tricky Women/Tricky Realities Animation Festival, 2022)..*

Neste último trecho, compreende-se como todo o relato memorialístico de Pearce foi organizado e estruturado dentro de uma lógica fílmica, e como “autor, mundo e linguagem fílmica se transformam pela própria existência do filme.” (GRAÇA, 2006 p.167-168) A narrativa do próprio processo, do ato de reconstruir memórias traumáticas conduz coerentemente parte de um princípio e justifica sua própria vida. Mesmo partindo de um lugar insólito, nebuloso e descrente a princípio, Pearce suspende a descrença a partir da mediação performativa do seu próprio corpo - que experienciou a doença - definido pela materialidade do traço através do gesto.

Em paralelo, ela se liberta da linguagem verbal enquanto princípio modulador, invertendo a lógica, sem, contudo, abandonar as palavras para, então, inseri-las no que os sentidos do processo apontassem para essa ligação, como, por exemplo, as falas de sua mãe, das enfermeiras e do médico. Percebe-se que, mesmo diante de uma série de indefinições, a partir do que Pearce identificava como um espaço vazio na sua memória dentro do contexto do trauma deixado pela doença, que ela revela ser pielonefrite, era de fato “a presença de uma ausência” que, segundo Ricoeur, aponta para um rastro indicial, afinal, o primeiro passo é determinar que algo existiu ali, mas, contudo, o caminho para lembrá-lo não será comum, nem tampouco impossível.

Seguindo por esse caminho incomum para reconstruir o passado bloqueado pela condição do trauma, Pearce experimentou a mediação do gesto pelo “veículo” que originalmente o experienciou, seu próprio corpo. A materialidade do traço, como resultado direto do gesto performado pelas sensações provocadas pela memória, estimulou o fluxo do mecanismo a atuar sob a manifestação do registro livre, do traço orgânico, que entrelaçava uma cadeia de fragmentos que, ora imprecisos, soavam desconexos do contexto específico (Figura 23). Contudo, o constante movimento registrado materialmente em camadas de desenhos que representavam os fragmentos confusos, mas repletos de significados, flexionou, entre o passado traumatizado e as experiências acumuladas e refletidas pelo tempo presente, a consolidação de

algumas passagens daquele período, por mais que não sejam completas, talvez fossem, dentro das metáforas que o inconsciente de Pearce modulou uma espécie de poética que libertara aquelas memórias de forma que ela conseguisse suportar, muitas vezes, muito mais próximas do sonhar. Sendo o sonhar a representação daquilo que a realidade verossímil, pragmática e limitante, não consegue alcançar e que Jung considera uma experiência mais vigorosa do que quando estamos acordados. (JUNG, 2008, p.48).

FIGURA 23 - FRAME DO FILME "CHERNOBYL JOURNEY"



Fonte: *Using animation to re-animate memories of trauma*, 2022, 27'52 "

3.3 TEXTURAS, SONS E CHEIROS: RASTROS ESPACIAIS E A MATERIALIZAÇÃO DA MEMÓRIA ATRAVÉS DOS SENTIDOS

Refiro-me aqui a coisas que vimos e ouvimos conscientemente e em seguida esquecemos. Mas todos nós vemos, ouvimos, cheiramos e provamos muitas coisas sem notá-las na ocasião, ou porque a nossa atenção se desviou ou porque, para os nossos sentidos, o estímulo foi demasiadamente fraco para deixar uma impressão consciente. O inconsciente, no entanto, tomou nota de tudo, e essas percepções sensoriais subliminares ocupam importante lugar no nosso cotidiano. Sem percebermos, influenciam a maneira segundo a qual vamos reagir a pessoas e fatos. Um exemplo que considero particularmente significativo foi me dado por um professor que havia passeado no campo com um dos seus alunos, absorvido em uma série de conversas. De repente verificou que seus pensamentos estavam sendo interrompidos por uma série de inesperadas lembranças da sua infância, sem conseguir justificar tal distração. Nada do que até então estivera discutindo tinha qualquer ligação com aquelas lembranças. Olhando para o caminho percorrido, viu que haviam passado por uma fazenda, quando surgira a primeira dessas recordações da sua infância. Propôs ao aluno que retornassem ao local onde se haviam iniciado aquelas fantasias. Chegando lá sentiu cheiro de gansos e, imediatamente percebeu que esse cheiro desencadearia a série de recordações. Na sua juventude, ele vivera numa fazenda onde criavam-se gansos, e o seu odor característico lhe deixara uma impressão duradoura, apesar de adormecida. Ao passar pela fazenda naquela caminhada, registrara subliminarmente aquele cheiro, e essa percepção inconsciente despertou experiências há muito esquecidas da sua infância. A percepção foi subliminar porque a atenção estava concentrada em outra coisa qualquer, e o estímulo não era forte o bastante para desviá-la, alcançando diretamente a consciência. No entanto, trouxe à tona lembranças “esquecidas”. Tal o efeito de sugestão, ou espécie de “detonação”, de desencadeamento, é capaz de explicar o aparecimento de sintomas

neuróticos e também de outras recordações benignas quando se vê alguma coisa, se sente um cheiro, ou se ouve um som que lembre circunstâncias passadas. (JUNG, 2008, p.37-39).

Assim como o relato de Jung (2008) aponta para uma recordação provocada por um estímulo olfativo de ocorrência longínqua, que se manifestou visualmente no campo cognitivo do aluno como componente e rastro desse passado, o resultado foi a liberação de todo um banco de vivências da sua infância, com ênfase na espacialização do lugar dessa ocorrência. O espaço geográfico é uma espécie de âncora para a memória, uma necessidade apresentada para reconhecimento de demais detalhes e sentidos em associação com a experiência do lugar. Nesse sentido, somente por meio da localização da paisagem geográfica é que Pearce, de acordo com seus relatos presentes no subcapítulo anterior, consegue desbloquear suas memórias pertinentes ao trauma provocado pela doença. Assim, tal como se refere Rogério Puga (2014), “as paisagens olfativas e auditivas são análogas à paisagem visual, remetendo para a paisagem geográfica percebida em conjunto pela visão, pela audição e pelo olfato, que, por sua vez, auxiliam a localização espacial” (PUGA, 2014, p.104).

Como já se viu até aqui, alguns teóricos usualmente reconhecem experiências habituais e suas reverberações no que se recorda pela expressão “sentir o mundo” ou similar, e os seus desdobramentos na memória, impulsionada pelo tempo presente. E justamente pela capacidade estar além de sentir o estado das coisas, e de registrá-los, é que se pode também tornar tais experiências tão vivas quando se relembra delas. E cada uma das peças do grande e complexo quebra-cabeças que é a composição de memória, guarda em si sentidos e percepções que remetem ao *frame* de um filme, que suspenso na linha do tempo no qual está inserido, guarda detalhes tão únicos daquele contexto filmico, quanto o fragmento de uma memória, podendo ser extensivo ao estado emocional que os sentidos, atuando em conjunto, provocaram neste determinado momento da vida que foi guardado.

De forma indissociável como infere Jung (2008), as percepções sensoriais se incorporam, interagindo no presente de forma subliminar, pois os sentidos precisam oferecer respostas imediatas a estímulos de qualquer natureza. Bergson (1999) cita que “nossos sentidos têm necessidade de educação porque não há uma regularidade na interação com o meio, a tomar visão e tato que não localizam imediatamente suas impressões.” (BERGSON, 1999, p. 62). Uma série de aproximações e induções são necessárias, através das quais se coordenam pouco a pouco as impressões umas às outras. Assim se constitui a ideia de “sensações inextensivas” por essência, que, por sua vez, podem convergir para a extensão. “As percepções diversas do mesmo objeto que oferecem os diversos sentidos, não reconstituirão, portanto, ao se reunirem,

à imagem completa do objeto; permanecerão separadas uma das outras por intervalos que medem, de certo modo, os vazios das necessidades”. E, dessa forma, a educação dos sentidos se faz necessária para preencher esses intervalos com o objetivo de restabelecer a continuidade, como o traço que se sobrepõe dentro do mecanismo de flexão da memória, a fim de reconstruir a totalidade da materialidade aproximada. (Bergson, 1999, p. 48-49).

É verdade que os sentidos não devem ser postos no mesmo plano, como se fossem todos igualmente capazes de objetividade e permeáveis à intencionalidade, segundo o que acredita Merleau-Ponty.

A experiência não nos dá a nós como equivalentes: parece-me que a experiência visual é mais verdadeira do que a experiência tátil, recolhe em si mesma sua verdade e a cresce, porque sua estrutura mais rica me apresenta modalidades do ser insuspeitas para o tato. A unidade dos sentidos realiza-se transversalmente, em razão da estrutura própria a eles. Mas encontramos algo de análogo na visão binocular, se é verdade que temos um “olho diretor” que subordina a si o outro. Estes dois fatos — a retomada das experiências sensoriais na experiência visual, e a retomada das funções de um olho pelo outro — provam que a unidade da experiência não é uma unidade formal, mas uma organização autóctone. (PONTY, 2006, 641).

Ponty (2006) aponta para o “olho diretor”, e reflete sobre os demais sentidos estarem a favor da experiência visual, funcionando a partir do estímulo como rastros que irão guiar e sincronizar as notas sensoriais à formação da imagem. Notam-se tais aspectos no processo de Pearce, que sensorialmente, colocava o gesto como mediador frontal do conjunto de estímulos, que facilitados pelo registro condicionado, só eram materializados quando estes rastros sensoriais correspondiam aos símbolos imagéticos. Merleau-Ponty (2006) denota que “a unidade das experiências sensoriais repousa em sua integração em uma única vida, da qual elas se tornam assim o atestado visível e emblema.” (PONTY, 2006, p. 302).

Quando se indaga sobre as experiências sensoriais materializadas e sintetizadas em fotogramas que compõem uma animação, reflete-se sobre o movimento inverso, a partir do qual consequentemente há de considerar a transferência de emoções e o efeito sinestésico produzido por meio da imagem em movimento e sons. É este efeito de forma geral que o cinema pode produzir. No campo da animação, Graça (2006) expõe suas ideias sobre o movimento não ser apenas a representação de algo, mas a expressão em si, em que o filme animado rompe com padrões e valores dominantes de uma comunicação conservadora em que há padrões definidos e expectativas balanceadas.

Sentimos com os sentidos, mas só conseguimos interpretar, dar sentido àquilo que sentimos, a partir de sistemas que sobrepomos à realidade e que nela recortam e fixam oposições. Neste “interpretar” nem sequer está contemplada a razão e a consciência: Não raciocinamos sobre aquilo que sentimos a não ser que não faça sentido de forma “espontânea”. Nem sempre temos consciência das operações pelas quais obrigamos o

real a significar, a ser provável, compreensível. O cinema, como acontecimento que também pertence ao conjunto das coisas reais, é disso um bom exemplo: nossos olhos veem imagens fixas e descontínuas, mas não é isso que percebemos. E, obviamente, não vemos o movimento filmico da mesma forma que percebemos o movimento real dos objetos. (GRAÇA, 2006, p.142).

Atravessando o processo de produção em *Chernobyl Journey*, do qual Sally Pearce descortina todo o mecanismo de rememoração através da mediação do seu corpo ao performar o gesto, alcança-se outra animação não ficcional, desta vez em atenção à obra em si. Trata-se do curta brasileiro “Guaxuma”, de 2018, da realizadora Nara Normande, em que se exploram mais alguns desses conceitos propostos.

Sobre como as experiências sensoriais podem reverberar na estrutura da obra, em “Guaxuma”, pode-se dizer que essa experiência é quase tátil, e certamente esse é um dos sentidos estimulados no espectador. A própria realizadora descreve que o filme entrelaça memórias da sua própria vida no contexto do trauma da perda de uma amiga, dentro do espaço circunscrito pelo título do filme, uma praia da cidade de Maceió, capital do Estado de Alagoas, onde ela viveu sua infância e adolescência.

Quando se pensa em praia, há todo um arcabouço simbólico que é evocado, como a água salgada, o sol, os coqueiros, as ondas, o som do mar, o cheiro da maresia e a areia. Este último, a areia, elemento característico e presente de forma pungente e indissociável neste ecossistema, estimula, sobretudo, o sentido tátil a se comunicar com a memória. Se, alguma vez, já se experienciou como é pisar a areia, como é brincar de construir castelos, como é a reação do impacto dos grãos trazidos pelo vento ao corpo, ao se lembrar desse espaço, umas das características mais marcantes será a textura da areia. É um elemento que tem o poder de sintetizar a experiência da presença naquele ambiente. E, dessa forma, Normande a utiliza sabiamente como elemento de conexão não só narrativo, mas afetivo, rompendo a barreira ordinária da representação de padrões citada por Graça (2006).

A animação apresenta o elemento em variados formatos, desde uma camada simples de textura sobreposta em imagens fotográficas, no *stop motion* com areia já convencionado como técnica, até bonecos produzidos com areia da própria praia e animados no mesmo local. Normande eleva um simples elemento ao *status* de camada do próprio filme, apropriando-se da sua textura característica e facilmente identificada e estimulada, a partir da qual se traça um paralelo até mesmo com a banda sonora, tal qual é o nível de relevância que a areia atinge em sua narrativa.

Como ela mesma diz em entrevista, “Guaxuma” foi um filme construído com honestidade, a partir de suas memórias e do seu trauma, e a areia faz a mediação do vínculo

afetivo e da presença massiva daquele lugar em suas memórias. Até aqui se reflete sobre a relevância que o espaço geográfico ocupa na memória e o que ele pode desencadear ao relacionar outros aspectos que estão nele conectados, não necessariamente em uma organização temporal linear. Todas as camadas que Normande explora na animação - infância, amizade, mudanças, relações - convergem para *Guaxuma*, e a areia é tomada com uma alegoria. O trauma referente à perda prematura de uma amiga não opera uma narrativa calcada na perda e seu consequente lamento, mas celebra a amizade entre elas. E os momentos dessa amizade relatados também em narração *off* - um dos elementos característicos em animações não ficcionais - estão sempre inseridos na representação desse ambiente, que nem sempre continha os outros elementos comuns a uma praia. No entanto, a areia, seja como textura, seja como técnica, como material de construção de personagens, ou simplesmente como areia da praia, é uma presença definitiva, a linha invisível que costura não só as memórias de Normande, mas integra narrativa, técnica e estética.

“Guaxuma” é o “atestado visível” do que Nara Normande integra da sua vida em uma única obra, que extrapola as barreiras da simples representação e alcança a expressão e consegue transmitir emoções por meio do movimento. Provoca sensorialmente por meio da areia em conjunto com a banda sonora do filme, a aproximação do espectador com o ecossistema litorâneo (Figura 24), apropriando-se de uma série de símbolos comuns e conhecidos como estratégia narrativa. Graça (2006) completa essa ideia, “a animação é toda ela, tem como origem referencial a busca da forma da sensibilidade afetada pela realidade envolvente do animador, que a faz num contexto também das tecnologias que mediam quer os processos de produção de objetos e de acontecimentos, quer os processos de percepção.” (GRAÇA, 2006, p.167).

FIGURA 24 - FRAME DO FILME "GUAXUMA"



Fonte: *Guaxuma* (14'10", 03'32", 2019).

Outra obra que se apropria do valor da matéria enquanto alegoria da experiência vivida é *Love, Dad*, da realizadora vietnamita radicada na República Tcheca, Diana Cam Van Nguyen, produzida no momento de pandemia da Covid-19, em 2021. A animação não ficcional é um curta sobre laços afetivos e lacunas abertas em uma relação familiar rompida. A autora redescobre cartas que seu pai costumava escrever para ela da prisão. Um amor que parece ter desaparecido. Ela decide escrever de volta, na esperança de reencontrar essa conexão afetiva. Ela põe por escrito o que não podia ser dito: culpando-o pela separação da família, o que também é uma tentativa de compreender o que aconteceu.

Apesar de haver um suporte bem definido que estabelece o fluxo temporal no qual a animação poderia se beneficiar, Nguyen, assim como Normande e Pearce, não opta pela representação comum. Normalmente em filmes em que há referência a troca de correspondências como “A carta” e “Mary e Max”, são exploradas narrativamente questões temporais referentes ao período de envio e recebimento do conteúdo e das consequências geradas pelas mesmas. Em *Love, Dad* a proposta se distingue ao explorar as cartas recebidas como o próprio suporte da animação. Em consequência, os rastros da memória são registrados na forma definitiva do objeto material encontrado. Nguyen opta por utilizar as cartas que recebeu do seu pai não só como um cenário para seu filme, mas como um personagem presente, enquanto através de recortes vazados - digitalmente - nas correspondências, explora a sua ausência durante o período, a lacuna deixada em sua vida.

É notável o uso da textura dos papéis já desgastados pelo tempo que exibem o que outrora fora registrado ali mesmo naquele suporte em forma de palavras, pelo qual se identifica todo o gesto empenhado em quebrar a barreira de uma prisão que distanciou pai e filha. Nguyen encontra, nas cartas de papel, material comum ao dia a dia, seu fio condutor narrativo, em que as sensações que manifestam a ausência do pai (Figura 25) contêm em si o objeto pelo qual a tessitura do filme é construída e ampliada. No rastro das cartas, também há cartões postais, fotos e recortes digitais que permeiam e gravitam harmonicamente em torno da simbologia que guia a narrativa. Cada recorte, sendo eles objetos, imagens ou as próprias cartas, podem significar os fragmentos de uma memória traumatizada pela ausência do pai, mas que materialmente, substancia as respostas que ela procura ancorar no passado, que conforme exibido nas fotos, reafirmam que carinho e afeto existiram entre os dois.

O traço exercido por meio do gesto é presente em *Love, Dad*, principalmente em camadas do filme em que há uma ligação material entre o vazio e as cartas, ou entre imagens fotográficas e as cartas. A expressividade dos traços pretos, em material como carvão ou giz, contrasta com a organização minimalista dos recortes e cria uma conexão ainda mais intensa

com a narração em *off*, que tenta colocar em palavras algumas das sensações de Nguyen, que estabelece padrões tanto sonoros como imagéticos para compreender e responder ao distanciamento. O ambiente sonoro converge para a simbologia do filme ao evocar ações que sugerem a manipulação do papel pelas mãos - seja no ato de abrir uma correspondência, desdobrar um papel, amassar, rasgar e etc. - apenas com ruídos, corroborando e ampliando para o que as imagens apontam. É o exemplo de como uma situação ordinária, como abrir uma correspondência, pode ser ressignificada dentro da narrativa, e alçar o status de extraordinário ao provocar para o sentido que aquele gesto, aqueles ruídos do papel exerceram em determinado período da vida da realizadora com reverberações no presente em que o filme foi realizado.

FIGURA 25 - FRAME DO FILME "LOVE, DAD" (2021)



Fonte: *Love, Dad*, Nguyen, 2021, 21'12", 0'36".

Em *Yellow Fever*, outra experiência evocativa se utiliza dos recursos da montagem fílmica para elaborar uma narrativa que aborda, o que indistintamente está na pele, no corpo. Realizado em 2012, pela queniana Ng'endo Mukii, o curta que circulou por diversos festivais no mundo mostra, através das memórias e entrevistas com a família da própria realizadora, como as influências ocidentais difundidas pela globalização afetam o ideal de beleza africana.

A textura da pele que aparece em corpos que performam cenas entre as sequências animadas impacta porque simboliza de forma direta o racismo propagado pela mídia norte-americana ao apagar, diminuir ou marginalizar a presença do povo afrodescendente, que reverbera no modo como, principalmente as mulheres, passaram a se sentir “desconfortáveis com seu próprio corpo”, incluindo crianças. A solução para isso estava em um creme milagroso que prometia clarear a pele de quem usasse. Nos relatos de Mukii, quem não pudesse pagar

pelo creme para cobrir todo o corpo, utilizava-o somente no rosto e nas mãos, o que, segundo ela, era uma forma da cor negra resistir mesmo nas pessoas que queriam negá-la.

Em *Yellow Fever*, não há a busca dos rastros por meio do traço, diferente dos curtas sobre a materialização dos sentidos. Isso porque, nas camadas temporais, não há os traços mediados pelo corpo. Estes são substituídos pela própria pele negra. A história precisa ser visível, porque o racismo é presente e infelizmente persiste nos dias de hoje. O traço é substituído pelo próprio corpo que performa também o movimento da dança.

Por ser um efeito dinâmico global que afeta muitas mulheres africanas, e principalmente crianças, não só no Quênia, Mukii buscou, para além do seu próprio relato, coletivizar e transversalizar sua memória ao entrevistar pessoas próximas a ela, de gerações distintas, de forma a corroborar e demonstrar a extensão do impacto que o ocidente, mesmo separado por um oceano inteiro, causa ao impor sua cultura aos demais países do mundo em detrimento da sua hegemonia econômica. A realizadora imprime, assim, um registro não só pessoal, mas que parte do indivíduo e toma necessariamente uma proporção coletiva no sentido de expandir e denunciar as consequências do racismo estrutural por meio dos modelos de beleza ideal de um país ocidental (Figura 26). Segundo Halbwachs (1990), “a condição para que se haja memória é o sujeito que se lembra”, e para Mukii, isso tornou-se uma responsabilidade ao se tornar detentora de uma memória tão significativa e representativa para difundir, em uma mídia como o filme, o que outrora, no seu próprio passado foi normalizado.

(...) a história começa somente no ponto onde acaba a tradição, momento em que se apaga ou se decompõe a memória social. Enquanto uma lembrança subsiste, é inútil fixá-la por escrito, nem mesmo fixá-la, pura e simplesmente. Assim, a necessidade de escrever a história de um período, de uma sociedade, e mesmo de uma pessoa desperta somente quando eles já estão muito distantes no passado, para que se tivesse a oportunidade de encontrar por muito tempo ainda em torno de si muitas testemunhas que dela conservem alguma lembrança. Quando a memória de uma sequência de acontecimentos não tem mais por suporte um grupo, aquele mesmo em que esteve engajada ou que dela suportou as consequências, que lhe assistiu ou dela recebeu um relato vivo dos primeiros atores e espectadores, quando ela se dispersa por entre alguns espíritos individuais, perdidos em novas sociedades para as quais esses fatos não interessam mais porque lhes são decididamente exteriores, então o único meio de salvar tais lembranças é fixá-las por escrito em uma narrativa seguida, uma vez que as palavras e os pensamentos morrem, mas os escritos permanecem. Se a condição necessária para que haja memória é que o sujeito que se lembre, indivíduo ou grupo, tenha o sentimento de que busca suas lembranças num movimento contínuo. (Halbwachs, 1990, p.53).

Mukii organiza a animação de forma sistêmica, em que as técnicas utilizadas em cada uma das sequências progridem narrativamente em função das consequências à exposição midiática de um lugar culturalmente distinto. Enquanto a animação 2D digital representa seu passado e seu presente de forma regular e até conservadora, igualando-os no sentido de que as

mesmas ideias ainda sejam difundidas, o *pixilation*⁴⁴ exerce a função de expandir o tema sensorialmente ao confrontar o ritmo narrativo a enquadramentos do corpo negro, da textura da pele maximizada que, por vezes, transita para camadas que ocupam o mesmo espaço da pele e exibem paisagens das savanas africanas, ancorando as raízes daquele corpo àquele local. As performances de danças em *live-action* também evocam a ancestralidade e afirmação, assim corroborando com o que Mukii conclama e evoca a resistência negra pela persistência da pele negra, que, mesmo modificada quimicamente com produtos que a tornam amarela, as raízes continuarão no mesmo lugar.

FIGURA 26 - FRAME DO FILME "YELLOW FEVER" (2012)



Fonte: *Yellow Fever*, 2012, 6'49", 13".

Ainda dentro do contexto do racismo enquanto trauma histórico e memória coletiva, destacamos a animação não ficcional *The torture letters*, de 2020 realizado pelo norte americano Laurence Ralph, que, por meio de relatos, conta uma série de histórias que retratam a brutalidade da polícia com a população negra em Chicago, desde adolescentes há pessoas sob custódia. O caso que ganhou grande repercussão dentro do mesmo período foi o de George

44 Técnica de animação que permite a criação de movimentos realistas e surreais, a partir do uso de atores humanos como modelos. Diferentemente da animação tradicional, em que cada quadro é desenhado à mão, no *pixilation*, os atores são registrados em poses diferentes dentro do fluxo de um movimento, criando a ilusão de que eles estão se movendo por conta própria. Essa técnica pode ser usada de forma bastante criativa, gerando efeitos visuais únicos e expressivos. Além disso, o *pixilation* oferece a possibilidade de explorar a interação entre pessoas e objetos de uma forma muito mais dinâmica e interessante. A técnica tem sido amplamente utilizada em produções de cinema, televisão e publicidade, possibilitando a criação de animações inovadoras e com uma linguagem visual impactante.

Floyd, homem negro de 40 anos, que foi asfixiado por um policial em Minneapolis, cidade do Estado de Minnesota nos Estados Unidos.

Em abordagem focada no testemunho e no trauma das vítimas, Ralph reuniu 4 das cartas que publicou no seu livro *The Torture Letters: Reckoning with Police Violence*, pesquisa pela qual se dedicou 14 anos e que remonta à violência contra a população negra até o terror global da tortura na prisão de Guantánamo e Guerra do Vietnã, até o imperialismo americano. Quatorze anos de pesquisa sobre tortura com testemunhos de vítimas de violência policial, policiais aposentados, advogados e manifestantes formam um conjunto que demonstra a violência policial e um desafio a todos os americanos para exigir o fim dos sistemas que a apoiam. Ralph descobre as conexões emaranhadas entre a aplicação da lei, a máquina política e os tribunais de Chicago, amplificando as vozes das vítimas de tortura que ainda estão conosco.

Diferente das demais animações vistas neste subcapítulo, em *The torture letters* há um padrão estético único e bem definido, quase que programado para representar o que a narração em *off* conta em estrutura linear, começando com a carta um e terminando com a carta 4. Cada carta define uma sequência. Em todas as sequências, a mesma estética. Os relatos em si já são chocantes sem necessitar de imagens. No entanto, a estética da narrativa aplicada à animação evoca a necessidade do diálogo sobre o tema, e não a intenção de chocar o espectador. Neste propósito, a violência não está nas imagens, mas velada na atrocidade. Através da sutileza, o filme encontra o caminho para sensibilizar o espectador. Como o próprio Ralph diz em entrevista ao *This is America*, não se trata de uma situação em que o escritor/documentarista precisa tomar um lado, porque esse lado já está dado. A tortura policial é cruel e ilegal. E, nesse sentido, ele precisou se concentrar em como esses relatos poderiam chegar até as pessoas. E a animação foi uma delas.

Embora haja um padrão estético aplicado a todas as cartas, é notável que o realizador não caia em padrões difundidos da animação, principalmente da norte-americana - contexto do qual o realizador está inserido - que dominou os circuitos e conceitualmente poderia não corresponder. Ralph entrega um consistente trabalho em 2D digital em que materialmente remete aos ruídos da rua, da cidade, do asfalto. Os tons em cinza (Figura 27), e os objetos geométricos que se formam, se desmancham e se fundem aos personagens e ao cenário, e criam uma dinâmica de movimento temporal, que avança, retrocede e transita entre as cenas que geralmente propõem uma mudança temporal de forma a progredir a narrativa. O estímulo sensorial que se concentra nos testemunhos narrados pela voz do próprio realizador, combinados à estética melancólica dos tons de cinzas e um ambiente sonoro que cola à estética

da imagem, amplia uma espécie de revolta pela crise humanitária; e tristeza pela violência que se sabe existente e que fica em suspensão para ser imaginada.

FIGURA 27 - FRAME DO FILME "THE TORTURE LETTERS" (2020)



Fonte: *The Torture Letters*, 2020, 12'51", 5'11".

A breve análise dessas quatro animações, além da transição pelo registro do admirável processo de Sally Pearce, assume a função, nesta etapa do trabalho, de mapear as possibilidades que a memória sensorial pode desempenhar no processo de materializá-las dentro do aparato fílmico de produção de uma animação. Graça (2006) esclarece que a apropriação de realidades que têm por consequência a experiência de sensações que não estão em causa apenas do exterior visível e audível, mas sim podem ser sentidas em causalidade com o contexto em que esses filmes estão inseridos e se desejem que sejam percebidos.

Para Len Lye tratava-se simplesmente de realizar um tipo particular de síntese expressiva enquanto manifestação cinética. O filme apareceria como uma possibilidade de prospecção, de experimentação e de apropriação de uma realidade que não seria apenas reconhecível, exterior, visível e audível; e de uma materialidade expressiva que não seria apenas gráfica e sonora, o que não se destinava a ser experimentada somente com os olhos e os ouvidos. Claramente para autores como Len Lye, Norman McLaren ou Pierre Hébert o filme emerge de um conflito de uma recusa de conciliação na tentativa de abrir um espaço de ruptura – e, por isso, de diálogo – entre a realidade que sobra as linguagens e o gesto que de umas e das outras faz parte. Nem intenção de construir uma autoridade, como opção sobre o real, nem de lhe sobrepor uma ilusão. Uma vontade simples de decifrar e de conhecer pela apropriação do movimento da mão, única passagem entre nós e o mundo, entre a linguagem e o que a excede. (GRAÇA, 2006, 141).

3.4 O SUPORTE MATERIAL, AS TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO E A RELAÇÃO COM O ESPAÇO

Após o exame dos processos que envolvem a recordação de memórias, dentro dos seus pontos de atenção sobre os rastros sensoriais enquanto fragmentos essenciais para o funcionamento do fluxo que alimenta o mecanismo consciente de recuperar partes do passado,

que produzem, em conjunto, dimensão às memórias, inicia-se uma reflexão sobre a dinâmica que envolve o ato de materializá-las no tempo presente, utilizando os recursos disponíveis, que, de certa forma, irão simular, dentro de um grupo de materiais, a essência do passado que se quer, não somente representar, mas expandir.

A animação, principalmente aquela realizada de forma independente, intensifica-se quando se lida com memórias, ou seja, momentos da própria vida do realizador, ou de outra pessoa, da qual se pretende compartilhar eventos do passado, aproxima o autor do processo de realização pelo fator intimista e por não exigir grandes aparatos e equipes numerosas como as grandes produções da indústria cinematográfica. As preocupações com o aparato fílmico são reduzidas e a atenção se volta para o processo de recordação em simbiose com os recursos fílmicos que irão lapidar o formato das memórias - assim como se viu no Subcapítulo 3.2 - além de uma atenção aos detalhes, para os materiais, texturas e objetos. Segundo Gageldonk, Munteán e Shobeiri (2020), “Os objetos desempenham um papel particularmente importante na propulsão do fluxo associativo da memória, como exemplificado pelo bolo de Madeleine em “Em busca do tempo perdido⁴⁵”, de Marcel Proust, que leva o narrador a recordar involuntariamente suas memórias de infância.” (Gageldonk, Munteán e Shobeiri, 2020, p.5).

Manipular diretamente a matéria-prima, de modo a transformá-la em parte física de um passado muitas vezes reimaginado, transporta-a para o estado latente do presente, anexando outros fragmentos de tempos e acontecimentos distintos. Dentro do processo de produção de uma animação, a matéria é projetada para tornar-se parte de uma narrativa no futuro, deslocando-a da linha temporal ao inseri-la a um contexto de experiências naturalmente diferentes. Esta reconexão material no presente pode representar a transposição de parte da sensorialidade das memórias, ao transformar de forma não mimética, texturas, objetos, cheiros e sons para que assumam formas do passado.

O realizador norte-americano Lewis Klahr (2011) consegue nos aproximar da relação com os materiais os quais utiliza em suas animações manuais de recorte – o que eles são, o que

45 “Em busca do tempo perdido” é uma obra literária do escritor francês Marcel Proust, - supracitada neste estudo no título original *À la recherche du temps perdu* - publicada entre 1913 e 1927. A obra é composta por sete volumes e é considerada uma das maiores obras da literatura francesa do século XX. A história segue a vida do narrador, Marcel, ao longo de sua infância, juventude e idade adulta, e abrange temas como a memória, o tempo, a arte e a sociedade francesa. Um dos episódios mais famosos da obra é o episódio do bolo de Madeleine. Neste episódio, Marcel, que está passando por um momento de saudade de sua infância, experimenta um bolo de Madeleine e é transportado para sua infância, devido à associação sensorial entre o sabor do bolo e a lembrança de sua avó. Este episódio ilustra como a memória pode ser desencadeada por um estímulo sensorial e como essas lembranças podem ser intensamente emocionais e trazer à tona uma série de outras lembranças e reflexões. Este episódio é amplamente considerado como uma das descrições mais famosas e poéticas sobre a natureza da memória e do tempo na literatura.

eles contêm, como seus significados podem ser alterados conforme a representação que assumem. No entanto, há de se ressaltar que os materiais carregam a assinatura do contexto do qual foram retirados, revelando detalhes que poderiam passar despercebidos, mas que transmitem a identidade do registro.

Eu constantemente faço perguntas sobre os meus materiais encontrados - o que eles são, o que eles contêm, como seus significados podem ser mudados. Eles sempre carregam o traço do contexto do qual foram retirados. Quero que eles transmitam esse traço de suas origens como um impacto excessivo, mesmo quando são recontextualizados em meus filmes de colagem. (KLAHR, 2011, p. 387).

No seu trabalho, Klahr tem um grande interesse em criar experiências fílmicas que retratem e contemplem o que ele descreve como o “fluxo e refluxo do tempo em sua mudança e efemeridade”. E, para isso, durante seu processo, principalmente de montagem, ele prioriza sequências de som/imagem que o ajudam a operar dessa forma. Isso porque ele não parte de um ponto predeterminado, assim como no caso de Pearce (2015). O gesto também faz a mediação da memória que organiza o mecanismo e o fluxo com que as informações são codificadas para o aparato fílmico. Assim, seu processo artístico enfatiza a espontaneidade e a exploração em que os quadros da animação se adaptam ao mecanismo da memória, e não o contrário, como acontece em uma ficção com roteiro estabelecido e execução planejada, uma forte característica presente no documentário em *live-action* em que as ações que definem o período de produção (filmagens) podem mudar os rumos do projeto no qual a imprevisibilidade precisa ser assumida como parte do planejamento. Redefinir o passado para o estado contemporâneo e explorar os limites do fluxo temporal, guiam o trabalho de Klahr e o estimulam ao lembrar sua própria história, e contar as histórias de outras pessoas, quando geralmente há um doloroso mergulho na dor de traumas profundos.

O autor realizador, neste sentido, tem o domínio de todo o processo, experimentando recordações no tempo real em que recria parte de seu cosmos memorialístico. Peças que um dia fizeram parte de um espaço-tempo definido, ficam suspensas no inconsciente, se fundem a outras camadas e se tornam capazes de gerar narrativas, que dizem mais sobre o indivíduo do qual pertencem as memórias do que o contexto em que ocorreram originalmente. E dentro desta estruturação, há uma pergunta fundamental provocada por Gageldonk, Munteán e Shobeiri: “Mas como a memória “se parece” e como ela passa da mente para a articulação linguística e então para a tela?” (GAGELDONK; MUNTEÁN; SHOBEIRI; 2020, p.5).

Klahr pode oferecer a resposta ao se analisar seu trabalho. Em suas obras como em *Sixty six*, ele realiza uma pesquisa de publicações do período a que as memórias pertencem, e defende a estética original deslocada do seu tempo dentro da proposta e do aparato fílmico atualizado

pelas experiências e tecnologia do presente. Ele reflete sobre o uso dos recortes de composições editoriais da época, que reúnem um conjunto de características fotográficas e das limitações de impressão (Figura 28) - que utilizava fita de 3 cores, em que a descompensação de uma delas geralmente causava hipersaturação, deixando-as excessivamente coloridas - mas, contudo, data essas imagens, localizando-as no tempo. “Pedaços de um tempo que são encaixados em outro” é como Klahr define o fluxo memorialístico do seu processo, no qual materialmente ele simula o próprio mecanismo da memória ao retirar peças - os recortes - da sua origem temporal - as publicações - misturá-las a outros pedaços de tempos distintos de forma a criar uma nova narrativa a partir da essência do passado - o estilo de época, as cores, a textura e o aspecto do papel.

FIGURA 28 - FRAME DO FILME "SIXTY SIX" (2015)



Fonte: *Sixty six*, Klahr (90', 9'14", 2015).

Enquanto Klahr utiliza recortes que remontam um estilo referente à narrativa que aborda, Dennis Tupicoff utiliza a rotoscopia em *His mother's voice* para contar as memórias de uma mãe traumatizada, cujo filho foi assassinado no ano de 1995, em Brisbane, Queensland. Ele usa o áudio de uma entrevista que Kathy Easdale concedeu à Radio ABC da Austrália, semanas após o evento que vitimou o filho dela. Ele faz um recorte em que o entrevistador Matt

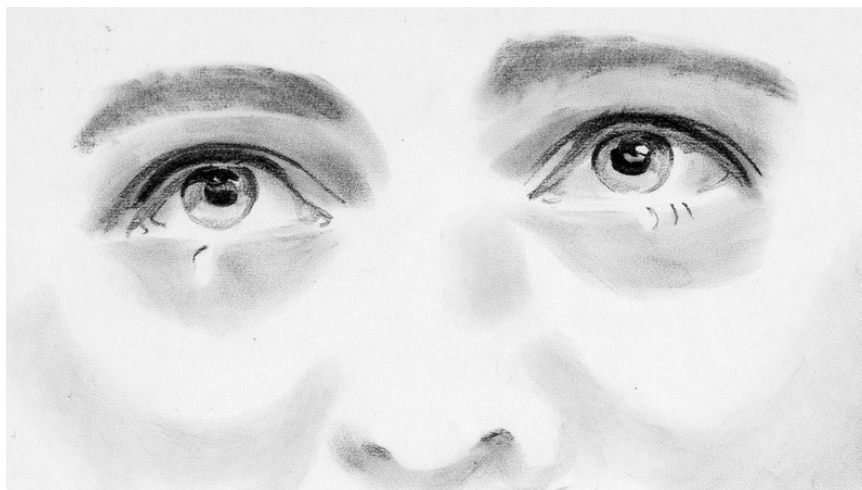
Brown inicia com a pergunta de “como ela descobriu a morte do seu filho”. Tupicoff escutava a rádio em casa no dia da entrevista, na hora do almoço, e relata, em entrevista à Judith Krieger, no livro *Animated Realism: A Behind The Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, que, ao escutar esse trecho específico, ficou perplexo e caiu em lágrimas por ser um dos depoimentos sobre amor e luto mais poderosos que já havia escutado. Já na produção do filme, ao passar muitos dias escutando o áudio, ele concluiu que

Todos nós falamos em uma espécie de ritmo. No monólogo que ouvimos no filme, ela fala por seis minutos e meio sem interrupção nesse ritmo. Na verdade, você pode bater no joelho e verá que são 26 quadros por batida, sem interrupção até bem perto do fim, quando ela começa a ficar mais chateada, e então sobe para 28. O que é canção senão palavras em ritmo? Ela está realmente “cantando” uma canção de amor e tristeza para seu filho falecido. (TUPICOFF *apud* KRIEGER, 2020, p.120).

Devido à notoriedade e força do material que tinha em mãos para a produção do filme, Tupicoff decidiu repeti-lo. No entanto, retrabalhando-o visualmente. Ou seja, considera-se que ele fez dois filmes com o mesmo áudio, no qual a experiência é proposta dentro da mesma narrativa. A repetição não só reforça a “canção de amor e tristeza” de Kathy Easdale, mas apresenta uma abordagem completamente distinta. Enquanto, na primeira metade, há cenas descritivas e contextuais; na segunda, se vê cenas subjetivas que exploram detalhes da vida do jovem Matthew Easdale, como seu quarto, seus objetos, seus possíveis pontos de vista da casa em que morava. E toda essa sequência acontece através de uma personagem em primeira pessoa, que, apesar da presença no momento da entrevista, é um observador invisível que transita pelo ambiente - a casa de Kathy Easdale – e portanto, aberto a interpretações.

A rotoscopia, técnica que pode sintetizar materialmente o que a mistura de documentário e animação significa conceitualmente, pelo menos de forma geral, quando utilizada para relatar memórias captura o espectador da mesma forma como o áudio de Kathy Easdale o fez para Tupicoff. Há a combinação do movimento e das formas reais reimaginadas pela animação. Porém, utilizando o material original como uma espécie de papel extenso, criando essa estética única, em que, no mesmo momento em há uma suspensão de qualquer expectativa de veracidade, há um encantamento pelo estilo que não é verossímil, mas que gera um incômodo necessário, pela percepção do movimento realista. Na primeira metade do seu filme, Tupicoff utiliza a animação em cores sólidas, subtraindo a perspectiva espacial do espaço. Já na segunda metade, ele utiliza o branco e preto (Figura 29) para evocar um espaço que é subjetivo ao contexto do áudio de Kathy Easdale, conta uma história paralela sobre o filho, mas que instantaneamente cria uma conexão emocional com áudio da entrevista.

FIGURA 29 - FRAME DO FILME "HIS MOTHER'S VOICE" (1997)



Fonte: *His mother's voice* (14'26", 12'35", 1997).

Se antes tal contexto poderia ser lido apenas da fonte geradora do fato, a partir do momento em que a unidade de tempo fica no passado, torna-se um fragmento retido no inconsciente. Quando a memória é inserida no presente, repleta de experiências pessoais, ela é devolvida ao todo, onde passa a ser novamente a fonte geradora do fato. Do todo para um e do um para o todo. As peças suspensas de memória, que remetem ao “pensamento, fragmento” de Eugênia Vilela, representam frações que podem ser armazenadas e organizadas em cadeia, dependendo de conexões sensoriais para ativá-las, utilizando a lógica de reação em cadeia das memórias.

A animação não ficcional é construída sob uma performatividade altamente reflexiva, que coloca em primeiro plano o processo de construção. Além disso, esta é a conclusão possível para o elemento performativo, no sentido em que coloca em primeiro plano a subjetividade e a distância do “real”. A posição do espectador enquanto vê um filme de animação que pretende ser sobre fatos reais e pessoas reais é impar e ambivalente, porque o espectador sabe que a pessoa real está sendo representada por signos criativos reconhecidos como animação, lapidados quadro a quadro. Essa estranheza é ainda acentuada pelas peculiaridades de *stop motion* como Suzanne Buchan observou:

A animação *stop motion* representa uma imagem de relações espaciais e de objetos que são possíveis para experimentar em dois contextos. O objeto pode ser tanto tátil como experiência e fisicamente acessado no mundo "real". Embora os movimentos dos bonecos sejam limitados à experiência da animação, e os espaços e conjuntos em que os bonecos são filmados, e não são animados, não mantêm uma relação direta com a nossa própria experiência vivida. (BUCHAN, 2012, p.204, *tradução nossa*⁴⁶).

46 Stop motion animation represents an image of spatial relationships and objects that can be experienced in two contexts. The object can be both tactile and physically accessed in the "real" world. Although the movements of the puppets are limited to the experience of animation, and the spaces and sets in which the puppets are filmed, and are not animated, do not maintain a direct relationship with our own lived experience.

Em um espaço tridimensional construído manualmente, habitado por bonecos - ou qualquer sistema subjetivo em que elementos possam ser reconhecidos por uma série de signos reais - torna-se ainda mais evidente que se lida com um 'sistema de objetos do espetáculo', nominado assim por Buchan, e não uma gravação simples, transparente, ou uma documentação de uma realidade anterior. O cerne da questão é a forma conscientemente reflexiva que *o stop motion* pode oferecer: é claro o suficiente, por exemplo, que os critérios de Buchan (que algo pode ser tátil com experiência em cinema e acessados no mundo real) poderiam facilmente ser aplicados para todos os tipos de documentários de ação ao vivo. É importante ressaltar, no entanto, que estamos nos concentrando aqui na animação *stop motion* – e que a percepção do espectador, em direção a algo [que eles sabem ser] animado, será qualitativamente diferente de outras formas de mídia.

A materialização de um objeto ligado a uma narrativa pode suscitar o desencadeamento de narrativas paralelas, uma vez que transpõe um fragmento do passado para o presente em cor, textura, forma, às vezes cheiro, ativando um conjunto de experiências sensoriais completa, diferente de uma lembrança apenas visual ou sonora. A partir da análise de animações não ficcionais em *stop motion* que se originam de memórias e traumas pessoais, provoca leituras da estética refletida pela carga memorialística, principalmente da fisicalidade, dos objetos e espaço, como é o caso do curta “Nyosha”, da animadora israelense Liran Kapel, que explora essa carga com texturas de superfície irregulares e propositalmente desgastadas, criando um estado de latência entre o fragmento e o pensamento (Figura 30).

Nyosha é uma animação não ficcional israelense de 2012, dirigida por Liran Kapel, que utiliza a técnica de *stop motion* para contar a história de sua avó, Nomi Kapel, uma sobrevivente do holocausto. À época dos fatos que o filme aborda, sua avó tinha 10 anos e morava em Wengrow, na Polônia. Ela sonhava em comprar um par de sapatos, pois tinha apenas o sapato de um dos pés. Assim, Nomi Kapel seria uma entidade sócio-histórico real utilizada de forma direta para evocar fatos que remontam um determinado período da história, conhecido como Holocausto, na Segunda Guerra Mundial. Apesar da técnica de representação ser a animação, o *stop motion* de bonecos, segmento escolhido pela cineasta, o fato da materialização de todo o ambiente, de forma física e tridimensional, tende a ser um estilo de representação mais realista pelo seu mecanismo mimético.

Kapel dispunha de um testemunho de sua avó em vídeo, no qual a sobrevivente narra o terror vivido durante a Segunda Guerra Mundial. O artifício de manter o áudio original de uma entrevista caseira, onde supostamente a entrevistada está mais próxima de seu cotidiano, com seus familiares e mais à vontade para falar, é eficiente, mesmo que o áudio não seja profissional. Dispor de registros reais de personagens em documentários animados é uma verdadeira relíquia em filmes por “substituição não mimética”. As texturas sonoras encontradas em sons não profissionais podem até contribuir com a narrativa, de acordo com a estética abordada, que, no caso, é apresentado pela cineasta por meio de personagens e cenários visualmente deteriorados, gerando desconforto, em certa medida em função do contexto de guerra.

FIGURA 30- FRAME DO FILME "NYOSHA" (2012)



Fonte: *Nyosha*, (11'28", 5'30", 2012)

As dimensões espaciais evocadas por meio da (re)construção de cenários em conjunto com os objetos em que as texturas comuns ao cotidiano, a poeira suspensa e uma série de detalhes sensoriais verossímeis transportam o espectador para aquele ambiente. Percebe-se o estado degradado da matéria na forma como é apresentada, pelo uso de texturas que nos são comuns, como madeira, o concreto, o tecido, o metal e a pintura desgastada. Todos esses elementos compõem os espaços em que Nomi transita na animação, e a riqueza de detalhes suscita uma investigação minuciosa de suas memórias sensoriais. A caixa de sapato em que ela junta moedas para comprar o outro sapato é um exemplo, que em combinação com seu quarto, reproduzido à escala da personagem, geograficamente nos localiza na narrativa. A materialidade da espacialidade também é muito eficaz em cenas como a do sótão, ao gerar claustrofobia, incômodo e tensão pelas pessoas que se escondiam dos soldados nazistas que patrulhavam a região.

Buchan oferece uma nova estrutura analítica que vê no *stop motion* um veículo performativo para a ressignificação da memória individual e cultural, bem como a perda dela. O *stop motion*, segundo a autora, “uma forma de mídia baseada no tempo”, em estrutura quadro a quadro, conforme característica pertinente à técnica, “compartilha recursos e técnicas cinematográficas formais, espaciais, materiais e temporais com filmes não animados e pode trabalhar com objetos, lugares e coisas que geralmente são onde as memórias estão localizadas.” (BUCHAN *apud* GAGELDONK; MUNTEÁN; SHOBEIRI, 2020, p.23).

Os criadores de *stop motion* podem trabalhar com uma variedade de objetos, materiais e texturas do mundo real que podem ser lembranças físicas ou detentores de um lugar de memória para o artista de um assunto ou figura no mundo diegético do filme. Quando animados, os objetos podem representar o que não é visto, mas sentido e lembrado na consciência humana. (BUCHAN *apud* GAGELDONK; MUNTEÁN; SHOBEIRI, 2020, p.23, *tradução nossa*⁴⁷).

De modo a aprofundar o conceito de gesto, corpo e espaço conectados de forma mais orgânica com a matéria, a professora e pesquisadora norte-americana Vivian Sobchack (2000) aponta que as relações fenomenológicas e culturais com a animação *stop motion* encontram-se em um momento histórico particularmente frenético, em que se mantêm o ritmo em virtude da implacável velocidade das coisas, impulsionadas pelo desenvolvimento tecnológico. Em contraste com essa velocidade, as hesitações visíveis da animação em *stop motion*, suas resistências materiais, texturas e vulnerabilidades, falam tanto ao corpo quanto aos sentimentos e possuem uma estrutura existencial profunda. (SOBCHACK, 2000, p. 185-188). E o mais surpreendente, é que o *stop motion* atravessou mais de um século de história e, contudo, conseguiu resistir a processos tecnológicos mediados pela máquina e manter a essência da imperfeição.

Nesse sentido, a relação com o espaço na animação *stop motion*, pode ser paradoxal quando o propósito é retratar memórias. Transpor o passado por meio de um processo sensorial da consciência, de forma a condicioná-lo às características semelhantes com a disposição de objetos e materiais que coexistem no mesmo espaço, embora o resultado desse esforço não seja “real”. Contudo, se o reconectarmos aos conceitos da psicologia cognitiva, o paradoxo pode ser flexibilizado. Ao se tratar a memória como o resultado de um processo complexo, em que o factual pode ser fragmentado entre ações e sensações e se consubstanciar ao presente e às

47 Creators of stop motion can work with a range of real-world objects, materials, and textures that can be physical mementos or place- holders of a memory for the artist of a subject or figure in the film’s diegetic world. When animated, objects can depict what is unseen, but felt and remembered in human consciousness.

experiências adquiridas em momentos distintos, torna-se a memória o resultado de um fenômeno de variáveis únicas, o que conseqüentemente pode afastar o indivíduo da 'realidade cartesiana' e o aproximar da 'experiência a partir da realidade'. Um conceito tão maleável quanto a natureza inerente da animação.

Neste aspecto se faz relevante também considerar a própria técnica um registro da memória de um tempo. Por limitações tecnológicas, o *stop motion* ganhou características intrínsecas aos recursos disponíveis da sua própria época. Enquanto o cinema em termos de aparato tecnológico foi se atualizando, a essência do registro que está na fisicalidade desta técnica, pouco se modificou desde os primórdios do cinema. O que no presente poderia ser facilmente contornado pelo advento do *CGI* e de altos padrões informatizados capazes de orientar a perfeição de um movimento, ainda há um encantamento pelo do registro “falho” e “imperfeito”, atribuído ao passado. Nesse sentido podemos considerar a preservação da memória da técnica ao longo do tempo, que revela com mais verossimilhança a relação com a natureza humana.

Permeado pelo fato curioso de que, em vários *softwares* de animação, há opções para simulação do movimento, às vezes “impreciso” e “imperfeito” do *stop motion*. Ou seja, com a tecnologia disponível hoje, é necessária a mediação da máquina para atribuir a um filme valor estético inerente a ação humana que busca a imperfeição dada sua função de simulacro dentro da obra. Um exemplo é o filme “Por água abaixo”, uma parceria entre os Estúdios *Dreamworks*, que modelou e animou os personagens em *software* 3D, e *Aardman*, que forneceu as texturas, formas e cores do seu processo físico com objetos e materiais, para que a *Dreamworks* pudesse simulá-lo digitalmente, produzindo assim um resultado que representa esteticamente o resultado de uma animação *stop motion*, mas foi desenvolvido completamente de forma virtual.

FIGURA 31 - FRAME DO FILME "POR ÁGUA ABAIXO"



Fonte: *Por água abaixo* (85:11, 25'13", 2006).

A abordagem sobre o desencadeamento de características do *stop motion* se considera sob um registro documental, especialmente quando as memórias são representadas por uma técnica tridimensional construída manualmente, mesmo quando há hibridização, no caso específico, inserções pontuais de animação 2D clássica. Quanto mais o tema é confrontado e aprofundado, mais questões surgem. O que permite, a partir de uma abordagem analítica do processo animado como opção de registro documental, desdobrando-se, na função metafísica da animação, suas texturas na narrativa de um filme de não ficção e a rede de metáforas por ele geradas, explorar e conceituar elementos narrativos, simbólicos e estéticos da imagem animada, quando utilizada para materializar estados de consciência passados (memórias), sejam eles de relevância histórica, afetiva ou traumática.

O curta *Letting go*, de Ulo Pikkov, conceitualmente faz o caminho inverso do mecanismo responsável por recordar. A animação não ficcional estoniana conta a história de uma jovem órfã que quer se livrar das sombras que assombram o seu passado, e para isso precisa esquecê-lo. Permeado pelos questionamentos sobre que aconteceria quando essas histórias não deveriam ser contadas, seria possível abrir mão de uma história, desistir dela, seria possível fazer um filme sobre uma garota, cujo único desejo é se livrar de sua história e esquecê-la de vez, enfim, a animação em *stop motion* evoca o sonho e a sua potencialidade onírica por meio de elementos que colocam o esquecimento em função da necessidade da busca pelo presente na projeção de um futuro em que as memórias indesejadas de um passado traumatizado possam não mais coexistir. Do ponto de vista científico da neurobiologia, é pouco provável ou mesmo impossível que memórias de longa duração, potencialmente as que são resultado de traumas sejam esquecidas como um arquivo que podemos deletar da memória de um computador a qualquer hora, mas podem ser desativadas. No entanto, todo recomeço é simbólico, uma vez que abandonar o passado pode ser redundante no sentido de que o passado é inexoravelmente o que fica para trás. Mas o que Pikkov tenta com o filme, é expandir um marco na vida de uma menina para projetar um presente afastado daquilo que a prejudicou, viver melhores experiências para que isso, de alguma forma, seja diluente e talvez se sobreponha ao que se passou, tornando o trauma uma memória inativa.

Sem apresentar qualquer interação por meio da linguagem verbal, a animação de Pikkov confronta a realidade das texturas e materiais físicos, dos objetos manualmente construídos, pintados em que os rastros da intervenção do gesto estão por toda a parte, com um ambiente onírico, abrindo mão da lógica estrutural do campo simbólico para favorecer a livre interpretação. Buchan (2020) identifica que, “em qualquer conversa ou entrevista sobre memória, a verbalização implica condensação, redução e organização espaço temporal das

imagens mentais. (BUCHAN *apud* GAGELDONK; MUNTEÁN; SHOBEIRI, 2020, p.32). E, dessa forma, talvez seja esse filme uma manifestação poética e expandida dos sonhos que a menina órfã tinha e como ela imaginava que seria esquecer memórias.

Ao se analisarem os filmes dos irmãos Quay, Buchan também argumenta sobre a contribuição do sonho e o seu papel dinâmico em redefinir e rerepresentar nossas vivências dentro de uma outra perspectiva.

A qualidade pronunciadamente não narrativa do filme dos irmãos Quay e a dilatação temporal e espacial da efemeridade momentânea e da intangibilidade do sonho podem realmente nos oferecer uma complexidade da pluralidade de imagens mais próximas de uma experiência onírica do que a redução de sua memória pela recordação verbal e articulação lógica. (BUCHAN *apud* GAGELDONK; MUNTEÁN; SHOBEIRI, 2020, p.32).

O sono regenerativo, aquele em que é necessário passar pelo estágio de *REM*⁴⁸, nos revela elementos do sonho presentes na memória episódica, fragmentos de experiências. Ao se aprofundar na questão psicanalítica, Buchan revela que “esses fragmentos são o que Sigmund Freud chamou de resíduos da vida diurna”, sendo tudo que se vivencia e se registra quando se está desperto para uma possível “filtragem” e consequente armazenamento. “Esses são ingredientes essenciais à formação dos sonhos, da experiência que revela o fato surpreendente de que no conteúdo de cada sonho há alguma ligação com uma impressão diurna recente”. Para a neurocientista Penelope Barret (2013), “os sonhos não apenas reproduzem fragmentos de memória, mas também criam misturas novas e altamente criativas de memórias e conhecimento”. Seja retido na memória ou comunicado por linguagem verbal, ambos são

48 *Rapid eye movement* Op. Nota 25 p.33. REM é a sigla para *Rapid Eye Movement* (Movimento Rápido dos Olhos), que é uma das fases do sono em que ocorrem movimentos rápidos dos olhos sob as pálpebras fechadas. O estudo do REM é importante na neurociência porque essa fase do sono está associada a vários processos fisiológicos e neurológicos que afetam a cognição e o comportamento. Durante o sono REM, a atividade elétrica do cérebro se assemelha àquela que ocorre quando estamos acordados, e há uma intensa atividade cerebral em várias áreas, incluindo o córtex pré-frontal, o hipocampo e o sistema límbico. Além disso, o sono REM é importante para a consolidação da memória, pois é durante essa fase que ocorre a reativação de circuitos neurais envolvidos em processos de aprendizagem e memória. O sono REM também está associado a fenômenos como os sonhos, que são imagens e narrativas que ocorrem durante o sono e podem fornecer insights sobre o processamento emocional e cognitivo do indivíduo. Estudos mostram que a atividade cerebral durante o sono REM está associada à elaboração e consolidação emocional, ao processamento de memórias autobiográficas e à integração de informações novas e antigas. Portanto, o estudo do sono REM é importante na neurociência porque permite entender melhor como a atividade cerebral durante o sono afeta processos cognitivos e comportamentais, bem como entender como os processos de consolidação da memória e o processamento emocional ocorrem durante o sono.

tentativas conscientes de se compreender e se estruturar o que é lembrado. (BARRET, 2013, p.96).

3.5 ANIMAÇÃO METAFÍSICA: O DESCOLAMENTO DA REALIDADE

Há algumas questões que norteiam e provêm sustentação a este trabalho. Uma delas, filosófica, está em favor da área de conhecimento que pode fornecer bases para o espectro da memória, grande ponto de interesse para pensadores ao longo da história, e no presente. A metafísica discutida aqui não é vista em contraste com o plano da experiência, mas é praticada no seu âmago, na circulação imanente da multiplicidade que se experimenta no contato direto com a realidade; e, por outro lado, se relaciona com a experiência e lhe confere um caráter superior. Portanto, nessa breve reflexão sobre a materialização de memórias à luz da metafísica conceitualizada por Henry Bergson, dá-se ênfase a uma escrita que se encontra em uma situação mais profunda do que normalmente se percebe e vivencia.

Embora existam diferenças consideráveis entre o conhecimento científico e o conhecimento metafísico, cada qual realizando métodos específicos de manipulação e alcançando resultados diferentes, as duas disciplinas parecem convergir em alguns pontos na medida em que articulam conceitos que possuem o mesmo estatuto epistemológico: conhecimento “corrigido” e, ao mesmo tempo, “absoluto” (BERGSON, 2001, p.69), cada um dos quais demonstrando suficiência em seus respectivos domínios. Além disso, o desenvolvimento dos dois parece interferir um no outro. Isso significa que o processo de desenvolvimento científico absorve algo e muda o processo de desenvolvimento metafísico e vice-versa. Acredita-se que observações semelhantes ficarão claras ao se examinar a relação entre psicologia e metafísica, ou seja, no estudo da memória.

Bergson (1999) tenta superar essa dificuldade na filosofia (e na psicologia) de captar a realidade em processo de mudança por meio de uma experiência mais profunda e autêntica de si, que considera a própria passagem do tempo como fator constitutivo da subjetividade. Conceituar o sujeito não é a definição de uma categoria conceitual, mas a possibilidade de experimentar uma duração qualitativa em ações, que é completamente diferente da medida obtida em termos do espaço-tempo. Segundo o filósofo, sente-se imediatamente a duração como uma métrica confusa, e se encontra a duração pura nos sonhos, porque o sono, relaxando o jogo das funções orgânicas, muda a superfície de comunicação entre o sujeito e as coisas externas.

Em seu relato sobre o desenvolvimento do filme “Guaxuma” (Capítulo 4), a realizadora Nara Normande interpreta-o como uma experiência de “sonho-memória” e se aproxima a Bergson pelo entendimento da confusão que informações externas podem gerar ao se ligar a

outros eventos durante o sono, o que o filósofo sugere como uma “mudança na superfície de comunicação”.

Se a metafísica bergsoniana associada ao movimento confere a essa associação a força de um programa, é porque, através do movimento, se apresenta e se torna possível um todo de configuração superior, forma e vivência: o conhecimento metafísico deve relacionar-se com o movimento, porque é a natureza ontológica da realidade. Até porque, na perspectiva da metafísica, o movimento se apresenta como uma possibilidade para tal esforço na prática, cujo objetivo geral não é só fazer a diferença, mas vencer com a diferença. Nesse sentido, talvez só exista uma dimensão metafísica, quando se passa da ordem original para uma ordem diferente e superior àquela em que se entrou originalmente.

A duração⁴⁹, conceito imprescindível para a compreensão da convergência entre as temporalidades, foi descrita por Bergson (2001) como a coexistência entre o passado e o presente de toda entidade que perdure. “A duração totalmente pura é a forma assumida pela sucessão de nossos estados de consciência, quando o nosso eu se deixa viver, quando ele se abstém de estabelecer uma separação entre o estado presente e os estados anteriores.” (BERGSON, 2001, p.69). Se a duração afeta o mundo material, isso abre a possibilidade de uma cosmologia inequívoca, consequência da metafísica dinâmica, na qual a duração constitui a realidade do todo. As sensações auditivas ajudam a elucidar essa passagem quando se concentram na percepção de notas musicais dentro do pragmatismo linear da temporalidade. Se elas não perdurassem na consciência, seria impossível a compreensão de uma melodia. Dentro de uma linha musical, as notas executadas uma a uma, porém sobrepostas sonoramente, exemplificam como as memórias respondem ao complexo mecanismo de recordação dentro do que Bergson chama de contração ou retenção do passado no presente.

Existe um questionamento ainda mais interessante e afinado à sua precisão sobre o que Bergson realmente buscava com seus conceitos metafísicos. E era, sem dúvida, o conhecimento do absoluto, da matéria, das coisas mesmas, mas praticamente como experiência integral de todas essas coisas. Dessa forma, um sistema binário se revela ao também se questionar, partindo dos princípios de experiência e duração, como se conhece uma coisa. Segundo os metafísicos, há duas formas: primeiramente, o conhecimento que consiste em circular a coisa; utiliza um

49 A teoria bergsoniana da duração instaura uma visão radical das diferenças humanas, baseada nos seguintes aspectos: a dimensão viva e pulsante das temporalidades dos diversos sujeitos; a irreducibilidade das diferentes temporalidades humanas a signos matemáticos; a totalização da temporalidade no âmbito da memória; e, enfim, seu potencial de liberdade e criação.

conceito de pontos de perspectiva⁵⁰, que depende diretamente dos símbolos que se expressa. E a segunda, o conhecimento que adentra a coisa, que não conhece por perspectiva e não se apoia na sua expressão. Quanto ao primeiro modo de conhecer, chama-se relativo; ao segundo, absoluto. (BERGSON, 2006, p. 184).

Durante o processo de produção do seu filme *Chernobyl Journey*, analisar-se-á adiante (Subcapítulo 3.2) a realizadora Sally Pearce e a concepção da sua obra, a medida em que desbloqueava memórias traumáticas da sua infância. Enquanto seu próprio corpo exerce o gesto para compor os quadros da animação, acontece uma transição entre um transe memorialístico, em que ela se recordava apenas de sensações e imagens abstratas, para o que Bergson descreve como a “experiência integral da matéria”, O que nos ajuda a compreender como os modos relativo e absoluto podem transformar a perspectiva da obra, que no caso de Pearce, foi possibilitado por meio do seu próprio corpo, mediado pelo gesto.

Para Bergson, o conhecimento atual e mesmo o modelo de conhecimento (inclusive filosófico) está contido em um conjunto mais geral, a que ele chama experiência humana. A experiência humana não é apenas um espaço comum, social, político e cultural que conecta as pessoas umas às outras, mas acima de tudo um reflexo lógico dessa conexão: ela mostra uma forma de experiência relacional que reflete os interesses (sociais, vitais) das pessoas. Sua natureza relativa é, então, tão ampla e geral quanto possível: relativa ao próprio homem, à sua condição e interesses humanos. É esse espaço social comum e compartilhado da experiência humana que influencia e condiciona todo conhecimento de acordo com interesses práticos, puramente utilitários. O conhecimento sempre responde às necessidades e é condicionado por elas. E mesmo o pensamento não está fundamentalmente a salvo dessa condição. A sua produção, da qual um dos exemplos mais importantes é a própria linguagem, tende sobretudo a responder às necessidades e exigências sociais; pensar é um tipo de resposta a tais compulsões práticas, a essas necessidades humanas, em vez de um exercício racionalmente independente da razão.

O conceito de virtual presente em Deleuze (1999) analisa a preservação da realidade, do passado e sua relação com o presente e o futuro, ao refletir sobre a decomposição do objeto

50 Corrente filosófica para a qual o conhecimento é, acima de tudo, apreensão do objeto a partir do ponto de vista, ou perspectiva, do sujeito. A realidade, como uma paisagem, pode ser vista a partir de inúmeras perspectivas, todas verdadeiras. A única perspectiva falsa, segundo a filosofia perspectivista, é exatamente a que pretende ser única. A ingenuidade das filosofias estáticas consistiria em ignorar que interpretam o mundo como se o filósofo não estivesse situado no tempo e no espaço, mas fosse "uma pupila anônima aberta para o universo".

que pode variar de acordo com as necessidades do indivíduo, a fim de conduzi-lo para pontos de interesse específicos, sem, contudo, perder a essência ou integralidade.

Não se trata de movimentos que "prolongam nossa percepção para tirar dela efeitos úteis", e que decompõem o objeto em função de nossas necessidades, mas de movimentos que renunciam ao efeito, que nos reconduzem ao objeto para restituir-lhe o detalhe e a integralidade. Então, as imagens-lembrança, análogas à percepção presente, desempenham um papel "preponderante, e não mais acessório"; regular, e não mais accidental. Suponhamos que esse tipo de movimento seja perturbado (perturbação dinâmica, e não mais mecânica, das funções sensório-motoras). Pode ser que o reconhecimento automático permaneça, mas o que certamente parece ter desaparecido é a própria lembrança. Por serem tais casos os mais frequentes, eles inspiraram a concepção tradicional da afasia como desaparecimento das lembranças armazenadas no cérebro. (DELEUZE, 1999, p.54).

Para Deleuze (1999), as memórias virtuais sobrevivem ao presente e desencadeiam o futuro sobre sentimentos que se apresentam e se cristalizam sobre percepções que se espalham numa esfera cuja pretensão é expandir e espalhar para o mundo exterior. Por outro lado, quando se contrai, encontra-se uma continuidade de corrente sob esses cristais inigualáveis por algo externo. "É uma sequência de estados, cada um dos quais informa o que segue e contém o que o precede. A rigor, eles constituem estados múltiplos somente quando eu já os atravessei e voltei a seguir seus rastros" (BERGSON, 1903/1984, p. 16). Nenhum desses traços começa ou termina - eles se estendem infinitamente uns nos outros: uma extensão contínua de um ambiente heterogêneo. A memória permite que a consciência seja completamente diferente de si mesma. Só a consciência sem memória, sem que seu passado ligado ao presente se torne novo, pode ser idêntica a si mesma em dois momentos diferentes. Bergson completa: "porque só a experiência da consciência dá o poder de compreender". O que ele tenta expressar em palavras é que, a indescritibilidade dessa consciência apenas confirma a intuição, que se tornou um método metafísico. (BERGSON, 2006, p.189).

De fato, os objetos localizados ao redor representam, em graus variados, as operações que se realizam sobre as coisas, ou as ações que se sofrerão. Os termos de tais ações possíveis são, precisamente, marcados por distâncias maiores ou menores aos objetos correspondentes, de modo que a distância no espaço mede quão próxima a ameaça ou promessa está no tempo. A parte imperceptível do universo material, cheia de promessas e perigos, assumem uma realidade, cujos períodos de existência passada não podem e não devem ter. Mas essa diferença, que pode definir a utilidade prática e as necessidades materiais da vida, assume uma forma cada vez mais clara nas mentes como uma diferença metafísica.

Embora se ligue aos objetos materiais que se constroem em realidades presentes, as memórias, na medida em que estão no passado, são, ao contrário, uma massa vazia que se

carrega. O mesmo instinto que permite abrir infinitamente o espaço à frente faz fechá-lo atrás com o passar do tempo. E se a realidade como extensão parece infinitamente além da percepção, então na vida interior, ao contrário, apenas aquilo que começa no momento presente parece real; o resto foi praticamente eliminado. Assim, quando a memória reaparece na consciência, ela dá a impressão de um outro mundo, cuja aparência misteriosa deve ser explicada por razões especiais. Na realidade, o apego dessa memória ao estado atual compara-se ao apego de objetos não percebidos ao ponto que sejam percebidos, e o inconsciente desempenha um papel semelhante em ambos os casos.

O que chamo meu presente é minha atitude em face do futuro imediato, é minha ação iminente. Meu presente é, portanto, efetivamente sensório-motor. De meu passado, apenas torna-se imagem, e, portanto, sensação ao menos nascente, o que é capaz de colaborar com essa ação, de inserir-se nessa atitude, em uma palavra, de tornar-se útil; mas, tão logo se transforma em imagem, o passado deixa o estado de lembrança pura e se confunde com uma certa parte de meu presente. A lembrança atualizada em imagem difere assim profundamente dessa lembrança pura. A imagem é um estado presente, e só pode participar do passado através da lembrança da qual ela saiu. A lembrança, ao contrário, impotente enquanto permanece inútil, não se mistura com a sensação e não se vincula ao presente, sendo, portanto, inextensiva. (BERGSON, 1999, p.164).

A observação concreta seria, então, um emaranhado de memórias e imagens que estariam relacionadas aos objetos ou imagens expostas. De acordo com Bergson, o processo de percepção ocorre em um movimento temporal contínuo. Dessa forma, não seria possível, como sugerem as teorias sociológicas da mente, determinar onde termina um elemento e começa o outro. Porque, quando se analisa conscientemente o movimento da memória, está-se ciente da ação *sui generis*, pela qual se abandona o presente, movendo-se primeiro para o passado em geral e, depois, para uma região específica do passado” (BERGSON, 2006, p.156). Assim, para Bergson, a memória é algo presente à consciência, mas, ao mesmo tempo, distinto do presente, o que permite reconhecê-la como memória. Move-se do virtual para o real, assim semelhante à percepção ("tende a imitar a percepção"). No entanto, sua profundidade o separa da percepção concreta. Finalmente, o último sempre acontece pragmaticamente, ou seja, destinado a um fim específico.

É preciso confirmar que o reconhecimento é essencialmente um fenômeno corporal ou motor. Ele não impede memórias mais ou menos claras. É a atitude do corpo para com o objeto ou, na linguagem de Bergson, “envio motor”. Portanto, há sempre uma "sensação de confusão" na escuridão psíquica. O que uma doença pode afetar é a relação entre a percepção e os mecanismos motores que levam o corpo a se adaptar ao objeto percebido. O reconhecimento é feito principalmente pelo corpo: “Reconhecer um objeto comum é saber como usá-lo”

(BERGSON, 2001, p.239). A memória tem uma dimensão funcional antes da chegada do sujeito psicológico, na medida em que o próprio corpo inicialmente a reconhece. Nesse sentido, o passado é preservado não apenas como memória, mas também como um plano, um esboço de atividades articuladas. Em primeiro lugar, o reconhecimento não é uma relação entre dois estados representacionais (percepção e memória), mas uma tendência motora, uma tendência corporal, que assegura o conhecimento do objeto presente.

Ao deslocar tais reflexões sobre a metafísica de Bergson para o cinema, Luiz Nazário (2010) analisa que “a dimensão do sagrado dentro de uma cosmovisão racional do mundo, usando de sofisticados recursos para continuar uma tradição que remonta a Carl Dreyer e inclui cineastas diversos, como Robert Bresson, Ingmar Bergman e Pier Paolo Pasolini, [*e destaca*]: um cinema metafísico, que nega o império da realidade, revela a existência da alma.” (NAZÁRIO, 2001, p. 124). Os cineastas citados por Nazário, ao optarem por explorar a profundidade e a complexidade de uma questão sensível como o sagrado, determinam a medida da sua obra da qual se considera o tema intangível. Abordar o sagrado, mesmo quando este não envolve as divindades ligadas à religiosidade, adentra sentimentos mais profundos do indivíduo e suas crenças. Segundo Manuel Antônio de Castro, “o sagrado é o mistério que constitui e possibilita a manifestação da realidade” no tempo presente.

Immanuel Kant⁵¹ argumentou que o tempo e o espaço são apenas construções mentais usadas pelas pessoas para estruturar e categorizar o que percebem. Então, novamente, relaciona-se a Bergson e sua distinção entre a medição intelectual do tempo e sua percepção. À guisa de exemplo, o uso do “psicodelismo” em um filme como *Ryan* que, ao acompanhar a discussão sobre metafísica, é apropriado à discussão porque é a animação que adiciona o nível de transcendência tão buscado por santos e filósofos à realidade do registro do áudio da entrevista. Em outras palavras, o original produzido por Chris Landreth, principalmente o material digital, é uma captura de um fragmento da realidade que se torna onírica por meio do processo de animação ao se analisar o todo. Ao fazer isso, a animação facilita efetivamente o deslocamento da atenção da realidade, que Bergson via como essencial para a investigação metafísica: “A questão de nossa atenção para aquela parte do universo que nos interessa de uma perspectiva

51 Immanuel Kant foi um filósofo alemão do século XVIII que escreveu extensamente sobre tempo e espaço. De acordo com Kant, o tempo é uma forma *a priori* da nossa mente, que organiza e ordena nossa percepção da sucessão de eventos. Ele argumentou que não podemos conceber o mundo sem o conceito de tempo. Da mesma forma, argumentou que o espaço é uma forma da nossa mente, que organiza e ordena a percepção da relação entre os objetos no mundo. Ele argumentou que não podemos conceber o mundo sem o conceito de espaço e que tempo e espaço não são uma propriedade objetiva do mundo, mas sim construções da nossa mente.

prática, e sua reversão para o qual não tem propósito prático (...) essa atenção seria a própria filosofia.” (BERGSON, 1992, p.138-139).

A adequação da técnica de animação utilizada por Chris Landreth em *Ryan* para ilustrar a investigação metafísica é que ele “corta a manifestação abaixo e conecta com as realidades acima”: Especificamente, para Platão e todos aqueles que entendem a metafísica desta forma, dividindo a vida e pagando a atenção, consistia na transferência imediata para um mundo diferente, como se vive, no desenvolvimento de habilidades perceptivas além dos sentidos e da consciência. A ironia, no entanto, é que este mundo diferente desafia a compreensão do mundo conhecido, tornando-o estranho. Porém, reconhecível porque faz parte da essência da obra e vida de Ryan Larkin. Mas isso não torna o despertar completamente surreal, porque ele busca tanto o sentido significativo quanto o absurdo discordante. Em certo sentido, a psicodelia pode até evocar a opinião de Kant de que “se a metafísica é possível, ela só pode ser feita por meio da intuição”, porque permite certa contradição entre o poder intelectual necessário para “pensar” em seus muitos diálogos e na percepção das imagens. Inegavelmente, a mente está tão distante entre a lógica e a racionalidade de argumentos profundos, cheios de teses, e as imagens caprichosas e fantasiosas do pensamento, tão efêmeras quanto o esclarecimento de um dependente químico, como é o caso de Ryan. Para superar isso, devemos fazer como sugere Bergson (1992): “É necessário que saíamos de certas formas de pensar e percebamos que elas se tornaram naturais para nós. Devemos retornar à percepção imediata de mudança e mobilidade”. Essa pode ser a tarefa e o propósito da psicodelia proposta por Chris Landreth em *Ryan*, cuja fluidez convida e lembra a seguir o fluxo, pois, somente se entregando às imagens, entende-se intuitivamente o que está sendo discutido. (BERGSON, 1992, p.138).

Quando reportamos o movimento a momentos quaisquer, devemos nos tornar capazes de pensar a produção do novo, isto é, do notável e do singular em qualquer um desses momentos: trata-se de uma conversão total da filosofia; e é o que Bergson se propõe finalmente a fazer: dar à ciência moderna a metafísica que lhe corresponde e que lhe está faltando como uma metade falta à outra metade. Mas é possível se deter nesse caminho? É possível negar que as artes também tenham de fazer tal conversão? E que o cinema seja um fator essencial a esse respeito, e que ele tenha inclusive um papel no nascimento e na formação deste novo pensamento, deste novo modo de pensar? Eis que Bergson não se contenta mais em confirmar sua primeira tese sobre o movimento. Apesar de se deter em pleno curso, a segunda tese de Bergson possibilita um outro ponto de vista sobre o cinema, que não seria mais o aparelho aperfeiçoado da mais velha ilusão, mas, ao contrário, o órgão da nova realidade a ser aperfeiçoado. (DELEUZE, 1983, p.13).

No audiovisual, mais especificamente na fruição de um filme, afetam-se dois sentidos diretamente: visão e audição, com possibilidade de desencadear outro a sinestesia, condição em que os estímulos sensoriais são cruzados ou associados de maneira incomum. Outros sentidos,

como o olfato, podem ser suscitados à reação, porém, como consequência da experiência proporcionada pelas condições anteriormente citadas. Essa ativação pode ocorrer por meio da forma como os sentidos desencadeados pela memória são interpretados esteticamente na imagem animada e seu potencial de gerar sensações para além do estímulo comum, com signos pertinentes à arte: espacialização, forma, cor, composição, textura, sons.

A forma deste registro dos sentidos é também instigante quanto aos resultados, uma vez que é possível que essas lembranças sejam abstratas, ou talvez ausentes de qualquer imagem reconhecível. Ou talvez, neste caso, a lógica se inverta e as sensações gerem imagens, que, por sua vez, podem ser abstratas e ausentes de uma analogia de símbolos reconhecíveis. Outra hipótese que pode ser desdobrada, é que os filmes “abstratos” de animadores como Norman McLaren⁵² e Len Lye⁵³ sejam resultados de memórias sensoriais, nas quais a materialização pode ter acompanhado as formas genuínas e primitivas geradas a partir do que Graça (2006) define como memória muscular. Termo que tenta ajustar o estímulo localizado entre o olhar e o gesto, a partir do contexto no qual estavam os mesmos inseridos.

Tess Takahashi, oferece um registro que ajuda a compreensão de como um conjunto de técnicas e práticas, dentre elas a animação, questiona o estatuto de referência documental, em que se condiciona a crença na camada que pode revelar nada mais que a verossimilhança da imagem com o mundo. Ou seja, toda a abstração da “memória sensorial” materializada pelo gesto da “memória muscular” pode essencialmente conter mais sentido e sentimentos do que um registro documental em *live-action*.

Na última década, uma série de projetos relacionados ao estatuto de referência documental proliferou em todo o mundo, por vezes díspar do cinema *mainstream*, da cultura do documentário, do cinema *avant-garde*, e do nexo do mundo das artes de museus e galerias. Artistas, documentaristas e cineastas têm feito experiências não só

52 Norman McLaren foi um cineasta, animador e artista visual canadense. Ele é conhecido por sua abordagem única e experimental de animação, que incorporou técnicas de pintura diretamente sobre o filme e usou música e som sincronizados com a imagem. Ele também foi um defensor da animação independente e do uso da animação como uma forma de expressão artística. McLaren começou sua carreira no *National Film Board of Canada* (NFB) em 1939, onde produziu mais de 20 curtas-metragens de animação, incluindo "*Neighbours*" (1952), que ganhou o Oscar de melhor curta-metragem de animação em 1953. Ele também criou muitos trabalhos de animação experimental e experiências com animação psicodélica, como "*Pas de deux*" (1968). Além de sua carreira criativa, McLaren também ensinou animação em escolas e universidades e escreveu livros sobre animação. Ele também foi um defensor da animação independente e do uso da animação como uma forma de expressão artística.

53 Len Lye foi um cineasta, animador e escultor cinético de origem neozelandesa. Ele é conhecido por seu trabalho pioneiro na área da animação direta, que envolve pintar e riscar diretamente no filme. Ele também criou vários filmes experimentais, incluindo o influente curta-metragem "*Free Radicals*" (1958). Lye começou sua carreira como artista em Londres na década de 1920 e seu trabalho inicial se concentrou em pintura e escultura. Mais tarde, ele se interessou pelo cinema e começou a experimentar técnicas de animação direta na década de 1930. Em 1940, ele se mudou para os Estados Unidos e continuou trabalhando em seus projetos de filme e animação, além de criar esculturas cinéticas que incorporavam movimento e luz.

com animação, mas também com a reencenação, instalação, bancos de dados baseados na *web* e formas de narrativa documental. Esta onipresença e variedade de técnicas, práticas e formas marcam uma preocupação generalizada com o *status* de referência documental em conjunto com a rápida mudança de estruturas epistemológicas. Dentro dessa proliferação de práticas do documentário, a animação tornou-se uma ferramenta fundamental para interrogar mudanças nas maneiras em que entendemos o mundo. (TAKAHASHI, 2011, p. 237).

Ainda mais fascinante é a sugestão de Anne Muxel de que a memória cria uma biblioteca de aromas para ativar a capacidade dos sentidos de evocar lembranças e, ainda que de forma efêmera, evocar/recuperar esses momentos/sensações. Impossibilitada de gravar, conservar e mesmo de arquivar, somente com o poder evocativo, a memória desses sentidos também não se transmite. Mas, é possível, no âmbito da descrição referente a determinado evento, reterem-se pistas sobre o cheiro e o sabor das coisas. Por alguns instantes, a duração - conceito bergsoniano discutido acima - inerente à sensação vivida traz um aspecto qualitativo, ainda que externo e diferente da própria coisa, retêm-se elementos perceptíveis por conta de uma memória voluntária: tal gosto ou aroma recorda momentos afetivos como a casa da avó; dos jardins da infância; dos almoços compartilhados pela família nas tardes de domingo. E a base dos conceitos levantados por Muxel, tem um diálogo estreito com a experiência que o Audiovisual pode proporcionar.

Na animação não ficcional “Carne”, de 2018, realizada por Camila Kater, encontra-se, nas imagens, não uma representação do que os testemunhos estão narrando, mas a sua outra metade, o que Deleuze expõe ao analisar a obra de Bergson dentro do embate com a ciência na modernidade, apontando o fato de que a metafísica seria sua outra metade. O curta de Camila Kater é composto por relatos de cinco mulheres, cuja síntese aborda de forma íntima e pessoal a relação com o próprio corpo desde a infância até a terceira idade. Planejados e desenvolvidos de forma separada, áudio e vídeo, demonstram na prática uma certa independência. É perceptível como a animação não está em função dos relatos, mas sim a favor dos mesmos, transcendendo a simples representação da imagem direta daquela que relata ou da simples condução narrativa do que é verbalizado no instante que o é, para assumir a forma do que não é dito, atravessando a superfície e atingindo o interior, na matriz dos sentidos.

E para que os sentidos respondam de forma adequada à matéria da oralidade, as escolhas exercidas pelo realizador são fundamentais para o despertar das sensações, porque além de propor, o realizador é o próprio facilitador para o que a interpretação imagética desses relatos suscita. No curta de Camila, cada um dos cinco relatos de mulheres tem animações com técnicas diferentes que são ajustadas à especialidade pertinente ao contexto do relato. No primeiro que conta uma história da aceitação de um corpo fora dos padrões estéticos que são

impostos, a resposta imediata que se enxerga em tela é a síntese de onde se concentraria o problema (se isso fosse um problema), na cozinha. Objetos como o prato e a toalha de mesa quadriculada sintetizam a experiência da refeição na cozinha dentro de uma simbologia difundida imagetivamente e o movimento acontece dentro do prato. Da mesma forma, o último relato de uma senhora de 79 anos, que recorre à materialidade da película e ao legado de Len Lye e Norman McLaren na técnica de interferência direta na película em sequência de imagens que invariavelmente remete ao título do filme.

FIGURA 32 - “CARNE”, DE CAMILA KATER



Fonte: Carne, 2020, 11'02", 01'23.

Para a animação abandonar a realidade é quase uma regra, que acontece de forma orgânica à técnica que se perfaz no gesto. A rotoscopia parece exercer uma mediação transitória, mostrando na prática e no âmago do registro em *live-action*, como se faz para escapar à realidade, usando como base a própria realidade. Em *His mother's voice*, de Dennis Tupicoff, a rotoscopia não é empregada para representar a irrealidade como é uma mais comumente visto em filmes mais conhecidos que utilizam a técnica, como os de Richard Linklater, *Waking life* e *Scanner Darkly*, mas sim para expressar a realidade da imaginação. A própria estrutura adotada no filme, que repete duas vezes a entrevista de seis minutos da personagem, pressupõe a prática dessa demonstração do que a animação é capaz, mesmo quando utiliza a limitação física do *live-action* como base. Wells (2016) argumenta como a subjetividade da obra de Tupicoff, possibilitada pela animação, o conduz para além de uma simples declaração social de um evento.

A criação de Tupicoff de um documentário de animação “subjetivo” atravessa perfeitamente a linha entre ilustração e estilização, deixando o ritmo da voz de Easdale ditar o ritmo e o impacto emocional do filme; sua segunda entrega, desprovida do

choque do que ela revela e do imediatismo de seu impacto, torna-se ainda mais estetizada em virtude da mudança da revelação para a recepção. A “canção que Tupicoff identifica em sua narrativa, e que se torna o “sujeito” essencial em seu desdobramento criativo da segunda peça da entrevista, é um marcador da transformação da surpresa/choque para o luto/perda, e da mudança significativa da “particular” para o “universal”; do “registro” dos acontecimentos a um “documento” que convida à empatia comum de todos os que conheceram a morte daqueles que amaram profundamente. É a própria “subjetividade” possibilitada pelo documentário animado que o leva além da declaração social para o “engajamento público” completo e literal. (WELLS, 2016, p. 12).

Particularmente adepto desse aspecto da produção, narrando um dos mais notáveis documentários de animação dos últimos anos, *His mother's voice* apresenta uma entrevista de rádio profundamente comovente com a mãe de Matthew, Kathy Easdale, enquanto ela descreve a percepção e o impacto da morte de seu filho. Tupicoff, obedecendo à essência pragmática do documentário tradicional, usa a entrevista duas vezes, a primeira como uma versão aparentemente literal da versão da mãe sobre o evento; e, na repetição, apresenta seus tons psicológicos e emocionais, desenhando cenas onde o menino poderia ter transitado no tempo presente no qual ele já não estava mais, no qual transparece uma espécie de reflexão sobre um mundo abandonado e agora assombrado apenas por seu fantasma. Tupicoff acreditava que isso era possível porque observava um forte ritmo que acreditava ocorrer na transição entre sua posição de testemunha e o desenvolvimento de um “contador de histórias”, ensaiando implicitamente a história enquanto a relatava a outros.

4 PROCESSO DE (RE)CONSTRUÇÃO DA MEMÓRIA EM ESTRUTURA NARRATIVA

*A vida não é o que se viveu, mas do que se lembra
e como se lembra para recontá-la.*

Gabriel García Márquez

A proposta deste último capítulo consiste em discutir os conceitos da neurociência apresentados no Capítulo 1 (memórias de longo prazo, esquecimento, memórias falsas), atravessados pela filosofia e estudos da metafísica, a fim de aplicá-los à análise de 4 animações não ficcionais brasileiras baseadas em memórias traumáticas: “Guaxuma”, de Nara Normande; “Sangro”, de Tiago Minamisawa e Bruno H. Castro; “Mensagem de uma noite sem fim”, de Tiago Minamisawa; e “Antigas constelações (sobre a vila Itororó)”, de Gabriel Menotti. Para não investigar tão somente o resultado imediato, examinam-se questões pertinentes ao processo de cada um dos realizadores, elucidados por meio de entrevistas com os mesmos, realizadas digitalmente entre outubro e novembro de 2022.

4.1 MEMÓRIA COMO DISPOSITIVO E DISPOSITIVOS DA MEMÓRIA

Os dispositivos da memória, de acordo com o que se conceituou até aqui, podem ser descritos como mecanismos que tornam os eventos cotidianos parte orgânica e integrante da própria existência. Um fluxo constante que se atualiza conforme as experiências são constantemente alteradas pela soma (memórias cotidianas adicionadas) e subtração (esquecimento). Esse mecanismo preserva o que diferencia os seres humanos: a individualidade marcada pela história que se constrói ao longo da vida. Por alguma razão, sobre a qual argumentam os filósofos, como se discutiu no capítulo anterior, há a virtude de poder refletir sobre as ações que já se realizou, sobre eventos que aconteceram ontem, há um mês ou há trinta anos. Há a capacidade de interagir até mesmo com eventos não presenciados, pelo fato da perpetuação por meio da materialidade, do registro. Afinal, muitas pistas sobre os antepassados que habitaram esse planeta em tempos remotos registram-se em cavernas - e é fascinante a quantidade de informações obtidas a partir dessas manifestações, em que os indivíduos que registravam os desenhos na época tinham que sintetizar suas memórias sobre a dinâmica do seu cotidiano, cultura e ritos. A memória se configura como esse complexo dispositivo, cuja forma e gatilhos utilizados para recordar são inúmeros e de diferentes naturezas, somado às diferentes formas de materializá-la por meio da arte, que também guarda em seu interior, diferentes dispositivos.

Ao se dizer dispositivo, já se fala de uma organização complexa feita de tecnologia de reconhecimento e de relações sociais que logo organiza uma relação com o universo e que, no entanto, sempre produz outra coisa que não uma imagem natural. Isso ainda é mais verdadeiro para o cinema de animação, cuja maquinaria é manifesta e não dissimulada. Então, a movimentação desses dispositivos que tem como argumento a tecnologia assim como sua vertiginosa mobilidade, chamada progresso, já tenha por elas mesmas um certo sentido ainda mais que elas dramatizam isso que o centro infernal da vida da humanidade moderna, a experiência multiforme da tecnologia (HÉRBERT *apud* GRAÇA, 2006, p.97).

Muitas obras audiovisuais, para além do cinema, utilizam a memória como dispositivo e incorporam seus elementos narrativos. Isso só é possível devido à convergência de pontos comuns. O principal deles é a fragmentação. Se o mecanismo da memória é relativo aos modos de armazenamento e organização desses fragmentos no momento em que essa é evocada, o similar dentro do dispositivo do cinema é a montagem. Em estrutura, um filme é realizado em cenas que são determinantes para as sequências que compõem a obra. As cenas podem ser gravadas de forma independente, e são costuradas dentro do tema, pela narrativa pré-definida, o que é semelhante às informações que cada um dos fragmentos de evento original sofreu em função da sua divisão imposta pelo mecanismo e condições de armazenamento. Contudo, é importante ressaltar que, para esta análise, não se consideram filmes gravados com um único plano-sequência, como a “Arca Russa”, de Alexander Sokurov, por exemplo.

Outro elemento é a subjetividade. Dentro do dispositivo memorialístico, de acordo com os conceitos da neurociência visitados no capítulo 1, existe um fator determinante para o seu pleno funcionamento, o esquecimento. Se na totalidade do evento original registrado em fragmentos pelo inconsciente, alguns deles forem esquecidos, se abrirão lacunas de informações nesse caso. O inconsciente acrescenta experiências próximas vivenciadas para completá-las à medida que são requisitadas pela evocação e pela necessidade de lembrá-las. No cinema, o autor pode também prever em roteiro uma narrativa em que é imprescindível a participação do espectador, que Thomas Elsaesser define como “uma superfície perceptiva contínua e como princípio organizador da orientação espacial e temporal.” (ELSAESSER, 2018, p.178). Dessa forma, o espectador terá que completar com suas próprias experiências as lacunas que propositalmente o realizador optou por inserir. E como o filme é um formato de mídia que não pressupõe interação, completá-lo com as próprias experiências (que também podem ler-se, lembranças) se dá em um processo naturalizado pelo inconsciente.

No cinema, a comunicação intersubjetiva de espectador, filme e cineasta é fundamentada e possibilitada pelas estruturas compartilhadas de experiência corporificada que permitem a percepção da experiência e a experiência da percepção, em primeiro lugar. Internalizamos os filmes somaticamente, com todo nosso corpo, e somos afetados por imagens mesmo antes que o processamento de informação

cognitiva ou a identificação inconsciente se dirijam a nós e nos envolvam em outro nível. (ELSAESSER, 2018, p.193).

Os sentidos que evocam memórias também têm similaridade dentro do dispositivo com uma imagem/som dentro do filme que podem evocar a manifestação dos sentidos, que, segundo Elsaesser “internalizamo-nos somaticamente”, sendo que a imagem vem antes da manifestação cognitiva. Na animação não ficcional “Guaxuma”, de Nara Normande, a areia pode estimular o tato a simular a presença deste elemento, o que acontece depois que as imagens e, por consequência, a sensação da textura da areia já foram internalizadas. Elsaesser (2018) corrobora com a ideia e acrescenta que “mesmo o corpo sendo muitas vezes esquecido ou não conscientemente experimentado pelos espectadores ao assistir a um filme, todavia, representa a condição irredutível da possibilidade da experiência sensorial e estética.” (Elsaesser, 2018, p.195).

Desenhar é a dança muda dos traços, a sinfonia silenciosa dos gestos que ganham vida no papel branco. É um ato de contemplação e criação, um diálogo íntimo entre a mente e a mão, onde ideias e emoções se entrelaçam em formas e linhas. Nas teorias contemporâneas da arte, o desenho transcende as fronteiras convencionais, abraçando a experimentação e a diversidade. É expressão abstrata e figurativa, gestual e precisa, minimalista e exuberante, explorando o poder do traço, da cor, da textura e da composição. É uma jornada sem limites, onde o artista mergulha na imaginação e na observação, tecendo narrativas visuais que ecoam além do papel, revelando-se como uma poesia visual que ecoa no coração daqueles que contemplam.

O desenhar, evocando a pergunta norteadora de Sally Pearce – “Posso desenhar minha própria memória?” - desafia convenções e se expande para além do plano bidimensional. Ele se funde com instalações, performances e novas mídias, rompendo as fronteiras entre arte e vida. O desenhar se torna a expressão própria, um corpo que performa a memória. É a expressão de conceitos complexos, questionamentos sociais e reflexões profundas sobre identidade, ancestralidade, coletividade, gênero, política, meio ambiente. O desenhar contemporâneo pode se manifestar através da dança, de colagens, materiais artísticos diversos, grafites urbanos, arte digital, da interação entre eles e outras formas inovadoras. É um convite para explorar o desconhecido, abraçar a ambiguidade e transcender as limitações do visível. É uma busca pela essência, pelo inefável, pelas camadas ocultas da existência. É a materialização do intangível, a linguagem da alma em gestos que formam traços e formas que ecoam nas mentes e corações daqueles que emergem à memória.

Um exemplo instigante é a tapeçaria do desenhar contemporâneo, onde a memória emerge como uma percepção sensorial essencial. É a tela invisível onde as lembranças se

mesclam com a intuição, guiando os movimentos da mão com delicadeza e profundidade. A memória sensorial se entrelaça às pinceladas, nos traços firmes ou sutis, trazendo à tona fragmentos de experiências passadas, sensações e imagens gravadas nas profundezas do ser. É uma dança intrincada entre lembranças vívidas e memórias efêmeras, uma fusão de vivências sensoriais que ecoam no ato de criar. A memória se torna a matéria-prima que dá vida à obra, trazendo à tona camadas de significado, nostalgia e ressignificação. É um convite para explorar a intersecção entre passado e presente, entre o palpável e o efêmero, onde o desenho se torna um portal para a transmutação e a redescoberta de si mesmo.

A voz *off* ou *voice over* como geralmente é conhecida, consiste na técnica de sobrepor a imagem com uma narração ou uma voz de outra fonte e também funciona como um dispositivo na animação não ficcional. A voz *off* pode ser uma narração, uma entrevista, um registro audiovisual, dentre outros. Em *Audio-Vision: Sound on Screen* (1995) e *The Voice in Cinema* (1999), o teórico do som Michel Chion investiga a interação de som e imagem e a percepção da voz no cinema. Ele explica dois conceitos importantes que elucidam o poder do som: primeiro, ele observa que a audição humana é “centrada na fala”. Ele argumenta que, para os humanos, a voz é o som mais importante, e que a atenção à voz é involuntária. Isso explica por que se presta atenção à voz antes de outros sons quando se assiste a um filme. Em segundo lugar, Chion articula a noção de "valor agregado", quando a imagem e o som funcionam a partir de seu desdobramento, da interação dos sons e das intervenções que os moldam e orientam na pós-produção. (CHION, 1999, p.5) Na animação não ficcional, muitas vezes o som simplesmente não condiz com a imagem. Ao contrário, imagem e som estão em constante interação, e a música do filme não pode ser considerada um todo em si, como explica Chion: “O valor agregado funciona reciprocamente. O som nos mostra a imagem de maneira diferente do que a imagem mostra sozinha, e a imagem também nos faz ouvir o som de maneira diferente do que se o som estivesse tocando o escuro.” (CHION, 1999, p.21).

Bill Nichols defende que um ponto de partida útil para se analisar um determinado documentário é identificar a mistura de vozes diretas, indiretas e ouvidas (NICHOLS, 1991, p. 39). Em um modo participativo caracterizado pelo uso de entrevistas, o cineasta "coloriu os 'comentários e respostas dos atores sociais' para a parte central do argumento do filme" (NICHOLS, 1991, p.39). Reconhece-se, assim, que vozes diretas, indiretas e ouvidas falam ao público de diferentes maneiras, distinguindo entre modos de performance, participação e observação. Ao fazer isso, ele entende que o arranjo de vozes cria uma relação entre o cineasta, o sujeito e o público. Muitas animações analisadas usam apenas uma voz. Ao interagir com os atores sociais e evocar sua fala - a voz indireta - o cineasta assume o papel de canal entre os

sujeitos e o público. Quando o cineasta abandona a narração e a interação e utiliza apenas a voz ouvida, ele assume a posição de um observador que apresenta os acontecimentos tal como os viu. Essa atitude é uma parte importante do que Nichols chama de "voz documental" (NICHOLS, 1983, p.39), uma frase que ele usa para descrever o ponto de vista e o tom do cineasta: "som documental" abrange mais do que o "som falado", pois é "constituído pela interação única de todos os códigos do cinema", incluindo filmagem e edição. Apesar disso, é significativa a escolha da palavra "voz" para descrever a presença informativa do autor no documentário. A maneira como as vozes são usadas é, de fato, um fator importante na determinação do ponto de vista e da posição de um documentário dentro do texto.

Por último, o elemento que agrega e reverbera os demais citados dentro do dispositivo é o sonho. Como visto em capítulos anteriores, há uma relação intrínseca entre memória e sonho, já que cientificamente as memórias que permanecem durante a vida - ou seja, as memórias de longo prazo - são formadas durante a etapa do sono responsável pelo sonhar. Por essa razão é comum uma certa confusão entre o que é memória e o que é sonho, além de esteticamente as imagens de um e de outro apontarem para uma mesma direção. A subjetividade na animação que também pode relacionar-se com o campo onírico, como uma possibilidade de construção em potencial da imagem animada, é um recurso muito adotado em animações não ficcionais, em que a materialidade da memória é presente. Isso porque a animação oferece a liberdade de criação sem limites para expandir qualquer representação que combine um ou mais elementos.

A animação subverte as teses do movimento de Bergson que Deleuze revisita em "A Imagem-movimento", quando contesta que o cinema seria "a reprodução de uma ilusão constante" e que os efeitos dos fotogramas seriam a própria realidade reproduzida na qual "o movimento não se confunde com o espaço percorrido." (Bergson *apud* Deleuze, 1983, p.7). No entanto, o dispositivo da animação é, em sua própria natureza, distinto do *live-action*. Na técnica de animação o movimento é plenamente manipulável em função do fotograma que é o coração da imagem animada, onde obrigatoriamente o movimento é lapidado em sua origem. Ou seja, a ilusão escondida entre dois fotogramas que gera a imagem é a média do resultado da manipulação direta deles, que ao contrário do *live-action*, não se considera imóvel, pelo menos em conceito. Quanto ao resultado prático, não há a que se opor.

O espaço percorrido é passado, o movimento é presente, é o ato de percorrer. O espaço percorrido é divisível, e até infinitamente divisível, enquanto o movimento é indivisível, ou não se divide sem mudar de natureza a cada divisão. O que já supõe uma ideia mais complexa: os espaços percorridos pertencem todos a um único e

mesmo espaço homogêneo, enquanto os movimentos são heterogêneos, irredutíveis entre si. (DELEUZE, 1983, p.7).

Dentro da imobilidade da imagem final registrada (o fotograma), há a mobilidade da construção do movimento e de todo o aparato do dispositivo para se obter tal resultado. O fotograma de uma animação, assim como o do *live-action* é indivisível. No entanto, a análise de seu interior, divide-se até mesmo o fotograma da animação dentro da sua construção, que a depender da técnica utilizada pode ir da manipulação de um objeto ao conjunto de traços e linhas para se obter um desenho, sendo a constante da manipulação da matéria.

Dessa forma, é consonante a ideia de “sentir entre os fotogramas” na animação, o que Bishko esclarece ao refletir sobre os métodos qualitativos da imagem animada “feita à mão” em “carregar sensações” com base em sua “experiência cinestésica do mundo”. Dentro da desta análise, em função da performance do gesto do realizador/animador desencadeado pela memória, motivado pelo objetivo de materializá-la enquanto resultado do dispositivo, permite-se a recordação, de acordo com a discussão dos capítulos anteriores. Segundo Graça (2006), “é a atitude do animador no interior da relação que estabelece o dispositivo que determina o filme.”

Assim, se, por um lado, o potencial artístico de qualquer obra de animação depende profundamente da própria natureza do dispositivo técnico, por outro, advém da experiência sinestésica vital de seu autor do modo pelo qual vive o movimento das coisas e o de seu próprio corpo na medida em que a percepção do corpo vivo lhe permitir quer o acesso ao real, quer o gesto com o qual investe a materialidade expressiva do seu filme. No filme animado, não apenas a visão se faz gesto, mas todo o corpo. Enquanto registro vivo, tanto do movimento espontâneo das coisas, que orgânica ou inorganicamente se oferece a sua sensibilidade, como das ações com as quais transforma o mundo. Mesmo quando procura no real a origem referencial do seu trabalho, o animador não representa de forma exclusiva – nem por imitação, nem por análise objetiva (...). O animador manifesta em filme aquilo que resta de impressões que o marcaram e o modificaram fisicamente. (GRAÇA, 2006, p.96).

A natureza do dispositivo técnico de registro da imagem em movimento tem profunda relação com a técnica de animação escolhida para desenvolver um filme. Essa determinação pode apresentar características do próprio realizador/autor dentro das suas especialidades e também pode ser uma tentativa de adequação estética ao roteiro, a suas especificidades e às relações com a materialidade. O campo de animações que contam e evidenciam memórias de qualquer natureza, permite pistas e rastros que podem sobressaltar características presentes nas recordações e oferecer contornos para o que antes não existia, de forma a destacar momentos e lançar luz à forma como cada indivíduo registra e interpreta o evento que originou a memória. Um fenômeno em animações não ficcionais contemporâneas, estendido aos filmes em análise neste subcapítulo, é a utilização de mais de uma técnica de animação para materializar memórias. Dentro da estrutura narrativa pode haver alternância de técnicas até dentro de uma

mesma cena. É o caso de “Guaxuma”, em que a areia é o elemento condutor, mas que, ao longo do filme, aparece em diversas técnicas: desde aquela bidimensional, em caixa e mesa de luz, experimentada por muitos artistas na *National Film Board* do Canadá, como Ishu Pattel e Caroline Leaf, areia com grãos magnéticos para manter o efeito de unidade, até o 3D real com bonecos construídos com areia da praia.

A animação, dessa forma, tem a prerrogativa não só de revisitar o passado da forma mais próxima como ele aconteceu, mas a plena possibilidade de destacá-lo, alterar sua duração, seu ponto de vista, sua cronologia, além de usar de todos os recursos que a linguagem audiovisual dispõe, como a montagem paralela a fim de reforçar uma ideia (o que, no dispositivo da memória, tem a similaridade de outras experiências que aconteceram em momentos distintos da memória original, mas se agregam como forma de completar, com alguma coerência, as lacunas deixadas pelo esquecimento) e, dessa forma, tornar visível o que se perdeu em um passado remoto.

Wells (2016) nos elucida sobre as possibilidades de representação guiada pelos rastros da memória ao investigar as funções que a simbologia assume ao sintetizar e transpor os fragmentos que são evocados na dinâmica própria a este mecanismo, que, de acordo com suas reflexões, são “propriedades físicas caracterizadas por leis não visíveis a olho nu”, mas que, contudo, dentro da possibilidade de representação onírica, mesmo sem o reconhecimento pragmático e simbólico de uma imagem, “podem se tornar claras e aparentes.”

O simbolismo pode servir para esclarecer e simplificar uma ideia - uma bandeira pode representar uma nação; uma flecha em movimento, a direção de uma força invisível, como o vento; um único soldado icônico, as ambições militares de um país inteiro. Esses dispositivos também podem “retratar o invisível”. Ondas sonoras, magnetismo, radar e outras propriedades físicas caracterizadas por leis não visíveis a olho nu podem se tornar claras e aparentes. Halas sugere que a animação também pode “penetrar” o funcionamento interno do corpo ou de uma máquina, ou em outros tipos de estado interno complexo (sonho, memória, consciência, fantasia) e fornecer uma interpretação literal e conceitual que permite que sejam mais prontamente compreendidos (WELLS, 2016, p.10).

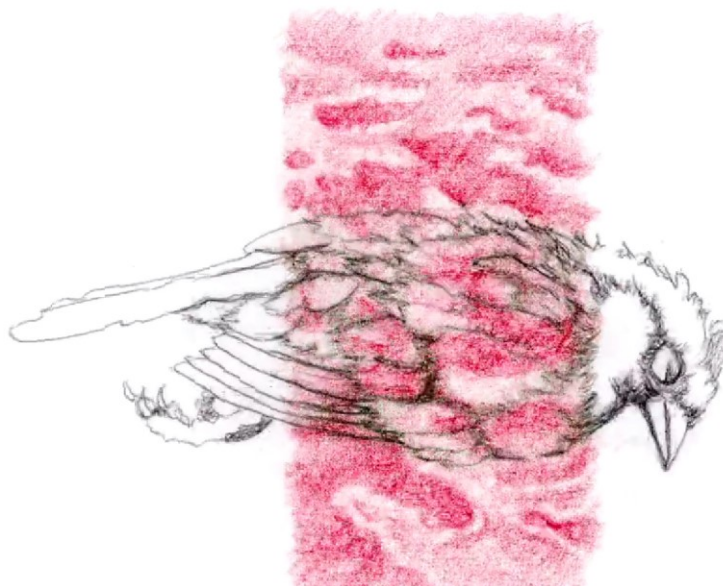
A animação tem distintas ferramentas e aplicações à sua disposição que privilegiam um determinado registro documental enunciativo, e, de acordo com o que Graça (2006) afirma, tem sua base no “(...) processo pelo qual o autor constrói uma presença - transitória, a partir da assunção somática do dispositivo cinematográfico.” (GRAÇA. 2006, p.96). É justamente a combinação desses dispositivos que permite criar ou recriar uma presença (e aqui neste contexto, lê-se a presença do passado que retorna ao presente), ou até mesmo alterar seu estado original. Diferente do *live-action*, em que a presença é concebida pela própria natureza do registro, e a efemeridade ou a irregularidade da forma pode alterar seu fator de tangibilidade.

No filme “Sangro”, por exemplo, a presença é construída fundamentalmente na interseção dos dispositivos, uma vez que há uma interdependência da narrativa com o locutor, que, ao mesmo tempo, assume o protagonismo de contar suas próprias memórias. Ou seja, os dispositivos que alicerçam o filme só existem em função dessa presença, uma característica fortemente corrente em animações não ficcionais que narram memórias, em que a presença, ou as presenças - no caso de memórias coletivas, como é a obra “Antigas constelações” onde reverberam relatos pessoais que remontam um espaço que não existe mais - são essencialmente a plenitude daquele universo construído. Toda simbologia que gravita ao redor da presença, só está ali para, em algum momento, ser atraída, e, dessa forma, reforçar e reverberar as memórias relatadas, que, por sua vez, pertencem à existência pela qual o filme foi criado.

Adentrando os dispositivos de “Sangro” em função da memória que acompanha um relato traumático de um homem no momento em que descobre portar o vírus HIV, destaca-se essencialmente a fragmentação e conseqüentemente a não linearidade dos fatos, o que contribui para uma espécie de simulação da forma como as recordações são armazenadas e evocadas. Os sentimentos que atravessam esse momento, cuja temporalidade é suspensa (e, por esse fato não se sabe exatamente qual sua duração), traçam seu paralelo nas escolhas da imagem animada do filme, em que a transição entre diferentes técnicas da animação (2D e *stop motion*) criam o elo com a memória, em que as reminiscências podem assumir variadas formas de representação, independente da ausência de cronologia. O que torna a presença construída na imagem animada invariavelmente tangível e legítima, mesmo dentro da suspensão da lógica temporal e da regularidade da forma

Em “Mensagem de uma noite sem fim”, cuja abordagem é o trauma coletivo recente da pandemia mundial provocado pela Covid-19, temos a exata duração de um áudio de envio único, simulando uma comunicação com um amigo via aplicativos de mensagens (a voz *off*). O relato é ininterrupto, e sintetiza os sentimentos de um grave período, que se manifesta em uma noite, mas que reverbera até hoje. O contraponto do relato sequencial é a imagem animada (Figura 33), que como dispositivo, expande o relato de uma noite para o sentimento geral de quão severas e drásticas foram e ainda são as conseqüências do vírus e as políticas adotadas para o enfrentamento da crise humanitária.

FIGURA 33 - FRAME DO FILME “MENSAGEM DE UMA NOITE SEM FIM” (2020)



Fonte: *Mensagem de uma noite sem fim*, Tiago Minamisawa e Barcabogante (34", 3', 2020).

“Guaxuma” tem muitas semelhanças com os dispositivos utilizados em “Sangro”, como a voz *off*, que conduz a narrativa com fluidez, embora alguns períodos sejam mais marcados dentro da linha temporal. A diferença é a construção da espacialidade pelos sentidos, como se abordou detalhadamente no Capítulo 2. A areia conduz a narrativa em um conjunto harmônico com a voz *off*, constrói espaços e presença, e evoca no espectador toda a experiência de uma paisagem litorânea através dos dispositivos da imagem animada e do *design* sonoro, que, por sua vez, explora as possibilidades deste ambiente.

A fluidez temporal do filme, sem que haja um período estrito pelo qual o movimento da memória perpassa, alcança a voz *off*, que é parte fundamental do conjunto, permite um descolamento da imagem, que utiliza da forma animada para transitar no gesto e no simbolismo próprio ao universo criado. A fluidez da narração é o dispositivo responsável por criar a suspensão temporal dos sentimentos que o personagem revela. O movimento da imagem animada, seja na fluidez da própria animação (que acompanha a fluidez da narração), seja na suavidade das transições, ameniza qualquer estranhamento que a dissimetria da materialidade das diferentes técnicas pode causar.

Já em “Antigas constelações (sobre a vila Itororó)”, há um contraste para os demais dispositivos utilizados de forma semelhante nos três filmes. A começar pelo formato da animação, ao qual não se pode referir como filme, mas sim como uma experiência produzida para Realidade Virtual (VR), a qual utiliza de algoritmo randômico para determinar a experiência fílmica que cada espectador terá dentro do ambiente. A análise de toda a parte

técnica da obra se concluirá de forma mais aprofundada posteriormente, em um subcapítulo dedicado a isso). O dispositivo da voz *off* também é utilizado, porém de forma fragmentada. Diferente das outras obras que se utilizam de apenas um narrador como caracteriza Nichols, aqui há várias vozes, que ao partir da materialidade de objetos e detalhes, recontam fragmentos de um espaço que não existe mais, mapeiam, de forma afetiva e coletiva, a espacialidade do lugar em que viveram, a Vila Itororó, em São Paulo. A animação 3D digital propõe o espaço da Vila, do ponto de vista de um observador distante. Determinado pelos relatos, objetos surgem no espaço do ambiente e viajam através dele no movimento micro e macro - em relação ao observador estático da vila - para formar constelações, já que, esteticamente são constituídos por pontos os quais, de acordo com a proximidade ou distanciamento, têm efeito ilusório de um material integral e maciço para um material divisível e flexível.

De acordo com a articulação dos dispositivos que a animação pode apresentar em associação com a memória, e a memória, por sua vez, as possibilidades que oferece, enquanto dispositivo vivo e manifesto, impulsionador de ecos do passado que reverberam no presente, resulta em obras únicas, repletas de simbolismos, que desafiam a imagem animada, o tempo e o espaço, a escapar à verossimilhança com o mundo real, muitas vezes usando o desconhecido para explicar aquilo que se conhece mas não se compreende. O grão de areia para falar sobre efemeridade, a constelação dentro de um objeto que ninguém vê para abordar o pertencimento, e a pintura controversa de Bosch para ressignificar a dor, o preconceito e o medo do fim.

O ato de performar a memória descreve-se como um fenômeno intrincado que transcende a mera recordação e adentra o reino da manifestação corporal e gestual. É um ato que vai além da simples evocação mental de lembranças, que envolve a encenação e expressão do eu por meio de um intrincado jogo de movimentos, sensações e emoções. Ao considerar a relação entre o dispositivo técnico de registro da imagem em movimento e a técnica de animação escolhida para desenvolver um filme, é possível vislumbrar como a memória encontra seus caminhos para sua expressão visual e estética. O dispositivo utilizado e as técnicas empregadas na animação são escolhidos de forma a capturar a essência das memórias e trazê-las à vida de maneira tangível.

Nesse sentido, a animação revela sua capacidade singular de revisitar o passado e trazer à tona não apenas a narrativa dos eventos, mas também a carga emocional e sensorial que permeia as lembranças. Através do uso de recursos audiovisuais, como a montagem paralela, é possível reforçar ideias e preencher as lacunas deixadas pelo esquecimento, criando uma sinergia entre diferentes momentos e experiências que se agregam para compor uma narrativa coesa. No entanto, performar a memória vai além da mera reprodução do passado. Ela oferece

a liberdade de alterar a duração, o ponto de vista e a cronologia das lembranças, permitindo assim uma recriação artística e subjetiva do que se perdeu no tempo. Através da animação, é possível resgatar e materializar fragmentos de memórias que podem se tornar claros e aparentes mesmo sem o reconhecimento pragmático e simbólico imediato.

Dessa forma, a performance da memória revela-se como um processo de tradução e transposição dos rastros mnemônicos em uma linguagem visual e cinética. Ela permite não apenas evocar o passado, mas também dar forma a ele, atribuindo-lhe uma presença física e sensorial que transcende os limites da percepção humana comum. É uma manifestação que ressoa tanto no interior do indivíduo, conectando-o com suas experiências vividas, quanto na esfera coletiva, ao compartilhar essas memórias.

Nessa exploração filosófica da performance da memória, estão as reflexões de Wells (1998), que direcionam às possibilidades simbólicas e oníricas dessa representação. Os rastros mnemônicos, embora regidos por leis invisíveis aos olhos, podem ser sintetizados e transpostos para uma linguagem visual, revelando-se como propriedades físicas que se manifestam por meio da performance e da criação artística.

Por meio da performance, há a possibilidade de um mergulho profundo na dimensão da recordação e da expressão do eu. É um convite para se explorar a materialidade das memórias e dar forma aos fluxos da vida presente por meio do gesto e da manifestação corporal. Ao performar a memória, desvendam-se as camadas ocultas do passado, criando um diálogo entre o eu, a história e o mundo ao nosso redor. Através dessa performance, transcendem-se as limitações do tempo e do espaço, conecta-se o que já se foi e traz-se à tona significados há muito esquecidos.

Nesse sentido, a performance é um ato de dança entre o passado e o presente, entre o eu e o outro. É uma forma de expressão que transcende as fronteiras do tempo e do espaço, permitindo a experimentação e compartilhamento das memórias de forma viva e tangível. Ao performar a memória, abre-se caminho para uma compreensão mais profunda de si e do mundo ao seu redor. Através dessa manifestação exploram-se as camadas ocultas da existência, dando voz às memórias que moldam a identidade e conectam com a complexidade da condição humana, um convite para explorar as múltiplas dimensões da experiência, trazendo à tona as memórias constituintes, que permitem criar um diálogo profundo com o passado na perspectiva do presente.

4.2 PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA: A ORALIDADE, O DIÁRIO E O REGISTRO AUDIOVISUAL - O SUPORTE DE ORIGEM NA ANIMAÇÃO NÃO FICCIONAL

Em seus escritos sobre as características mentais, sociais e materiais da cultura da memória, Astrid Erll observa que “a mídia não apenas conecta [essas] três dimensões da cultura da memória; elas também são a interface entre o coletado e o coletivo; o cognitivo e o nível de memória social/mídia”. Ela observa que existem “diferentes modos de lembrar eventos passados idênticos”. Como indivíduos, sociedade, história política ou familiar, fazem uma distinção valiosa entre mídia e “agentes de memória, como academias ou museus históricos, que estão, em geral, comprometidos com um *ethos* comum de retratar o passado consoante a acordos publicamente conhecidos” (ERLL, 2011, p.104). Essas convenções contrastam com esse fator, observando que “a divergência entre os gêneros de mídia é enorme.”

Há uma divergência que adiciona riqueza de expressão visual disponível para diretores e artistas de animação, até porque, além da amplitude de gêneros que podem-se desenvolver, a animação (a qual se sabe não é um gênero) é também um conjunto de técnicas e uma forma de mídia filmica e digital potente. As imagens produzidas por essas técnicas vão além das qualidades formais e visuais de filmes não animados, implantam-se e criam-se outras práticas artísticas e usos dos dados. Com a ajuda dos intervalos, silêncios e interrupções, o espectador pode acessar o oculto e o indescritível por meio do encontro corporal dos processos perceptivos da animação.

O material de origem de uma animação não ficcional pode incluir questionários, grupos focais e entrevistas, observações, diários, testemunhos, e memórias, em sua maioria trabalhadas qualitativamente e, cada vez mais, com ferramentas digitais. Mas também levantam questões sobre a validade e transparência de dados ao incentivar o amplo compartilhamento de material bruto. A gama de diferentes significados disciplinares para o termo memória coletiva é ainda mais problematizada pelo filme “Antigas constelações (sobre a Vila Itororó), que sugere a noção de memória autêntica e territorializada, atrelada à experiência pessoal e coletiva, que tem sido desafiada em um mundo midiático onde o passado pode não mais ser sentido ou compreendido em qualquer sentido culturalmente específico ou referencial.

4.2.1 A Oralidade

Tempo, memória, espaço e história caminham juntos. Inúmeras vezes, ao longo da história, a memória experimentou uma relação tensa entre apropriação e reconstrução. Uma relação imaginária surge, por exemplo, quando se reformulam memórias ou se investigam guerras, cotidianos, movimentos étnicos, atividades culturais, conflitos ideológicos, embates

políticos, lutas de poder. Mas sem qualquer poder para mudar o passado, o tempo, no entanto, funciona mudando ou aumentando o seu significado. Porém, sem qualquer premonição do que será, o tempo projeta utopias e desenha as possibilidades do futuro desejado com as cores do presente, tingidas com as cores do passado.

As histórias, como lugares de memória, são ferramentas importantes para a preservação e transmissão de heranças e tradições identitárias. As histórias em forma de anotações orais ou escritas são caracterizadas pelo movimento inerente à arte de contar histórias, que traduz memórias em palavras e a consciência do pensamento da memória. Eles são importantes como meios de transmitir, de geração em geração, experiências cotidianas mais simples e eventos importantes da história humana. Defendem a identidade coletiva e o reconhecimento do indivíduo como ser no mundo. Eles são dinâmicos por natureza e, como um gênero especial de conversa, combinam a cultura de diferentes comunidades. Eles podem conter dimensões materiais, sociais, simbólicas e imaginárias. Plena de uma dimensão temporal, a experiência é a fonte principal.

Não é suficiente reconstruir peça por peça a imagem de um acontecimento do passado para se obter uma lembrança. É necessário que essa reconstrução se opere a partir de dados ou noções comuns que se encontram tanto no nosso espírito como no dos outros, porque elas passam incessantemente desses para aqueles e reciprocamente, o que só é possível se fizeram e continuam a fazer parte de uma mesma sociedade. (HALBWACHS, 1990, p.34).

De acordo com o que Halbwachs (1990) acredita sobre a experiência do compartilhamento de memória e a dinâmica que o precede, faz-se da contação de histórias um processo compartilhado que inclui as seguintes dimensões: a motivação para contar, o ato de contar e lembrar e a oportunidade de ouvir. Falar, ouvir e trocar olhares formam a dinâmica desse processo único e importante para a vida humana, pois uma pessoa não pode viver plenamente sem a oportunidade de ouvir, contar histórias e realizar-se na forma de conhecimento ou melhor, sabedoria e conteúdo falado. De acordo com Gagnebin (1997), as histórias criadas pela oralidade estão contidas nas narrativas históricas, que são diferentes das histórias épicas, lendárias e atemporais. Ou seja, as narrativas históricas, de acordo com o que Gagnebin esclarece, referem-se a “[um tempo pesquisável e pesquisado], com referências cronológicas passíveis de serem encontradas, que trata o tempo mais recente do homem” (Gagnebin, 1997, p.19).

“A mulher do tempo”, animação não ficcional brasileira de 2021, dirigida por Ícaro Regina, é um filme que compartilha as lembranças de Neuza Regina, uma mulher marcada pela música tradicionalista, no interior do Rio Grande do Sul, que canta suas histórias e fantasias,

através de fotografias, previsões e memórias. Baseado em fatos históricos e recriados a partir da imaginação de Neuza, a animação é uma síntese que ajuda a compreender o fenômeno pelo qual um fato se torna uma tradição da cultura oral, seja por grupos inseridos dentro de um mesmo conjunto de tradições, ou até mesmo dentro de núcleos familiares. Por ser uma mulher inserida em um ambiente masculino e machista, Neuza já tem uma característica que diferencia suas histórias e as capacita para se perpetuar neste núcleo cultural: o fato de tornar-se acordeonista e cantora de músicas gaúchas.

FIGURA 34 - FRAME DO FILME "A MULHER DO TEMPO"



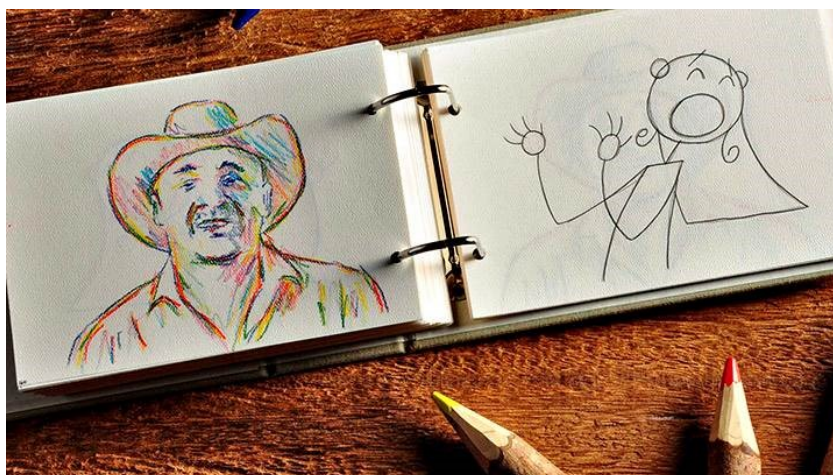
Fonte: *A mulher do tempo* (2021, 20'52", 2021).

Em “O divino de repente” (2009), de Fabio Yamaji, assim como no exemplo do curta “A mulher do tempo”, há a reverberação da cultura tradicional, não só na história transmitida pela oralidade, mas também pela manifestação em si que a perpetua. No caso da animação ficcional “O divino de repente”, Ubiraci Crispim de Freitas, personagem real conhecido por Divino, cantando, narra a história da sua vida por meio de repentes, uma manifestação tradicional da cultura popular brasileira do interior nordestino. Os cantadores improvisam versos sobre os mais variados assuntos, se apresentam sozinhos ou trocam versos com outro cantador, o chamado desafio, por meio de rimas poéticas. Assim, como a literatura de cordel⁵⁴ que tem suas características ligadas a um território específico, o repente também tem um

⁵⁴ Literatura de cordel é um gênero literário popular que surgiu no Nordeste do Brasil, e é caracterizado por ser impresso em folhetos ou livretos, com versos e ilustrações, que são vendidos em praças ou feiras. A temática geralmente abrange assuntos cotidianos, histórias de amor, contos populares, mitos e lendas, além de críticas sociais e políticas.

conjunto que o define. A reciclagem de versos que, ao longo do tempo, vão-se transformando, é um mecanismo similar à memória quando é evocada no presente. Dessa forma, a essência da tradição, principalmente da forma de contar a história é transmitida para que mais narrativas possam renová-la.

FIGURA 35 - FRAME DO FILME "O DIVINO DE REPENTE"



Fonte: *O divino de repente*, / 35mm / 04'24" / Dolby SRD / 06'20" / 2009).

Assim, a memória é um processo de construção social, seja individual ou coletivamente, e deve estar em constante mudança pois se relaciona entre às memórias do sujeito e do grupo ao qual pertence. Nesse sentido, ao recorrer à história oral, recolhem-se memórias individuais e coletivas e, assim, contribui-se para a construção da história local. A preservação dos espaços de memória pode permitir que as sociedades futuras conheçam sua história, mas como adverte Circe Bittencourt, essa preservação do patrimônio histórico-cultural é motivada pelo dever de promover a identidade cultural dos diversos grupos da sociedade. (Bittencourt, 2018, p.231).

4.2.2 O Diário

O diário pessoal é um registro cotidiano de sentimentos, ações e memórias com base nas impressões do autor e na lembrança de memórias. Geralmente é datado, e é um testemunho da época e do lugar que a pessoa reconheceu através do seu olhar, com base em suas prioridades e personalidade. O protagonista e o narrador são os mesmos, e a conversa é subjetiva e pessoal. Em suma, há sinceridade nas palavras e pouca ou nenhuma preocupação literária: é a conversa do escritor consigo mesmo.

O crescente interesse das Ciências Humanas pela escrita de si não é um fenômeno novo, fundado na contemporaneidade. Pelo contrário, remonta às tradições mais antigas do mundo ocidental. Num primeiro momento, partimos de uma acepção mais ampla, entendendo a escrita de si como formas narrativas que põem em cena a atuação de um sujeito que reflete sobre si mesmo, para, num segundo momento, concebê-las como modalidades narrativas cujo narrador se expressa em primeira pessoa e nas

quais há uma identificação entre o narrador e o autor, ainda que as semelhanças existentes entre ambos não obedeçam a critérios de veracidade e fidelidade, algo que denuncia já, de antemão, o tom ficcional que atravessa os discursos e o terreno fugidivo no qual se inscreve o espaço da subjetividade. (MIRANDA, 2019, p.20).

Miranda (2019), ao analisar, em seu trabalho, a argentina contemporânea, Leonor Arfuch, infere que seus estudos contribuíram de forma significativa para reflexões acerca do espaço biográfico e dos dilemas decorrentes do papel que a subjetividade exerce na contemporaneidade. “Arfuch, numa das partes do seu texto, ensaia uma breve genealogia da escrita autobiográfica. Não obstante, as inúmeras dificuldades de rastreamento histórico da noção de íntimo, com a qual mantém relação de proximidade da escrita de si.” (MIRANDA, 2019, p.21). Ela considera que as práticas de escrita autógrafa da autora, “as quais remontam a épocas anteriores ao século XVII, surgem com a descoberta da solidão, como ancestrais distantes dos gêneros existentes na contemporaneidade e como que “(...) uma espécie de infância da subjetividade.” (MIRANDA, 2010, p.21). As observações da autora analisada sustentam esse pensamento, pois confirmam a existência da subjetividade em épocas distantes que gradualmente se tornaram a

(...) narração sobre a vida cotidiana, com os diários íntimos confessionais, que não só registram acontecimentos da fé ou da comunidade, mas começam a dar conta do mundo afetivo de seus autores. Trânsitos lentos, emaranhados, ‘mescla de práticas’, (...) que, de um extremo ao outro do arco vivencial, do sagrado ao profano, teriam uma relevância insuspeitada na construção do imaginário da modernidade. (ARFUCH *apud* MIRANDA, 2019, p.20).

Em continuidade às suas investigações sobre o chamado espaço biográfico e sobre questões que a este estão necessariamente vinculadas, tais como a subjetividade e o modo de narrar, a crítica argentina referenciada por Miranda constata que o espaço biográfico se configura como um campo múltiplo e em permanente transformação. Observa uma dilatação desse espaço, ressaltando que, na atualidade, há uma convivência entre as mais diferentes formas narrativas, que não cessam de se transformar e de se reinventar. A noção ampliada de espaço biográfico ultrapassa as formas narrativas canônicas do discurso biográfico e nele convivem tanto estas quanto também inúmeras e diferentes outras formas de relatos da contemporaneidade.

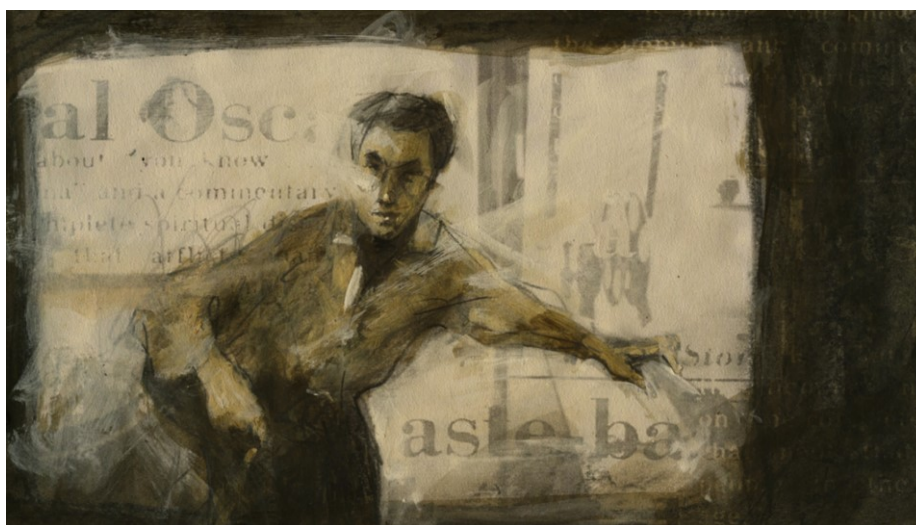
“Guaxuma” pode ser um desses exemplos reinventados da contemporaneidade que Arfuch menciona. A animação relata memórias de diferentes etapas da vida da autora, Nara Normande, apoiada na produção de um diário. Mas ela menciona uma nomenclatura diferente de diário, um caderno, onde ela juntava tudo o que servisse de referência para seu trabalho, que a acompanhou quando o filme era uma ideia em que ela registrava suas lembranças, não só verbalmente, mas utilizando colagens, tintas e outros materiais.

Eu comecei a escrever meio que tudo que via normalmente em filmes, em cada filme. Eu tenho um caderno em que eu vou anotando umas ideias no celular mesmo, em lugares em que eu já fui e em outros lugares, eu passo tudo para esse caderno. E vou colando coisas e, então, eu acesso esse caderno que é a memória do filme, e vou anotando e colocando tudo, brainstorm. , trecho de livro, de alguma pintura que me conecta com sentimentos, vou recortando e colando, sabe, até chegar, enfim, depois de muitos processos, muitos processos do tipo descartando muitas ideias também. Mas sem medo também de colocar, né? O que era ruim, o que era bom. Ai eu cheguei a um texto. Que é o texto base da narração? Que é óbvio que esse texto, ele não estava perfeito até o final do filme. Eu fui ajustando é uma coisa aqui outra ali uma palavra aqui outra ali. Mas foi a base a que eu consegui chegar. (NORMANDE, Nara. Entrevista 1. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. Recife/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [72 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta tese.).

Outro aspecto relevante é o descarte de ideias que já acontece em nível de diário, que não é um simples registro cotidiano. A consciência de que essa pré-construção narrativa de fragmentos é o início de um processo da obra, que extrapolará as ideias iniciais, é fundamental para iniciar uma espécie de pré-edição. Um diário cotidiano que tem a pretensão de registro de acontecimentos, sem uma condição pré-concebida, é um acúmulo sucessivo de eventos diários.

Já na animação *Lipsett Diaries*, do realizador Theodore Ushev, produzida e lançada em 2010 pela *National Film Board* do Canadá, transpõe a essência e a ideia material do diário para a estética e narrativa do curta que conta os tormentos do famoso cineasta experimental canadense Arthur Lipsett, que sucumbiu à sua condição e suicidou-se aos 49 anos. Sob a forma de um diário, esse filme de animação mostra os meandros do sofrimento psicológico, com confrontos de imagens e sons, evocando a solidão da infância do artista, suas criações frenéticas e sua vertiginosa depressão e loucura. O resultado é um estudo singular do que acontece quando a criação de um gênio flerta com a loucura. Narrado pelo jovem e proeminente cineasta canadense Xavier Dolan, que empresta sua voz à personalidade de um diário simulado de Lipsett, a animação se assemelha à *Ryan*, de Chris Landreth, também da *National Film Board*, quanto à adequação da estética ao estado psicológico da pessoa retratada. No caso *Ryan*, um derretimento agudo e colorido, provocado pelo vício em ácido lisérgico; e neste de Lipsett, o frenesi e o tormento de conviver entre a criação, a loucura e a depressão.

FIGURA 36 - FRAME DO FILME “LIPSET DIARIES”



Fonte: *Lipsett Diaries* (14'05", 04'16").

4.2.3 Os Registros em Áudio, Vídeo ou Audiovisual

Pode ser contraditória a ideia de existir um registro memorialístico em audiovisual e que este já não seja a versão definitiva e documental para uma obra quista. São muitos os exemplos que fazem uso de imagens de registro, até mesmo de fontes diversas, sendo elas profissionais ou amadoras, em movimento ou estáticas. No cinema contemporâneo se tornou um estilo, quando o cinema documental encontra a nostalgia pela materialidade do aparato fílmico, como a simbologia daquilo que ficou no passado, como a película 8mm, 16mm e 35mm; ou a fita magnética do *VHS*. Os longas-metragens “Helena”, de Petra Costa, e “No intenso agora”, de João Moreira Salles, são exemplos de filmes sobre histórias próprias que utilizam imagens de arquivo familiar, buscando a autorrepresentação, no que Alain Bergala descreve como “autorretratos, filmes-ensaio, filmes-diário” em seu texto *Se yo me fuera contador público por Gregorio Gutierrez el Cineasta frente al espejo*.

Na atualidade, presenciamos, no cinema, autobiografias que encontram o seu protagonismo, sobretudo, em documentários, autorretratos, filmes-ensaio, filmes-diário; são filmes que revelam uma tendência que pode ir desde o resgate de imagens de arquivo caseiras, passando por um registro de busca das suas origens familiares ou mesmo um processo de investigação sobre a morte de um familiar desaparecido em um contexto de regime autoritário. Afirma-se, assim, um contexto onde “não há dúvida de que existe uma recuperação do desejo da autobiografia no cinema”. (BERGALA *apud* GUTIERREZ, 2008, p.27).

No entanto, antes da apropriação do material fílmico como recurso estético e documental, já havia realizadores e realizadoras que trabalhavam sob a perspectiva do “filme-

ensaio”, “filme-diário”, por meio de registros próprios. O lituano Jonas Mekas⁵⁵ e a belga Agnès Varda⁵⁶ são exemplos importantes acerca da construção da autorrepresentação no cinema. Tais exemplos revelam que o processo do registro em primeira pessoa é a transição para um caminho de estranhamentos tal como a escrita, onde as intenções do autor são cruzadas por certos contextos sócio-históricos e a escrita do diário no processo. No limiar entre a interpelação do mundo empírico e a construção da imaginação, entre as experiências do autor e suas construções memoriais, diferentes entendimentos se aprofundam para considerar a subjetividade inerente à lente que emula seu olhar para o mundo.

Valorizando a dimensão da memória e se apropriando dos mecanismos da intertextualidade entre as palavras (fontes orais) e as imagens (fontes visuais ou sonoras), nas animações “Sangro” e “Mensagem de uma noite sem fim”, há obras que se apropriam do conceito. Porém, constroem e captam o registro exclusivamente para os filmes, que, por sua vez, são distintos em suas formas. Em “Sangro” há um depoimento gerado por meio de um roteiro, cuja narração foi escrita na parceria entre o realizador da animação, Tiago Minamisawa, e a pessoa que o filme retrata, Caio, aos quais pertencem as memórias. Já em “Mensagem de uma noite sem fim”, há a gravação de um áudio que simula uma situação espontânea e recorrente aos dias atuais, em enviar áudios via aplicativos de mensagens. No entanto, é uma gravação também roteirizada pelo próprio autor

Ambos os filmes têm um ponto comum: escrita em primeira pessoa, reflexão sobre as experiências e se assumirem como personagem do relato. No entanto, entre os dois casos, podem-se observar duas tendências claras que atravessam o processo de autorrepresentação em sua obra: no primeiro há uma intenção de reformar as memórias do período em que o personagem descobre ser HIV positivo e, assim, tenta encontrar as consequências que

55 Jonas Mekas é um cineasta, escritor e curador lituano-americano. Ele é considerado uma das principais figuras da história do vídeo e do cinema independente nos Estados Unidos. Mekas começou sua carreira no cinema na década de 1950, quando ele e seu irmão Adolfas imigraram para os Estados Unidos. Ele iniciou sua carreira na cidade de Nova Iorque, onde começou a filmar sua vida diária e a vida da comunidade de artistas de vanguarda da cidade. Mekas é conhecido por seu uso de técnicas não convencionais de filmagem e montagem e por seu uso de diários pessoais em seus filmes. Ele também é conhecido por sua defesa do cinema independente e experimental. Ele fundou a *Film-Makers' Cooperative*, uma cooperativa de distribuição de filmes independentes, e a *Film Culture*, uma revista de cinema. Ele também dirigiu o *New American Cinema Group*, um grupo de cineastas independentes.

56 Agnès Varda foi uma cineasta, fotógrafa e artista belga nascida na França. Ela é considerada uma das principais figuras do movimento da Nova Onda Francesa e uma das cineastas mais influentes de todos os tempos. Seus filmes frequentemente lidavam com questões feministas e sociais, e ela era conhecida pelo seu estilo visual único e experimental. Varda começou sua carreira como fotógrafa antes de passar para o cinema na década de 1950. Seu primeiro longa-metragem, "La Pointe Courte" (1955), foi muito elogiado pela crítica e é considerado um marco da Nova Onda Francesa. Ela dirigiu muitos outros filmes, incluindo "Cléo de 5 à 7" (1962) e "Sans toit ni loi" (1985), ambos premiados em festivais de cinema internacionais.

constituem a construção do um outro. O segundo filme, “Mensagem de uma noite sem fim”, tenta se mostrar como testemunha de certos eventos históricos vivenciados, no caso, a pandemia mundial de Covid-19. Se, no segundo caso, é possível identificar as condições de vida do personagem naquele instante, diante à crise mundial, o primeiro caso revela a situação provocada pela suspensão do tempo a partir do momento em que o personagem descobre o HIV.

Em *His mother's voice*, a fonte do registro também é um áudio, assim como os dois anteriores analisados. No entanto, o objetivo do áudio era outro. Foi uma entrevista realizada em 1995, em Brisbane, por Matt Brown para a Rádio ABC da Austrália, com Kathy Easdale, uma mãe que havia perdido seu filho há algumas semanas. Easdale concedeu a entrevista por telefone, o que confere uma textura sonora característica às ligações telefônicas da época. A entrevista foi transmitida ao vivo para toda a região de cobertura da Rádio. Foi quando o realizador Dennis Tupicoff ouviu e se interessou, não só pela história narrada, mas pelo tom homogêneo com o qual Easdale narra o trágico fato. Tupicoff não utilizou toda a entrevista concedida, mas o trecho em que editou para o filme, foi repetido duas vezes, com diferentes perspectivas, conforme discussão do Capítulo 3.

Nyosha, diferente das demais animações listadas, tem como origem um registro audiovisual caseiro, em que a israelense diretora de animação, Lyran Kapel, utiliza uma entrevista despretensiosa com sua avó, Nomi Kapel, realizada 12 anos antes do filme. Pelo equipamento amador utilizado, sem uma captação de áudio separada, a realizadora dispõe de um testemunho de Nomi em vídeo, no qual a sobrevivente narra o terror vivido durante a Segunda Guerra Mundial. O artifício de manter o áudio original de uma entrevista caseira, onde supostamente a entrevistada está mais próxima de seu cotidiano, com seus familiares e mais à vontade para falar, é eficiente, mesmo que o áudio não seja profissional. “Dispor de registros reais de personagens em documentários animados é uma verdadeira relíquia em filmes por substituição não mimética.” (BELOTTE, 2015, p.125). As texturas sonoras encontradas em sons não profissionais podem até contribuir com a narrativa, de acordo com a estética abordada, que, no caso, é apresentada pela realizadora por meio de personagens e cenários visualmente deteriorados, gerando desconforto, em certa medida, mas se justifica em função do contexto de guerra.

4.3 O DIÁRIO DO AMADURECIMENTO EM “GUAXUMA”

“Guaxuma” é uma animação não ficcional brasileira, lançada em 2018, escrita, dirigida e narrada por Nara Normande. O filme conta as memórias afetivas e traumáticas da própria

realizadora, que passam pela infância, adolescência e juventude; sua amizade com Tayra, e a relação com a praia de Guaxuma, lugar onde cresceu. No dia 24 de novembro de 2022, houve a entrevista com Nara virtualmente, e, por pouco mais de 90 minutos, se abordaram os temas de interesse deste trabalho em função da sua obra, que dialoga conceitualmente e tecnicamente com todos os pontos abordados nos capítulos anteriores, mas não somente. Por ser uma obra brasileira, existem características importantes, como o idioma e a essência cultural, com as quais se identifica, e, por essa razão, ajudaram a compreender os fenômenos da memória e sua relação com a materialidade da animação nos detalhes mais subjetivos. E, portanto, a análise criteriosa desta obra contribui qualitativamente para clarificar e evidenciar as hipóteses levantadas.

No encontro virtual com Normande, exploraram-se as motivações para a realização do curta, e, não obstante, suas memórias acerca dos eventos de sua vida que sucedem de forma cronológica. A primeira característica levantada que corrobora com a a investigação sobre a espacialização da memória foi a do lugar afetivo da infância e como esse espaço é constante e bem delineado, sendo possível sua evocação pelos sentidos, assim como no caso de Sally Pearce descrito no Capítulo 3. Assim, como a areia, todos os elementos que possibilitam a evocação por sentido em um ambiente de praia são suscitados nessas memórias. Tanto o é, que Guaxuma, uma praia localizada no litoral do Estado de Alagoas, próxima à capital Maceió, além de dar o nome ao curta de animação, é recorrente em suas memórias e compõe outras obras que estão em sua filmografia.

No entanto, só a espacialização do lugar em suas memórias não é o suficiente para formatar uma obra, há a necessidade de um impulso. Em “Guaxuma”, esse impulso se deu através de um evento traumático, o falecimento de sua melhor amiga, o qual, desencadeou os instintos para que os sentimentos sobre aquele lugar, sobretudo a amizade que aconteceu sob aquele espaço sagrado em suas memórias, pudessem emergir. Neste primeiro trecho da entrevista, Normande justifica a ligação intrínseca de suas memórias com o espaço, o qual assume uma posição de destaque na narrativa, suas intenções, um breve histórico de outros trabalhos que se correlacionam e as primeiras ideias que deram origem à “Guaxuma”.

Desde que eu saí de Alagoas eu comecei a criar. Eu fiquei lá [em Guaxuma] até meus 13 anos. E aí eu fui começando a criar memórias, né? Quando você sai de um lugar, que se desloca, você começa a criar essas memórias que são mais afetivas. E principalmente quando eu fui crescendo, porque eu fui com três anos pra lá, mas depois eu fui começando a desenvolver meus sentimentos. Mas meu pai continuou lá, e eu fiquei voltando para esse lugar, sempre com uma sensação diferente, e sempre com mais espaçamento. Quando a gente vai crescendo, e tem cada vez mais coisas para fazer, então você vai visitando menos e menos. Então tinha essa sensação desse lugar que me marcou muito e que é muito presente nos meus filmes, desde “Sem

coração” que é o live action. O longa que eu fiz agora é uma mistura do “Sem coração” com o “Guaxuma”. É um live action também, mas tem alguns experimentos de animação. Enfim, eu tinha esse lugar. Então eu sempre me conectei ali. Então, com “Sem coração”, eu já trouxe um pouco da memória porque o curta fala sobre uma menina [de] que eu ouvia falar na praia, quando morava lá, que ela era filha de pescadores e tinha marcapasso no coração e eu fui trazendo algumas memórias de brincadeiras que eu fazia na praia e coisas assim. Então, esse Universo da minha infância já veio ali no “Sem coração”. No “Dia estrelado”, que é o meu primeiro filme, não, porque eu ainda estava experimentando, conhecendo animação. Aí eu fui para o “Sem coração” e chego em Guaxuma, também com a memória e com a vontade muito forte de trazer um relato mais pessoal para essa praia. E aí casou muito com o momento [em] que a Tayra, que é a minha melhor amiga, morreu em um acidente de moto, em 2010. A gente já era adulta e, para mim, isso foi o lugar que me despertou realmente a vontade de fazer [o filme], de tirar de alguns sentimentos que eu já tinha em relação à praia, e aí eu trouxe minhas memórias em relação a essa amizade. Fazendo esse exercício também de entender, vieram memórias boas, e o sentimento de distância. O filme é essa mistura de melancolia, com o acidente, mas também com a leveza que eu trago principalmente no seu início. Então é isso, foi por aí que eu comecei a me conectar com esse sentimento da praia. (NORMANDE, Nara. Entrevista 1. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. Recife/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [72 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta tese.).

Após as primeiras ideias, impulsionadas pelo evento traumático que a acomete, que por outro lado fornece o que era preciso para registrar as memórias, Normande passa a sofrer do que habitualmente uma pessoa traumatizada sofre. Não por acaso, ela descreve a condição como se tivesse ficado “pior da memória”. Esclareceu-se, no Capítulo 2, que uma pessoa pode apresentar um quadro de TEPT - Transtorno de estresse pós-traumático o qual desencadeiam alguns distúrbios associados, como o bloqueio parcial ou total de memórias que estão relacionadas ao evento. Isso porque a vítima apresenta dificuldade em acessar fragmentos ligados ao evento em sua memória, e perde a sua intensidade emocional, potencializando o déficit na estrutura do discurso, e o desenvolvimento dos relatos tende a permanecer com expressão emocional intensa. Os pesquisadores Manuela Moreno e Nelson Coelho Júnior acreditam que o evento traumático provoca uma ruptura com o sistema responsável por recolher as memórias, impedindo que elas sejam normalmente capturadas como em um padrão de situação corriqueira.

Eu nem sei se lembro muito disso. Acho que é uma memória criada, né? Eu não sou uma pessoa muito boa de memória, engraçado, né? Eu não sei exatamente o porquê, mas fico pensando que, depois do acidente, que foi uma coisa meio traumática para mim, tem coisas que eu não lembro. Não sei, acho que eu comecei a ficar pior da memória de alguma forma, mas é muito louco mesmo assim. Eu tinha vontade de fazer um filme. Trazer um lado mais pessoal ainda do que eu trouxe em “Sem coração”. Tenho interesse por filmes autobiográficos também. Meu próprio longa que estou fazendo é assim. Mas foi a partir do acidente que a ideia veio à tona no sentido de fazer esse filme. Realmente foi um trauma e foi um processo de cura ao mesmo tempo, porque o sonho que eu tive foi em um período curto. Depois do acidente, ela passou uma semana no hospital. Talvez tudo tenha acontecido em um período de dois meses. Eu fiquei meio atormentada. Então, foi meio que nesse momento que eu comecei a escrever as primeiras ideias do filme. Foi difícil processar tudo que estava

acontecendo. E pensei que queria era [sair] fora, como em um processo de tipo de cura mesmo. No início eu estava muito sensibilizada ainda, então eu chorava e escrevia, chorava e escrevia. E foi muito interessante porque aos poucos eu fui me acostumando com aquilo ali. Eu tinha que me acostumar porque eu escrevi um projeto para mandar para o edital, então eu tinha que falar sobre o filme. (NORMANDE, Nara. Entrevista 1. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. Recife/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [72 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta tese.)

A relação das consequências do trauma com o processo de rememoração descrito detalhadamente por Sally Pearce, no Capítulo 3, corrobora e reforça a especial ligação que Normande tem com Guaxuma. Assim como foi possível para Pearce utilizar o lugar de afeto - a casa de seus pais - como uma espécie de atalho para acessar o que é bloqueado pelo inconsciente, Normande pode ter utilizado do mesmo mecanismo para relembrar alguns fragmentos do passado com sua amiga Tayra, através das memórias com a praia.

O tipo de memória que está associado ao conjunto de características que Normande apresenta em seu processo é o *Priming*, que segundo a neurociência pode ser definida muito mais como uma função do que um mecanismo responsável pelo armazenamento ou descarte de informações, como as memórias de curto e longo prazo, por exemplo. No *Priming* as memórias são evocadas por pistas e rastros, muitas vezes fornecidos pelos sentidos mais sensíveis ao estímulo extraordinário, como a audição, o olfato e o tato. No ambiente litorâneo de uma praia, há muitos estímulos sensoriais capazes de remeter a memórias vividas naquele ambiente, e não necessariamente na mesma praia, já que os elementos que a compõem, geralmente se repetem. Um fato que habita a infância de muitas pessoas que já visitaram a praia são as grandes conchas marinhas em formato espiralado que “guardam o som do mar”. Sabe-se hoje que esse som apenas lembra o som do mar porque é provocado pela ressonância de sons dentro do labirinto espiralado da concha, No entanto, o fato de ser uma concha, sua aparência, sua textura, fazem com que aquele som, que não é do mar, torne-se dele. E conseqüentemente o som escutado na concha transporta-se para as memórias da praia, uma vez que, conforme investigação do Capítulo 2, as memórias auditivas e olfativas têm a habilidade de espacializar as lembranças.

Na perspectiva de Bergson (1999), o fluxo da memória é facilitado pelo trânsito entre passado e presente, e, quanto mais for estimulado, mais respostas e mais detalhes podem ser recuperados. Neste relato a seguir, Normande sustenta essa ideia, ao revelar que foi diversas vezes à Guaxuma durante a produção do filme “(...) *foi essa busca o tempo todo no filme, indo e voltando em alguns lugares para poder encontrar.*” Ela alimentou o fluxo de forma presente, ao se deslocar até os lugares mais representativos das memórias que relata no filme.

Depois que escrevi o projeto e fui defendê-lo em uma apresentação pública lá no Fundo de Cultura em Pernambuco, eu chorei. Ai meu Deus do céu, foi horrível, pensei

que não fosse aprovar porque não consegui me controlar. Não vou ganhar nada assim. Mas os avaliadores adoraram. Acho que viram que era uma coisa super verdadeira ali, né? E o projeto estava bem escrito. Então, eu fui me acostumando com essa ideia, e o filme levou muito tempo para ser feito e só foi lançado em 2018, apesar de ter iniciado em 2011. Claro que não foi esse processo todo que eu passei animando o filme, mas foi um processo de amadurecimento do filme. Escrevi uma versão, escrevi outra versão e fui tentando conseguir dinheiro. Quando eu consegui filmar, eu fiz uma coprodução com a França, para poder fazer o filme do jeito que eu queria fazer. Então, eu fui aprendendo e curando. No meio do processo tinha que dirigir um monte de gente fazendo cenas sobre minhas memórias. Várias animadoras e animadores. Acho que uns nove ou dez que eu tinha que dirigir. Eu precisava falar diretamente com eles sem me emocionar. Mas, quando eu fui filmar as fotos na areia, no lugar que é a praia de Guaxuma, me emocionei, não consegui segurar. Mas foi muito interessante o processo até o lançamento do filme em 2018. E aí o irmão da Tayra foi para o Festival de Annecy comigo, porque eu lancei lá, e foi muito interessante mostrar um filme que eu já estava há muito tempo fazendo. e então, eu me emocionava, mas não do mesmo jeito. E tem outros tipos de emoção, mas ver as outras pessoas se emocionando, tanto as pessoas da família, a mãe dela, enfim, todas as pessoas que conheciam ela, e pessoas desconhecidas se conectando com a história. Foi muito importante para mim ver as pessoas se reconhecendo nessas memórias. Poderia ser memória de qualquer um ali, só que eu tinha que transformar essas memórias em um filme. Não é um filme só para mim, é para mim, mas também para me expressar e para que outras pessoas se identifiquem. E como essas pessoas se identificam com a minha memória, né? Enfim, foi um exercício de como sair desse meu universo e fazer com as pessoas se identifiquem. Isso tem que ser bem pensado e bem construído. Tipo a linha da amizade para onde que vai? O acidente no meio, como que vem um acidente? (...) Como que eu vou fazer isso para que as pessoas realmente sintam esse alívio também? Vou fazer no mar mesmo, com um boneco gigante. O mar vai vir e vai chegar até as bonecas. Eu acho que eu consigo uma emoção ali que é o mesmo tipo de emoção que eu senti. Então, foi essa busca assim o tempo todo no filme, indo e voltando em alguns lugares para poder encontrar. (NORMANDE, Nara. Entrevista 1. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. Recife/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [72 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta tese.)

A areia, um elemento muito presente, e talvez o mais significativo, representa não só o próprio elemento essencial que forma uma praia, mas, de maneira mais profunda, uma alegoria para a passagem do tempo e a efemeridade das coisas, como revela, Normande. A memória sensorial pode ter desencadeado o elemento que é descrito pela própria realizadora como o fio condutor da animação, uma vez que ela descreveu ser a única certeza desde o início da produção.

Foi logo no início, quando a estrutura do filme estava pronta e eu decidi que era isso, nas primeiras ideias, apesar de ainda estar entendendo. Mas, quando o filme se deu como filme, sim, a areia já estava ali, porque faz todo sentido também com o tempo. Enfim, tem toda essa relação da areia com o tempo em se moldar. Isso fazia muito sentido para estar dentro do filme, E com a [areia] colorida também. Na hora do acidente eu trago um pouco de corpo [dos bonecos] que quebra um pouco com isso, mas ainda com essa textura da areia. (NORMANDE, Nara. Entrevista 1. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. Recife/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [72 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta tese.)

Além da areia, outra materialidade observada em “Guaxuma”, que remete diretamente às lembranças contadas por Normande, são as fotografias. No entanto, a observação demonstrou

que este fato é extensivo a outras obras de animação não ficcionais que relatam memórias. Há uma necessidade dos realizadores ancorarem as imagens animadas há alguma evidência real, seja por voz, seja pela imagem que remeta diretamente aos personagens retratados. É como se esses rastros presentes na animação legitimassem a origem do que é contado. Ari Folman, em “Valsa com Bashir”, utiliza as imagens reais da Guerra do Líbano. Liran Kapel, em *Nyosha*, utiliza uma foto da avó. Na passagem abaixo, Normande relata sobre a utilização das fotografias em seu filme.

Eu acho que era uma forma de me conectar um pouco mais com o real. Porque eu já não trazia nada ali. Enfim, trazia muita coisa, mas não era tudo. Tinha os bonecos, mas eu queria mostrar um pouco de como eram esses rostos. Então, para mim era muito importante poder visualizar isso um pouco, e misturar [com a animação]. Mas você não vê ninguém animado, né? Você vê ali os rostinhos [nas fotografias]. E você vai ver as histórias sendo contadas pelos personagens. E levar as fotos para o lugar também, a coisa física, de levar para areia, encravar na areia, deixar na praia. Vou deixar as memórias ali, sabe? Tinha toda essa brincadeira que era importante para mim. E eu tenho muito dessa coisa, eu gosto de fotos. Eu lembro que, na época, eu vi muito uma artista canadense chamada Annie Frame, que trabalha com fotografias antigas, não sei se você conhece. Ela faz uns furinhos nas imagens assim e trabalha com fotos que ela vai recolhendo em vários lugares. Ela pega e vai furando com os alfinetes e trabalha com a luz por trás. Eu lembro que, na época, isso me inspirou muito também. Me traziam sentimentos. Muito interessante essa coisa das fotos antigas com uma luz por trás, porque ela vai formando uns desenhos. É muito lindo, depois se você puder procurar. Ela vai fazendo esses desenhos e me trazendo um sentimento muito massa. Então, também tem esse lugar das suas referências, das suas memórias de referências. (NORMANDE, Nara. Entrevista 1. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. Recife/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [72 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta tese.

Pela característica da memória em se fragmentar, intrínseca ao processo de armazenamento, se algumas dessas unidades se perdem com o tempo - o que faz parte do envelhecimento - ficarão lacunas que podem ser preenchidas por experiências proximais. No entanto, é recorrente, como Normande descreve, a sensação de dúvida, se o que se lembra realmente existiu ou se é uma memória fabricada. No contexto material das fotografias, em referência ao trabalho da artista Annie Frame⁵⁷ citado por Normande, que de certa forma desloca a própria condição original da imagem para outro campo, conclui-se que são um estímulo visual que suscitam espontaneamente o exercício de preencher um espaço de que já não mais se recorda, a fabricação de memórias é comum, diferente de outros estímulos sensoriais, como o olfato e audição, nos quais a sensação é colocar-se em um túnel do tempo diretamente para o evento.

57 Annie Frame é uma fotógrafa e artista visual baseada em Nova York interessada em capturar momentos de sensualidade, fluidez de gênero e estranheza estática. Seu trabalho recente combina desenhos e textos juntamente com imagens para evocar a tensão entre história pessoal e identidade.

Eu lembro direto de coisas através das fotos também. A gente cria memória através das fotos, né? Eu falo sobre isso também no começo do filme. Muita coisa, eu acho que eu vou criando. Eu lembro, por exemplo, que minha mãe falava que eu não gostava de comer mamão. Eu tentei uma foto específica lá do lugar que eu ficava comendo mamão. Era uma cadeirinha muito, muito pequena. Então eu me pergunto se eu comecei a criar uma memória? Eu não sei se eu comecei a lembrar desse momento que eu não gostava de comer mamão, ou se, hoje, eu comecei a criar uma memória desse momento. (NORMANDE, Nara. Entrevista 1. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. Recife/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [72 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta tese.)

Em Bergson (1999), a percepção consciente da memória é uma representação do contínuo das imagens, uma simplificação do movimento do mundo que pode ser mais facilmente identificado por símbolos. Em “Guaxuma” isso é traduzido principalmente pelo que Normande escolhe estrategicamente para materializar. De acordo com a simplificação que Bergson defende, a qual se aproxima do audiovisual, há a simbologia necessária para traduzir no tempo de um curta, os significados de fragmentos de memórias de muitos anos, para que não se corra o risco de equívocos de interpretação. É subjetivo o que cada espectador experimenta de um filme, principalmente da animação contando memórias, mas até para escalar um espaço, para que o espectador interprete livremente, este precisa ser planejado, segundo as características de construção minuciosa de uma animação.

O suporte com que Normande agrupou suas ideias e estabeleceu conexões, possibilidades, assim como as impossibilidades, foi o diário. Tão importante quanto o filtro que o mecanismo inconsciente de armazenamento de memórias opera, é o diário para o artista. Se, no armazenamento de informações, o cérebro seleciona o que será guardado e o que será descartado, o diário tem a consciência do ato para decidir o que irá ou não compor a obra. Mas, assim como na memória, no diário, só é possível descartar aquilo que foi registrado. Essa é a premissa, experienciar. E essa escolha, é fundamental para a síntese, uma vez que a transposição das lembranças para uma técnica como a animação é exigente em nível da precisão, minúcia e volume de trabalho. Leva tempo, a produção é longa e desgastante. Tudo é pensado, planejado e executado quadro a quadro. Dessa forma, o esquecimento da memória é tão importante quanto o esquecimento para a animação, uma vez que representará aquilo que for imprescindível para contar a história.

Comecei a escrever. Comecei a desenhar algumas coisas que eu queria contar. Eu lembro na época, eu tava lendo a autobiografia da Liv Ullmann, que era muito interessante, relatos pessoais e memórias dela, e tudo isso foi me conectando muito com esse sentimento de realmente fazer esse filme. Enfim, e aí eu fui procurando os meios para fazer esse filme. (NORMANDE, Nara. Entrevista 1. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. Recife/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [72 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta tese.)

E para contar suas memórias, Normande escolheu o elemento síntese daquele cenário, o símbolo que permite ao espectador uma conexão quase instantânea, não só visual, mas também sensorial: a animação com areia. E elevou a outro patamar, explorando múltiplos resultados com a poética própria da efemeridade, em que tudo que a areia constrói esbarra na fragilidade da própria vida. Areia no vidro, assim como os grandes animadores utilizaram como se fosse tinta e pincel, evoca o próprio passado da técnica, assim como as bonecas, construídas com a própria areia da praia, a renovam no presente.

A narração em *off*, inspirada pelo filme *This could be me*, da realizadora Michaela Pavlátová⁵⁸, imprime um ritmo da animação que contribui para conexão entre o mundo real e o onírico, assim como Normande faz em “Guaxuma”, e assim como Tupicoff identifica no relato em *His mother's voice*, em que ele contabiliza a métrica de 26 quadros por batida. O formato intimista de narração pode conectar de uma forma muito coerente com a memória porque é uma experiência pessoal e subjetiva que está ligada às emoções, percepções e sensações de um indivíduo em um determinado momento da vida. Ao narrar uma memória, o indivíduo compartilha uma parte de sua história pessoal, revelando não apenas os fatos objetivos, mas também suas impressões subjetivas e emoções associadas a essa lembrança. A narração reforça a intimidade da memória, uma expressão da subjetividade e da proximidade do indivíduo, permitindo que outras pessoas se conectem e entendam a experiência única de outra pessoa.

Íntimo também é como Normande relata a sequência do abraço em que reencontra a amiga na praia, executada em *stop motion* com grandes bonecas construídas em areia, utilizando como cenário a própria praia. É um trecho que não trata nenhuma memória, mas existe a partir de um sonho, e que ela nomeou como “sonho-memória”, descrevendo-o como um escape para a resolução do seu luto. “Eu queria muito que as pessoas sentissem o que eu senti nesse meu sonho. Esse sonho-memória”. Mesmo distante da realidade, simbolicamente foi um evento representativo, com ligação direta à experiência do trauma e da perda, que lhe permitiu adentrar o absoluto da questão e superar o falecimento da amiga, ao mesmo tempo que conclui sua história. Os *tsurus* de *origami* fecham o filme, sobrevoando o espaço que durante a animação foi ocupado pelas fotos e pelas personagens, seguindo adiante em direção ao mar, ao movimento

58 Michaela Pavlátová é uma cineasta de animação tcheca. Nascida em 1961 em Praga, estudou na Academia de Artes, Arquitetura e Design de Praga e começou sua carreira como ilustradora de livros infantis. Em 1986, ela ingressou na Barrandov Film Studio, onde trabalhou em vários filmes de animação. Ela dirigiu seu primeiro curta-metragem de animação em 1988, intitulado "A Noite de Babette", que foi exibido em vários festivais internacionais de cinema. Seu trabalho mais conhecido é o longa-metragem de animação "My Love", lançado em 1988. Pavlátová é conhecida por suas animações que exploram temas relacionados à sexualidade, feminismo e relações humanas.

das ondas. Ao movimento das coisas, que, segundo Bergson (1999), alimenta o fluxo constante entre passado e presente.

Mas o sonho, como eu diferencio? Por exemplo, o sonho que eu tive com a Tayra, que eu falo [sobre ela] eu comecei a ter pesadelos com o fantasma dela. Passei muito tempo tendo esses pesadelos que eram muito ruins. Era uma sensação que eu não sabia explicar, mas sempre vinham essas imagens e eu sempre acordava. Era muito difícil para mim, ficava com medo, umas coisas meio esquisitas, sabe? E de sonho mesmo, eu lembro de um que, para mim, foi muito marcante, porque a gente dá um abraço na praia, num lugar que a gente sempre ia. A gente se abraça primeiro e eu tô seguindo ela loucamente, e ela não olha para mim, não olha para mim. Depois eu paro assim, e a gente se abraça. E esse foi um ponto de mudança. Então, como que um sonho pode fazer isso, né? Foi assim que eu me acalmei, parei de ter medo. Eu parei de ter pesadelo com ela. E ficou tudo bem. É muito louco como [o sonho] se mistura com a vida. O filme mesmo foi se consolidando nos sonhos. Parecia uma necessidade, como se eu tivesse que fazer esse filme. Eu sonhava muito e tinha essas coisas. Então é muito ligado, né? Muito ligado mesmo. E muita coisa, eu acho, que está misturada. (NORMANDE, Nara. Entrevista 1. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. Recife/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [72 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta tese.)

Normande explora toda a potencialidade da animação quando esta essencialmente não está em causa com a realidade física, mas sim com a metafísica, segundo Wells (1998). Esse é o significado atribuído à experiência de realidade. “Tal significado, no entanto, não necessita ser epistemológico, a animação pode trabalhar, no ‘modo primitivo’, um estado que explora o sensorial da consciência.” Se se atribui à metafísica, adentra-se à intuição, no caso específico de “Guaxuma”, ao sonho-memória de Normande, e permite-se que a animação trabalhe na pura percepção das imagens, mesmo dentro da contradição entre o poder intelectual da adição de muitos diálogos para apreender a mensagem que se pretende. “A animação tem o potencial para enfatizar o conhecimento pré-linguístico, em vez de reforçar a noção cartesiana de “ver para crer””. (WELLS, 1998, p. 11).

Os sonhos, experiências que ocorrem durante o sono REM, como já abordado anteriormente, podem durar de alguns segundos a vários minutos. No entanto, a percepção do tempo nos sonhos pode ser bastante diferente da percepção do tempo na vigília, período que a pessoa está acordada durante a noite. Por exemplo, um sonho que parece durar uma hora pode realmente durar apenas alguns minutos na vida real. Essa diferença na percepção do tempo pode levar a uma confusão entre sonhos e memórias, o que aplica ao relato de Normande.

Uma pessoa pode ter um sonho que parece durar horas e envolver uma experiência real, como um evento traumático. Quando acorda, a pessoa pode lembrar o sonho como se fosse uma memória real. Da mesma forma, uma pessoa se pode lembrar de uma memória real e, ao longo do tempo, pode confundi-la com um sonho. A duração da memória pode ser estendida ou encurtada na mente da pessoa, fazendo com que pareça um sonho. Em ambos os casos, a

confusão entre sonhos e memórias pode ter um impacto significativo na forma como a pessoa entende e processa a experiência, sendo perceptível como Normande trabalha essas informações em “Guaxuma” e consegue transitar organicamente entre o “real” e o “onírico. A duração do sonho, pode levar a uma perda de confiança nas próprias memórias, ou a uma dificuldade em distinguir o que é real do que é imaginado. No entanto, essa confusão também pode permitir que a pessoa integre experiências traumáticas em seu processo de cura. Ao confundir o sonho com a memória, a pessoa pode reviver a experiência de uma forma mais segura e controlada, o que pode ajudar a processar e superar o trauma, tal qual é o desfecho que Normande tem no “espaço social comum e compartilhado da experiência humana” do abraço no sonho entre as duas, que dá fim ao medo que ela sentia do “fantasma” da amiga.

4.4 O REGISTRO TERAPÊUTICO EM “SANGRO” E “MENSAGEM DE UMA NOITE SEM FIM”

“Sangro” e “Mensagem de uma noite sem fim” são animações não ficcionais brasileiras lançadas em 2018 e 2021, respectivamente. Sangro foi escrita e dirigida por Tiago Minamisawa e Bruno Castro; enquanto “Mensagem de uma noite sem fim”, escrita e dirigida apenas por Thiago. “Sangro” nos conta a história de um homem que, em certa etapa de sua vida, descobre que está com HIV. Em “Mensagem de uma noite sem fim”, há um relato sobre as consequências da pandemia e do afastamento social. As duas histórias estão relacionadas diretamente com Tiago, entrevistado no dia 22 de novembro de 2022, por aproximadamente 80 minutos em ambiente virtual. Na primeira parte, ele contou sobre as motivações para a construção das duas obras e sobre a forma como se envolveu com ambas. Em “Sangro” as memórias são do seu marido, Caio, que descobre viver com o vírus HIV. O filme lida com o evento traumático e com o impacto imediato na vida de Caio, a partir do momento em que recebe o diagnóstico, o que altera a trajetória da sua vida. Já “Mensagem de uma noite sem fim” é um relato do próprio Tiago, que aconteceu durante a pandemia da Covid-19. Um pequeno fragmento de uma noite, de uma mensagem para um amigo, ao qual ele narra sobre as consequências políticas e sociais que o país enfrentou neste período.

Acho que são motivações diferentes. É até legal a gente falar dos dois porque eu acho que a partir do momento que tem o segundo eu parto de uma análise menos de uma obra só, e mais de uma tendência de temas que me despertam o interesse. A gente consegue ter uma ideia mais ampla, até porque o “Sangro” é uma obra bem coletiva, né? Assim, por mais que ele parte de motivações bem pessoais, assim, mas é coletiva, então ali envolvia ideias também do Bruno e do Guto, que foi a pessoa que animou também o filme. Então, envolveu bastante essa colaboração entre nós três assim para criação do filme. E aí quando veio “Mensagem de uma noite sem fim”, eu acho que eu começo a sentir um pouco do que me atrai quando eu faço um filme. E assim foi a motivação do “Sangro”. Ele parte de uma questão pessoal que eu vivi com o Caio,

que é o meu marido, é quando ele descobriu que estava vivendo com HIV, a gente estava com duas semanas de namoro. Eu já tinha escrito antes um texto. Isso foi uma coincidência que acabou acontecendo. Mais ou menos um ano antes, eu havia escrito um texto que era sobre uma pessoa que iria falar para alguém que ela tinha tido relação sexual e que estava com HIV e vivendo com HIV, para que essa pessoa pudesse se testar, porque elas haviam feito sexo sem proteção. Então, eu tinha escrito esse texto em 2016, aí eu mostrei para o Bruno que é um grande parceiro, amigo de trabalho e tudo artístico. Na hora que ele viu esse texto, ele falou assim: “isso é um filme”, e começou a chorar. Aí a gente começou a desenvolver como um projeto de filme. Colocamos no edital em novembro e não foi selecionado. Aí eu meio que engavetei esse projeto. Quando foi em fevereiro do ano seguinte eu comecei a namorar o Caio, e aí foi que ele descobriu com duas semanas de namoro que a gente estava vivendo como vai ver. E aí quando a gente começou isso e viveu esse momento de descoberta, os primeiros passos ali do tratamento juntos. Uma das coisas que o Caio trouxe foi que ele ficava, que a questão da saúde para ele era uma questão que racionalmente ele conseguia lidar bem porque ele sabia que um remédio ia deixar indetectável e que isso não era mais uma sentença de morte nesse sentido, mas algo que assustava muito ele era o preconceito social, né? Achar que agora ele iria ter que voltar para o armário. Depois de tanto lutar para sair do armário sobre ser gay, ele acabaria tendo que voltar para o armário sobre a questão de viver com HIV. E aí foi quando eu falei para ele, falei que não ia ser assim, que eu iria fazer um filme em que ele poderia falar para o mundo inteiro. E tínhamos a possibilidade de mudar a percepção das pessoas sobre essa questão, que iríamos tentar criar um mecanismo de conscientização e de combate ao preconceito. Foi quando eu voltei a falar com o Bruno que a gente tinha que fazer esse filme. A gente pôs em um outro edital. E aí dessa vez foi selecionado e começamos a produção do filme. No caso do “Mensagem”, a motivação foi primeiro o dinheiro, eu estava realmente precisando de dinheiro devido à pandemia. Eu e o Caio estávamos olhando para todos os tipos de editais que saíram para conseguir ajuda emergencial e tudo. e então, partiu um pouco dessa motivação primeiro, por esse edital do Itaú. E aí eu acho que foi justamente assim, eu tinha, eu, nessa época, e ainda tenho um amigo [com] que a gente fala todos os dias. Nós somos muito próximos e eu estava muito nessa coisa de trocar com ele muito quando estávamos em isolamento social. Foi quando veio essa coisa de fazer um filme e a ideia de falar um pouco sobre o que eu tava sentindo naquele momento. Eu sou uma pessoa que não externalizo muito o meu lado emocional, e acabo ficando muito preso a ser uma pessoa muito centrada e muito racional. Eu acho que foi um mecanismo que eu achei de conseguir expor um pouco do que eu estava sentindo, falando mesmo e até para uma autoanálise, sabe? Acho que desde o “Sangro” foi uma experiência muito louca de entender como a arte pode funcionar como um processo de cura também. E eu acho que o “Mensagem de uma noite sem fim” veio muito nesse lugar de desabafo, em que eu pude me ouvir depois e pude viver e sentir que eu estava sentindo naquele momento. (MINAMISAWA, Thiago. Entrevista 2. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. São Paulo/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [92 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice B desta tese.)

De acordo com os relatos de Minamisawa, “Sangro” é um filme que nasceu da sua convivência com Caio e das trocas com Bruno, a partir de um texto que já havia sido escrito meses antes de conhecer a história de Caio. É uma obra que toca com profundidade a intimidade compartilhada. Para escrever o texto base, ele não conta com uma entrevista regular que Caio lhe tivesse concedido, mas sim com o afeto e a confiança que ele lhe confere a fim de confidenciar suas angústias, seus medos, e o momento mais aterrorizante da sua vida. Capturada a essência da história original, Minamisawa escreve seu próprio texto, aplicando suas próprias memórias e experiências, anexando fragmentos e frases originais dos relatos de Caio, para,

então, criar um roteiro que compartilhasse da dor de Caio, e a pudesse elevar a outro *status* a fim de compartilhar com outras pessoas um drama pessoal, mas que sabidamente é um drama coletivo de tantas pessoas que passam pela mesma situação e revelam uma complexidade que está além do fato de viver com o HIV, com o preconceito.

Apesar de ser um roteiro baseado nas memórias de Caio, é destacável como Minamisawa as adota com propriedade, citando que o filme é uma causa. Durante a entrevista nota-se o quanto ele internalizou as dores das pessoas que convivem com o vírus, e o quanto as memórias dolorosas de Caio passaram a pertencer a seu próprio arcabouço de memórias, e como a produção da obra foi fundamental para a sedimentação dessas lembranças no tempo presente. Transformadas em filme, elas ressignificaram sua experiência. Conforme análise, no Capítulo 1, essa adoção de memórias de terceiros, principalmente com os quais se desenvolvem laços afetivos, é chamada “memória postiça” ou “memória protética”, na qual se cria a habilidade de relatar memórias de terceiros como se fossem próprias.

Como ele é uma escrita conjunta entre Bruno e eu, trouxe muitas coisas que o Caio falava, tinha a base desse texto que a gente tinha feito anteriormente ali em novembro. Então tinham frases que permaneceram tipo: “pensei que essa hora já estaria morto”. E aí tem coisas que são frases específicas do Caio. Essa coisa das enfermeiras, por exemplo, é uma situação real que ele viveu e que me surpreendeu muito. Só a pessoa que vive é que sabe desses lugares que a gente encontra aquela peculiaridade, do famoso lugar de fala que você só encontra com quem viveu, e não só uma pessoa que está se colocando no lugar. Eu acho que teve bastante coisa que o Caio foi trazendo e foi muito importante a presença do Bruno também no filme. Para justamente criar uma coisa que eu acho muito importante assim, que é a universalidade dos temas assim, sabe? Eu não queria um filme que só falasse com o Caio só a experiência do Caio, mas que tocasse as pessoas em lugares que às vezes não toca. E isso acabou acontecendo mesmo, pessoas que nunca conviveram com alguém que tem HIV, não tiveram nem próximo assim de uma experiência como essa, mas sentiram o filme tocando, seja da finitude da vida ou seja porque passaram por algumas experiências também em que a vida foi colocada em risco, seja um câncer ou alguma coisa assim e que vieram depois falar comigo que se identificaram muito com a história. E, então, foi um processo interessante a relação da escrita do roteiro. Porque ele se divide mesmo entre memórias e entre o texto. E eu acho que um grande desafio do filme para mim foi, junto com o Bruno, dar um final para esse filme. E o final foi a parte mais difícil para mim porque ele não era o final de um filme, ele era um lugar em que eu ia dar um final para o Caio, entendeu? Em que eu ia colocar palavras que alcançassem um sentido para a vida. Então, a minha responsabilidade ali era muito maior, e deixou de ser só um filme, sabe assim? Esse foi um desafio que eu e Bruno quebramos muito a cabeça para chegar nesse texto. Além do que, não era só pelo Caio, mas principalmente por ele porque personificava nele, mas [era] para todas as pessoas que vivem essa situação. Em “Mensagem de uma noite sem fim”, ele foi quase um fluxo contínuo da Clarice [Lispector], uma escrita que eu não pensei muito. Eu sentei, e literalmente deve ter sido uns 20 minutos no máximo que eu escrevi o texto, porque estava tudo tão presente em mim. Lógico que tem coisas que a gente poetisa de si. Mas no geral foi um grande desabafo que eu fiz e que foi muito rápido de sair. (MINAMISAWA, Thiago. Entrevista 2. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. São Paulo/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [92 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice B desta tese.).

A animação não ficcional que lida com tempos passados de lembranças íntimas é intrinsecamente uma exposição do indivíduo relatado, muitas vezes um lançamento corajoso ao desconhecido que pode tomar outra proporção ao ser exibido publicamente como uma obra audiovisual. Porém, internamente para a própria pessoa realizadora, detentora ou não das memórias, além da equipe que a cerca, há uma grande revolução interna. É muito difícil não se envolver emocionalmente e não ser afetado pelos temas que percorrem o contexto desses filmes, principalmente para aqueles que estão em relação direta na produção. Dessa forma, Minamisawa corrobora e reflete, algumas vezes durante a entrevista, sobre a produção da obra como um processo terapêutico, ou um processo de cura. Observam-se relatos similares partindo de Sally Pearce e Nara Normande. E não é um tipo de terapia das mais simples, afinal, além de toda a energia despendida no fluxo de movimento entre passado e presente, há a repetição. Por vezes, as pessoas envolvidas na produção do filme sofrem a exposição do mesmo conteúdo repetidas vezes. No caso de uma animação, os mínimos detalhes de um *frame*, os mínimos detalhes de um testemunho, de um trauma também seguem indistintamente sendo trabalhados pelo inconsciente.

A produção de um filme que é um processo de realização, por isso que eu acredito em processos, eu não sou daqueles que acredita no cinema industrializado, porque eu acredito no cinema como troca, como aprendizado. Eu gosto de trabalhar com a equipe porque eu acho que é um momento [em] que você tem muitas trocas com pessoas que você admira e que aprendem muito sobre isso. Por exemplo, no caso do "Sangro", confirmo que foi um processo de aprendizado, por que o Guto é um menino hétero, branco, que nunca passou pela cabeça dele a questão do HIV, nunca foi como é, por exemplo, para mim e como era para o Bruno. Desde a primeira relação sexual que eu tive na minha vida, o HIV já estava ali na minha cabeça. Se você for pensar, uma pessoa hétero quase não faz teste, é muito comum. Você vê que eles nem sabem exatamente sobre sorologia. E para uma pessoa gay praticamente não existe isso [a rotina de testagem], a gente está sempre se testando, está sempre com medo. Parece algo que permeia nossas relações. Isso foi uma super troca com o Guto porque ele aprendeu muito sobre essa questão, ele teve que fazer uma imersão muito grande nesse universo para conseguir retratar dessa forma na animação. E quando a gente foi decidir quem ia fazer a voz do filme; na verdade, ficamos em dúvida porque tem uma questão quando a gente faz uma narração em off. Que não é só ler um texto, né? Você precisa ter variações para que a voz não fique chata. Então a gente começou a buscar atores. Era fundamental que tivéssemos uma pessoa que vivesse com HIV. Esse lugar de fala era muito importante para gente, e começamos a procurar atores que vivem com HIV. E aí eu fiz um primeiro teste e foi horrível. Era tipo uma encenação. Que tirava completamente a veracidade do filme. E aí chegou nesse ponto [em] que falei que tinha que ser o Caio. E aí eu perguntei se ele topava fazer, tendo a noção que poderia ser exposto para o Brasil inteiro, e vai correr o risco que a sua mãe saiba, né? Porque ele nunca falou para a mãe dele. Por exemplo, o filme pode circular o mundo inteiro e você tá ali, né? Na linha de frente dele, ele falou que topava. Só sei que no final das contas acabou acontecendo mesmo assim e foi muito louco, porque ele fala muito disso, ele fala de como isso foi um processo de cura para ele mesmo. Tanto o fato de revisitar o texto várias vezes que ele teve que estudar e ler. E aí a gente chamou um preparador vocal. Então ele ficou fazendo exercícios vocais com o texto. Foi um negócio que ficou batendo muito a tecla na cabeça dele dessa vivência. Ele gravou esse texto um ano depois quase do diagnóstico. Então teve

que reviver aquelas experiências que ele já tinha passado, e depois cada vez que ele foi a uma sessão do filme. Cada vez que rolou, foi uma experiência muito louca na minha vida, ter vivido isso, porque a gente ia para o cinema com 300 pessoas, e aí tava meu marido ali falando comigo na tela. Um processo de se ouvir, né? Quase a terapia que a gente faz é ouvir o que ele tava falando, visitar e repensar. E fora que a reação das pessoas pós-filme também foi muito louca, porque elas vinham abraçar o Caio. Queriam falar com ele, era quase como se conheciam. Isso o ajudou no medo que ele sentia em contar sobre a condição. O ter ficado no armário de repente se torna um processo de acolhimento de carinho. E isso foi muito cura para ele mesmo, uma cura emocional. (MINAMISAWA, Thiago. Entrevista 2. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. São Paulo/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [92 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice B desta tese.).

Em “Sangro”, é notável o esforço de adaptação e ressignificação das memórias de Caio em uma simbologia que pudesse alcançar a forma como era desejado transmitir, assim como os recursos que eram passíveis de aplicação. Minamisawa relata sobre a limitação de orçamento dos filmes e a criatividade para criar cenas animadas que atingissem uma certa qualidade técnica. “O Jardim das Delícias Terrenas” é um tríptico do artista holandês Hieronymus Bosch⁵⁹, que descreve a história do Mundo a partir da criação, apresentando o paraíso terrestre como tema central e o inferno nas asas laterais. A pintura é utilizada no filme como simbologia para o “purgatório” pelo qual o personagem passa, assim como recurso técnico utilizado no segmento 2D da obra, que poupou a produção de cenários, com o investimento focado na animação do personagem.

FIGURA 37 - FRAME DO FILME "SANGRO"



Fonte: *Sangro*, 2019, 7'23", 06".

59 Hieronymus Bosch, também conhecido como Jeroen van Aken, foi um pintor renascentista holandês que viveu no final do século XV e início do século XVI. Ele é conhecido por suas pinturas fantásticas e surrealistas, que retratam cenas bíblicas, mitológicas e mundanas, com uma riqueza de detalhes e uma série de criaturas estranhas e monstruosas. Sua obra mais famosa é "A tentação de São Antão", que é considerada uma das principais obras-primas da arte renascentista e uma das mais enigmáticas e fascinantes do período. Bosch foi uma das figuras mais influentes da arte renascentista holandesa e é considerado um dos precursores do movimento surrealista do século XX. Sua obra foi altamente influenciada por seus tempos religiosos e pela mitologia, e suas pinturas são conhecidas por sua riqueza de detalhes e simbolismo. Ele é considerado um dos pintores mais originais e criativos da história da arte e sua obra continua a ser admirada e estudada até hoje.

Eu acho que assim, no caso do “Sangro”, tiveram várias formas que foram roteirizadas que a gente já tinha mesmo a concepção. Como é o caso do Bosch, né? Do quadro do Bosch [“O jardim das delícias”]; isso já estava em roteiro. Então, todo esse caminho pelo quadro, essa coisa de passar no inferno, purgatório e depois encontrar o céu. A história toda a gente já tinha meio que autorizado essa ideia de que a gente ia usar fragmentos do quadro para fazer cenas. Para segurar algumas cenas, né? Até porque a gente tinha uma questão muito grande de orçamento. Então, por exemplo, teve essa coisa do Guto que é um cara meio nômade, poder trabalhar remoto. Isso de animar nos livros ele mesmo trouxe, e foi o que possibilitou fazer essas animações. Então, enquanto ele estava viajando, foi animando nesses livros e, em um dia, a gente juntou e fez as fotografias desse stop motion. Enquanto isso ele também foi animando as coisas por cima do quadro. O início do filme foi uma das últimas coisas que a gente fez porque não sabíamos muito bem como começar. Então, foram várias conversas que surgiram nessa ideia de fazer a coisa do livro de anatomia. Então, de usar aquela. Uma das coisas que eu acho legal quando se trabalha com animadores, por exemplo, esse novo filme que eu tô fazendo foi muito assim, é que eles me propunham também. Tem uma capacidade de viver algumas coisas que, às vezes, em palavras, eu não consigo expor. Então eu gosto muito de dar liberdade, às vezes de ter o roteiro como um guia. E um guia até para ser respeitado, mas também sempre dando a possibilidade de que eles mostrem um caminho diferente. A gente passou o roteiro para o Guto, e depois de um tempo ele mostrou um primeiro storyboard, das coisas que ele pensou e das ideias de técnicas. A partir daí fomos moldando isso juntos. E, no caso da Ana, eu fui atrás e falei para ela me passar tudo o que tivesse de animação, de teste de animação. E aí, conforme eu ia vendo o que encaixava, que eu gostava. Tudo que eu achava que tinha uma coerência, fui editando. (MINAMISAWA, Thiago. Entrevista 2. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. São Paulo/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [92 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice B desta tese.)

Há uma tendência em aceitar diferentes estéticas de animação em filmes que transitam pelo ambiente onírico das memórias em estreita relação com os sonhos como já visto anteriormente. Isso pode ser explicado pelo fato de que a linguagem audiovisual é capaz de transmitir, de maneira mais eficaz, a natureza subjetiva e instável desses ambientes que as animações propõem. A memória sensorial, por exemplo, é o mecanismo que envolve armazenamento e recuperação de informações sensoriais, como imagens, sons e cheiros. Por sua vez, a linguagem audiovisual é capaz de recriar essas sensações e transmiti-las de maneira surpreendente e impactante, no caso dos filmes em análise, misturando técnicas. Portanto, a utilização de diferentes estéticas de animação permitiu à Minamisawa expressar, de maneira mais precisa e poética, a natureza mutável e subjetiva dessas memórias. Além disso, a utilização de técnicas de animação 2D e *stop motion* permitiram a criação de cenas mais elaboradas que, dentro da sua variação, pode enriquecer a experiência do espectador e contribuir para a imersão nesse mundo onírico.

Então, na verdade eu acho que a animação que me escolheu. Toda a minha carreira em filmes autorais é em animação. Desde o TCC na universidade que eu fiz o filme “Um lugar comum”. Foi uma coincidência enorme cair na mesma sala na faculdade do Jonas Brandão, que hoje é um animador e que estava interessado em fazer animação. E tudo do mundo da animação foi ele que me mostrou e principalmente do

mundo do curta-metragem de animação, né? Porque é diferente da ficção. O prestígio da animação está no curta-metragem não está no longa-metragem, é diferente da ficção, né? Então, se você for ver os grandes realizadores de animação, os grandes autores de animação todos são curta-metragistas. A não ser quando você tem grandes estúdios que são fora da curva. Então, foi quando o Jonas me mostrou o mundo do curta-metragem da animação que eu não conhecia e a gente fazia faculdade em São Carlos. Essa história é porque as pessoas não entendem muito bem da onde vem esse lugar de fazer animação, mas na hora ali a gente tava pensando em fazer o TCC. E aí foi quando eu topei fazer com Jonas o TCC que é “Um lugar comum”. Eu fiz o roteiro, a produção, e ali foi onde me picou [“o mosquito” da] animação. É engraçado porque eu nunca tive interesse em animar ou desenhar. Gostaria de saber desenhar, mas não fui atrás, não estudei desenho, mas sempre eu vi as histórias para mim são contadas através da técnica de animação. Assim é como eu vejo audiovisual, antes mesmo de saber como seria o filme. O “Sangro” eu já sabia que ele era um filme em animação. Eu sabia que essa história tinha que ser contada assim, e quando Bruno e eu começamos a pensar que tipo de linguagem que a gente usaria e tudo é que a gente percebeu que ele era um filme que tinha essa coisa pessoal muito forte. Então, foi quando a gente começou a pensar que seria interessante ter alguma autoria. Tem que ser uma pessoa que fosse um autor em animação, que fosse capaz de fazer todas as partes do processo. Desde o animatic até a finalização. E aí a gente começou a buscar alguém de animação que tivesse esse perfil e que também fosse uma pessoa jovem. Que não fosse uma pessoa que tivesse mais ou menos a idade do personagem. Foi quando a gente encontrou o Guto, a gente convidou o Guto para ser essa pessoa, porque ele é um prodígio da animação. Ele hoje deve estar com os 29 anos, mas sempre foi alguém que se destacou muito, principalmente por essa questão de ser um autor em animação, capaz de fazer tudo. Então, foi o lugar que encaixou mesmo a linguagem para a gente com o próprio depoimento. E o caso do “Mensagem de uma noite sem fim”, eu acho, tinha bastante disso também, de ser a Ana que também tem esse perfil de ser uma pessoa autoral em animação. Mas, na verdade, eu fui ao encontro com as animações dela. Foi realmente as histórias da animação dela que me contavam, que para mim ela já estava falando sobre isso. Ela estava fazendo esses testes. Ela já estava dando os depoimentos dela sobre a pandemia. Eu só precisei realmente editar de uma forma coerente com o texto. (MINAMISAWA, Thiago. Entrevista 2. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. São Paulo/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [92 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice B desta tese.)

Uma das características mais marcantes da técnica de animação *stop motion* é a sua imperfeição inerente. Ao contrário da animação 2D, que é criada através de desenhos e imagens geradas digitalmente, o *stop motion* envolve a manipulação física de objetos ou bonecos, fotografados *frame a frame* para criar a ilusão de movimento. Essa técnica implica uma série de limitações e desafios práticos, como a dificuldade em manter os objetos ou bonecos exatamente no mesmo lugar em cada quadro, ou em garantir que as expressões e os movimentos fossem consistentes ao longo da animação.

Enquanto a animação 2D confere uma visita ao ambiente onírico, muitas vezes sem uma espacialidade como referência - como a cena que inicia o “Sangro”, em que o personagem afunda - na utilização do *stop motion* presente em ambos os filmes, a técnica imprime a imperfeição da matéria do mundo real em convergência com a fidelidade da memória, que falha, que se fragmenta, que anexa outras experiências, que segue o trânsito temporal de reinterpretar o passado. A técnica de *stop motion* é capaz de criar um mundo tangível e material, onde os

objetos e os personagens têm uma presença física que pode ser manipulada e alterada. Isso pode ajudar a criar uma sensação de realismo e veracidade que é difícil de ser alcançada com outras técnicas de animação. Além disso, a imperfeição do *stop motion* pode ser utilizada de maneira poética e expressiva, o que confere às obras um ar mais artesanal e único.

É bem interessante isso que você falou, né? Eu acho que é realmente assim uma das coisas que mais me encantam mesmo da animação é esse domínio que a gente tem sobre o todo. Eu nunca termino um filme sem ele ser exatamente do jeito que eu quero. Eu até uso uma brincadeira, assim, que eu falo da diferença do live-action para animação: “olha, você não pode jogar a Fernanda Montenegro três vezes no mar. Se você jogou uma vez e não ficou bom, você vai ter que usar essa cena porque vai ser muito caro refazer. No cinema brasileiro, principalmente, você não vai ter essa chance, você tem diárias super apertadas e é tudo muito caro. É um taxímetro ligado. E na animação não. Na animação a gente tem o domínio. Você tem completamente o domínio do resultado. Eu consigo ver e antecipar mais ou menos como vai ficar a cena antes de animar. Eu sei que, às vezes, é meio loucura você refazer uma cena animada, né? Mas é possível. Eu, então, eu gosto muito desse controle, eu me sinto num lugar mais seguro quando eu tô trabalhando. Tem inclusive muito documentário que usa cenas animadas no meio dele para fazer reconstituição ou para poder criar ali um pensamento, um sonho que a pessoa teve ou alguma coisa assim. “Flee” é um exemplo ótimo de filme recente que fez isso. Tem outro aspecto que a animação traz que para mim no “Sangro” que foi importante de uma certa forma, ela quebra barreiras. Sabe quando você assiste a um documentário de uma pessoa sendo entrevistada, que você só está olhando a pessoa falando na entrevista. Não sei, mas de alguma pode criar algum tipo de barreira, pode criar uma empatia muito grande, mas pode criar uma barreira do tema. Ser pesado ou ser monótono, você e os meus preconceitos saltarem. Quando tem animação me dá uma sensação de que animação te prega uma peça. Ela te pega sem você perceber, e quando você percebe, já te levou. Eu acho muito engraçado por exemplo no “Sangro”. Quando a tem a cena da cobra, tinham pessoas que pulavam na cadeira de medo ou de susto. É aí que você vê o quanto que a animação já tinha colocado a pessoa em um lugar do imaginário. Acho que porque a animação está muito ligada ao filme infantil, parece que a gente entra no filme de uma forma mais inocente. E aí quando você percebe, você levou um bote de uma cobra, sem que ela fosse real. (MINAMISAWA, Thiago. Entrevista 2. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. São Paulo/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [92 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice B desta tese.)

Ambas experiências proporcionadas por esses filmes podem encontrar em Bergson (1999) a ideia da "experiência integral", que consiste em uma abordagem mais completa da realidade, que leva em conta a duração, o movimento e a subjetividade. Segundo ele, a experiência integral é a chave para a compreensão da realidade de maneira mais profunda e autêntica. Bergson acreditava que a experiência integral é uma forma de compreender o mundo de forma dinâmica e viva, uma visão da realidade como uma "matéria viva", que é capaz de se mover e mudar por si mesma. Isso pode ser visto em sua teoria, que afirma que a vida é uma força ativa e criativa que se manifesta em todas as coisas. Nessa teoria, a vida é entendida como uma espécie de fluxo ou movimento contínuo, que se expressa através do movimento e da mudança constantes da realidade. Ao relacionar essas animações com a teoria de Bergson, elas poderão vislumbrar uma forma de compreender a experiência integral, pois ela destaca a

dinâmica e a criatividade da vida e da realidade, e sugere que a experiência deve ser compreendida de forma integral e imanente.

FIGURA 38 - FRAME DO FILME "SANGRO"



Fonte: Sangro, Minamisawa (7'23", 14", 2019).

Os pensamentos sobre metafísica de Bergson ajudam a compreender o fluxo da memória nos filmes ao sugerir que o tempo é um elemento contínuo e que a memória é que nos permite perceber esse fluxo. No contexto dos filmes "Sangro" e "Mensagem de uma noite sem fim", as memórias traumáticas relatadas pelos personagens são exploradas de maneira aprofundada através da técnica de animação quadro a quadro e da poética conferida pelo conjunto criativo que transita entre a estética aplicados às técnicas 2D e *stop motion*. A técnica de animação permite ao realizador um controle preciso sobre cada *frame* da animação, o que é importante para explorar tais temas complexos e emotivos, como os que são retratados nos dois casos. A poética intrínseca ao filme animado, por sua vez, cria um ambiente simbólico que reflete a jornada desses personagens através dos relatos traumáticos, em que ambos os contextos podem ser encontrados fragmentos sócio-políticos fundamentais até mesmo para compreensão da experiência integral que Bergson sugere. Assim, ao utilizar as técnicas de animação e recursos poéticos para explorar esses registros vindouros de memórias traumáticas, esses filmes permitem a melhor compreensão do papel da memória na percepção do tempo e no fluxo contínuo do mesmo.

4.5 A ORALIDADE E OS FRAGMENTOS DA HISTÓRIA EM “ANTIGAS CONSTELAÇÕES (SOBRE A VILA ITORORÓ)”

“Antigas constelações (sobre a Vila Itororó)” é uma obra interativa de animação não ficcional realizada por Gabriel Menotti, lançada em 2020. Produzida para VR (Realidade Virtual) e idealmente experienciada da forma como foi projetada com um visor de Realidade

Virtual, a obra também pode ser considerada uma exposição em realidade virtual. A ideia, segundo o realizador, “foi investigar como as tecnologias de representação, especialmente as que lidam com volumetria, como o escaneamento 3D, criam um novo regime ou ampliam o regime de realidade da imagem para incluir objetos tridimensionais.” O trabalho também investiga o intervalo entre essas representações e as plataformas nas quais esses sistemas são exibidos, como museus virtuais tridimensionais.

A conversa com Gabriel Menotti, no dia 15 de novembro de 2022, em ambiente virtual, durou por aproximadamente 73 minutos, dentre os quais se abordaram pontos convergentes entre sua obra e os interesses deste trabalho, suas motivações para a pesquisa em patrimônio cultural aliado às novas tecnologias em animação, além do registro da memória e a migração do conteúdo para a Realidade Virtual. Dentro desta perspectiva, a obra examina as lembranças de pessoas que viviam na Vila Itororó, situada em São Paulo, e foram expulsas do local pelo governo municipal para a construção de um Centro Cultural. Cerca de 70 famílias habitavam o lugar há mais de 30 anos.

O “Antigas Constelações” não o chamei exatamente de filme, às vezes o chamo de filme executável, mas para mim também é meio que uma prova de conceito, e também um pouco uma pequena exposição em realidade virtual. A ideia foi tentar ver, a partir de uma pesquisa que não estava diretamente ligada à animação, embora a obra seja completamente animação, principalmente considerando o que é animação hoje em dia, né? Quase tudo hoje em dia é animação, porque é produzido quadro a quadro por interpolação, script, enfim, no computador, e assim por diante. Então, é legal trazer o filme para a discussão, mas ele vem muito de uma pesquisa que venho fazendo há algum tempo sobre representação de patrimônio e, de certa forma, também de memória. A memória era até um segundo aspecto. Eu estava mais interessado em primeiro lugar em ver como as tecnologias de representação, especialmente aquelas que lidam com volumetria, como o escaneamento 3D, criam esse novo regime ou ampliam esse regime de realidade da imagem para abrigar também objetos tridimensionais, volumes. Da mesma forma que a fotografia captura vistas do mundo, de repente tínhamos uma forma expandida de fotografia, que também consegue capturar formas tridimensionais. E isso obviamente dá um efeito de realidade muito maior para esses objetos. Eu vinha pesquisando isso e pensando justamente em representações e também no intervalo que existe entre elas. Voltando ao problema anterior da fotografia, que nunca é objetiva, que nunca é total, que ela reclama imagem, ela não é o Real, a mídia nunca vai conseguir alcançar, e em algum momento eu também comecei a me interessar pelo outro lado da história, que são as plataformas nas quais esses sistemas, objetos tridimensionais digitais, são representados. De certa forma, há uma preocupação com museus tridimensionais, museus virtuais, por exemplo. E o “Antigas Constelações” foi talvez o primeiro projeto em que eu estava passando de um objeto para o outro. O filme foi realizado durante uma residência na Vila Itororó em São Paulo, um espaço híbrido que é ao mesmo tempo uma ruína, um resultado de uma expropriação e um lugar de Instituição Cultural. O principal interesse do filme era a Vila Itororó como um lugar que tem uma história complexa e polissêmica e como essa história pode ser representada através da tecnologia. Além disso, o filme também é uma reflexão sobre a forma como os museus virtuais e os objetos tridimensionais são representados e como essas representações afetam a nossa compreensão do passado e da memória. Eu propus o projeto para o programa de residências do GATE chamado Arqueologia Viva. O projeto que tratava da dualidade de ser um canteiro de obras e uma Instituição, mas

também uma arqueologia ou uma ruína de um crime recente e um trauma histórico recente, que foi a expropriação e o despejo da população que vivia ali. Para mim, parecia sempre um pouco uma história que teve um final agridoce, porque durante o processo de resistência, a população que morava ali conseguiu não ser completamente saqueada de seus direitos. Eles conseguiram ser deslocados para lugares próximos ou obtiveram algum tipo de ressarcimento, geralmente chamado de compensação pelo governo de São Paulo, mas de qualquer maneira, é sempre um procedimento traumático. E de alguma forma, o que ficou primeiro um pouco disso foi uma ruína ali que era má, mas sancionada e ainda fazia parte desse Centro Cultural, e também havia vestígios não sancionados, que não eram considerados históricos e que, de certa forma, representavam um caráter mais pessoal e individual desse espaço às vezes, mesmo que existiam quando aquele lugar era habitado. (MENOTTI, Gabriel. Entrevista 3. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. Toronto/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [73 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice C desta tese.)

A tecnologia de realidade virtual é muito eficaz para retratar espaços físicos que deixaram de existir, e, de certa forma, foram esquecidos, pois permite a criação de uma forma expandida da fotografia, capaz de capturar formas tridimensionais. Isso dá aos objetos um efeito de realidade muito maior e pode ser utilizado em museus virtuais tridimensionais, por exemplo, para mostrar exatamente espaços cuja visita é dificultada, ou que já não existem. Além disso, a tecnologia de realidade virtual também pode ser usada para explorar o intervalo entre as representações, o que pode ser muito útil em contextos em que se deseja mostrar mais do que apenas uma imagem estática. É possível criar uma experiência mais dinâmica e interativa, permitindo que o espectador sinta que está de fato presente no local. Dessa forma, a tecnologia de realidade virtual pode ser uma ferramenta muito eficaz para se retratarem espaços físicos e permitir ao público uma experiência mais próxima da realidade.

FIGURA 39 - FRAME DO FILME "ANTIGAS CONSTELAÇÕES (SOBRE A VILA I TORORÓ)"



Fonte: "Antigas Constelações (sobre a Vila I Tororó)" (5'02", 4'07"2020).

Inicialmente a visualização da obra foi por meio de uma simulação do ambiente que Menotti disponibilizou em formato de curta. No entanto, também com acesso ao arquivo em VR que se encontra disponível de forma gratuita na plataforma *Itch.io*, ao colocar os óculos de realidade virtual e iniciar a experiência, encontra-se realisticamente naquela paisagem, observando a Vila à noite, a uma certa distância. É quando se escutam os depoimentos de alguns moradores da Vila, que falam sobre objetos que possuem uma memória afetiva para eles. Enquanto duram as histórias, os objetos materializam-se ao seu redor, criando uma constelação de pontos no céu. A liberdade de movimentação proporcionada pelo dispositivo potencializa a presença e realiza a presença ali, observando-os de perto. Conforme se explora cada um dos objetos e ouvem-se as histórias dos moradores, a constelação no céu vai se expandindo, criando uma imagem mais completa da memória afetiva da Vila. Ao final da experiência, sente-se como se tivesse viajado no tempo e conhecido um pouco mais da vida dessas pessoas, através da observação de objetos que, para elas, possuem um valor emocional muito grande. A sensação é de ter sido transportado para um lugar diferente, mas ao mesmo tempo ter vivido uma experiência muito próxima da realidade. A tecnologia de realidade virtual consegue criar essa sensação de imersão, fazendo com que se sinta presente no ambiente virtual, de forma quase que tangível. Ao final da experiência, assume-se uma nova perspectiva sobre os moradores da Vila e suas histórias, sentindo-se como se tivesse participado um pouco da memória afetiva daquele lugar.

A proposta do projeto era utilizar técnicas de escaneamento 3D para investigar dois tipos de vestígios. Para isso, criei uma espécie de arquivo com uma coleção de objetos tridimensionais, incluindo artefatos que ainda estavam na Vila e principalmente esculturas feitas com moldes de gesso. Além disso, também coletei alguns objetos pessoais das pessoas da Vila, junto com depoimentos sobre esses objetos e como eles contam histórias da vida delas. A primeira parte do projeto foi uma residência de um mês, que foi bastante conturbada, pois a administração da Vila estava passando por uma transição, e alguns problemas aconteceram. Isso afetou a relação da instituição com os moradores e dificultou o contato com eles para fazer a pesquisa. Portanto, minha participação e relação com as histórias da Vila ainda são bastante distantes. Talvez esse projeto nunca saia desse estado intermediário que sempre demanda uma contextualização minha. No final da residência, tentei aprofundar minhas pesquisas sobre museus virtuais e formas de representação virtual, utilizando realidade virtual e realidade aumentada. Anos depois, ainda estou trabalhando nisso. Recentemente, o projeto Museu sem Paredes foi retomado. Naquela época, eu estava tentando ver as possibilidades de usar games para representar esse tipo de artefato sem cair nas limitações de uma representação física. Um espaço de exposição física convencional teria que usar tudo que eu havia capturado e produzido, objetos e representações da própria vila, de uma maneira quase expressionista. Eu queria representar os próprios objetos e as histórias que vinham com esses objetos de uma maneira reflexiva, quase metanarrativa, que é algo que me fascina mais do que um modelo 3D fiel à realidade. Eu achei interessante usar esses objetos como o que seria mostrado ao público, como constelações do passado que são feitas de pontos, mas talvez um pouco de estrelas voando. Conforme o usuário se aproxima, eles percebem que são feitos de pontos e, ao mesmo tempo, a voz do passado das pessoas que moravam ali se torna presente novamente, trazendo as histórias da Vila. Embora eu não tenha conseguido

implementar as estratégias mais interessantes, achei importante criar uma experiência sempre distinta, pensando também no usuário que estaria interagindo com o ambiente da Vila, flutuando ali. No entanto, talvez uma das coisas mais interessantes tenha sido criar uma narrativa que se desenvolvesse ao longo do tempo, como uma história que se conta a si mesma. (MENOTTI, Gabriel. Entrevista 3. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. Toronto/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [73 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice C desta tese.).

As ruínas que restaram da Vila Itororó podem ser vistas como uma marca do desaparecimento da comunidade que habitava o local. Segundo as reflexões de Paul Ricoeur (2010), elas são uma espécie de “testemunho da passagem do tempo e da finitude da existência humana”, pois são o que restou de um conjunto habitacional que um dia foi inteiro e que agora não está mais lá. Além disso, essas ruínas também sugerem o desaparecimento de um fragmento de mundo, pois elas são a materialização do fato de que a Vila Itororó já não existe como um lugar habitado por famílias que outrora ocuparam esse espaço. Dessa forma a realidade virtual aliada à animação, também pode ser usada como uma ferramenta para transmitir informações e promover o conhecimento sobre esses lugares e suas histórias. Isso pode ser feito por meio da pesquisa prévia sobre o histórico do local e pela inclusão de depoimentos de moradores, que ajudam a compreender o contexto histórico e social, juntando a materialidade das imagens escaneadas e de outros elementos que ajudem a compor a narrativa desses espaços.

Eu achava interessante o fato de uma instituição assumir, por qualquer razão, esse problema que ela mesma era. Desde aquela época, eu já estava trabalhando com escaneamento 3D e me parecia interessante tentar ver como essas técnicas de representação do Real poderiam dar conta de uma ruína que, ao mesmo tempo, era um canteiro de obra e estava em plena transformação. O problema do escaneamento 3D é que, por um lado, ele revela muito claramente o quão limitado ele é, pois ele mumifica as coisas, dando uma representação histórica, um instantâneo daquele objeto no tempo. Então, foi uma instituição com todo esse universo muito fascinante que me interessou tanto pela história em si como pelo fato de parecer uma pequena vitória dentro de vários casos de despejo e desocupação que aconteceram e continuam acontecendo. Eu não lembro exatamente quando, mas uma amiga minha, a Graziela, estava muito próxima também desse processo todo, tanto como ativista quanto artista e videasta. Talvez foi através dela, ou ao acompanhar a história da Vila, que eu soube do projeto de residência do GOETHE e me inscrevi. Acho que foi na segunda rodada dele, com uma proposta de fazer esse tipo de investigação que era, ao mesmo tempo, uma investigação das técnicas de escaneamento e representação e do modo como a instituição lidava com o trauma, separando o que era uma história oficial, com os registros e artefatos consagrados, e o que eram os registros menores que representam essas histórias menores das pessoas que moravam lá. Como uniformizar a história a partir disso? Alimentar arquivos talvez fosse uma questão, e como um contra-arquivo poderia entrar em choque com um arquivo oficial. Para mim essa equalização proporcionada pelo processo de escaneamento podia ser uma estratégia para criação. (MENOTTI, Gabriel. Entrevista 3. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. Toronto/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [73 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice C desta tese.).

"Antigas Constelações (sobre a Vila Itororó)" pode ser visto como uma forma de preservar a memória de um lugar que já não existe mais. A Vila Itororó foi expropriada pelo

governo municipal e transformada em um centro cultural. Através da realidade virtual, o filme permite que os espectadores "visitem" essa vila e ouçam os depoimentos de moradores que habitavam o local por mais de 30 anos. Além disso, a obra também utiliza a metáfora das constelações para representar os objetos que os moradores escolheram como significativos em suas memórias afetivas, criando uma ligação entre o espaço físico da vila e o espaço imaginário dessas lembranças. Ao se abordar como ruína o que restou da vila habitada pelas pessoas cujas memórias se retrataram na obra, destaca-se que o filme também discute sobre a relação entre o esquecimento e a memória, abordando o processo de apagamento histórico que ocorre quando um lugar é expropriado, demolido e reconstruído sob argumento institucional. Ao mesmo tempo, a realidade virtual permite que essas histórias e memórias sejam preservadas e compartilhadas de forma mais imersiva, tornando-se um importante meio de transmitir heranças e tradições identitárias. Como um gênero especial de conversa, a obra de Menotti combina elementos materiais, sociais, simbólicos e imaginários para criar uma narrativa dinâmica e significativa sobre o tempo, a memória e o espaço.

FIGURA 40 - FRAME DO FILME "ANTIGAS CONSTELAÇÕES (SOBRE A VILA ITORORÓ)"



Fonte: *Antigas Constelações (sobre a Vila Itororó)* (05'02", 1'23", 2021).

O trauma, conforme definido por Shoshana Felman, é uma experiência que ultrapassa os limites do suportável e que, por isso, ameaça a própria integridade psíquica e física do indivíduo. Nesse sentido, a expropriação de famílias da Vila Itororó pode ser entendida como um trauma coletivo, uma vez que foi uma experiência violenta e traumática que afetou

profundamente a vida dessas pessoas. Além de perderem seus lares, muitas vezes também perderam suas redes de apoio, suas fontes de renda e seus laços comunitários.

O drama das famílias da Vila é um exemplo de trauma coletivo, segundo o conceito do húngaro Sándor Ferenczi. O trauma coletivo é uma experiência que afeta não apenas indivíduos, mas grupos inteiros de pessoas e que geram inúmeras consequências psicológicas. Há também as consequências sócio-políticas, pois o apagamento das histórias e memórias dessas famílias contribuiu para o silenciamento de suas vozes e experiências, reforçando as desigualdades e opressões já existentes. Além disso, a Vila Itororó reafirma-se como um exemplo recente de trauma coletivo, pelas consequências a longo prazo, já que essas famílias ainda sentem as consequências da expropriação até os dias atuais, o que é possível comprovar por meio dos depoimentos coletados por Menotti e compõem a obra.

Muita coisa aconteceu e acho que o mais importante é dizer que este apagamento é notório e quase assustador. Entendo que o esquecimento natural é uma forma de lidarmos com os traumas, mas a memória também é exercício e atividade histórica. Precisamos recontar essas histórias, mesmo que existam outros registros, como os vídeos que a Graziela fez e ainda pretende publicar. Ela acompanhou de perto a luta, mas talvez não tenha tempo para trazer tudo à tona. As pessoas não são instituições, mas às vezes precisamos institucionalizar coisas e usar tecnologias para fazer mais do que as comunidades podem fazer sozinhas. O espírito do projeto é afirmar a beleza e a riqueza dessa história diversa, mostrando que os artefatos de memória são muito mais interessantes do que os genéricos e sem graça. Existe uma tentativa de trazer à tona essas memórias e objetos, porque acredito que eles são experiências do mundo. Alguns objetos em minha casa não têm valor para o mundo, mas para mim eles trazem muita memória porque reativam relações afetivas, como presentes de meu pai ou empréstimos de amigos. Creio que essa tensão existe no projeto e eu tenho uma opinião clara sobre isso. memórias e objetos, porque eles são experiências do mundo e podem trazer muita memória e reativar relações afetivas. (MENOTTI, Gabriel. Entrevista 3. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. Toronto/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [73 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice C desta tese.).

“Antigas constelações (sobre a vila Itororó)” tem na imersão um dos aspectos mais relevantes que se refere à sensação de estar completamente envolvido e presente no ambiente virtual da Vila. Isso é possível através da utilização de dispositivos como óculos de realidade virtual ou sistemas de rastreamento de movimento que permitem que os usuários olhem ao redor e interajam com o ambiente virtual de forma natural. A imersão na realidade virtual é diferente da imersão em outras formas de mídia, como filmes ou jogos, porque os usuários podem ter uma sensação de presença física no ambiente virtual. Isso pode ser especialmente poderoso quando combinado com a recriação, mesmo que criativa e de forma inverossímil, de cenários e eventos históricos, pois pode ajudar os usuários a se conectarem de maneira mais profunda com o passado e a ter uma compreensão mais clara do contexto histórico. A imersão também pode ser usada para criar experiências totalmente novas e inesperadas cuja recriação seria impossível

em outras formas de mídia. Isso pode ajudar a expandir a percepção dos usuários sobre o mundo; e oferecer novas formas de se pensar e se entender a realidade.

A técnica que eu utilizei foi a fotogrametria, que consiste em tirar fotografias do objeto e usar um software para reconstruir essas imagens em 3D no computador. Existem vários softwares que fazem isso, inclusive alguns gratuitos. O principal desafio na fotogrametria é conseguir dados de alta qualidade, ou seja, fotos tiradas com uma câmera de boa qualidade e em condições de iluminação controladas. Depois de capturar os dados, o próximo passo é tratar o modelo para que ele possa ser usado em um software de animação ou de realidade virtual. Para isso, é preciso simplificar o modelo e torná-lo o mais leve possível, sem perder muitos detalhes. Eu usei o Unity, um sistema de criação de jogos e obras em realidade virtual, para criar um ambiente que representasse a Vila e animar os objetos flutuando sobre ela. A animação foi feita usando interpolação, ou seja, comandos para rotacionar os objetos em um determinado ângulo por um determinado número de quadros. Não há nada de quadro a quadro na animação, os objetos seguem uma rota pré-definida e se comportam de acordo com como foram programados. (MENOTTI, Gabriel. Entrevista 3. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. Toronto/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [73 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice C desta tese.).

Diversos *softwares* podem ser utilizados para essa finalidade. Atualmente, um dos *programas* mais usados para fotogrametria 3D é o *Agisoft Metashape* (anteriormente conhecido como *Agisoft Photoscan*). O funcionamento básico do *Metashape* é a criação de modelos 3D a partir de fotos digitais. O software utiliza um algoritmo de correspondência de pontos para encontrar pontos comuns entre as imagens e calcular a posição e orientação de cada foto em relação a um sistema de coordenadas comum.

O processo de fotogrametria começa com a coleta de imagens digitais de um objeto ou cena de diferentes ângulos. Em seguida, essas imagens são importadas para o *Metashape* e as informações de metadados são ajustadas para garantir que as imagens estejam corretamente alinhadas. O próximo passo é a etapa de correspondência de pontos, onde o *software* procura pontos de interesse em cada imagem que possam ser identificados em outras imagens. Esses pontos são, então, usados para calcular a posição e orientação de cada imagem em relação às outras. Após a etapa de correspondência de pontos, o *software* realiza a triangulação para criar uma malha 3D a partir dos pontos correspondentes. Essa malha é refinada para reduzir erros e garantir a precisão do modelo 3D. O *Metashape* também pode gerar texturas a partir das imagens originais para aplicar no modelo 3D, criando uma representação visual mais realista. O resultado final é um modelo 3D que pode ser usado para diferentes finalidades, como visualização, animação, *design* de produtos, engenharia, entre outras áreas.

Na animação "9" (2009), dirigida por Shane Acker, a fotogrametria foi usada para capturar os movimentos dos atores e reproduzi-los nos personagens animados. Isso permitiu que os atores pudessem atuar de forma mais natural e fluida. Além disso, a fotogrametria

também foi utilizada para criar os cenários do filme, incluindo os ambientes desolados e sombrios do mundo pós-apocalíptico.

Assim como “Antigas Constelações (sobre a Vila Itororó)”, uma animação não ficcional que também usou a fotogrametria é o documentário "*The Virtual Revolution*" (2010), dirigido por Ben Hammersley. "*The Virtual Revolution*" é um documentário que explora a história e o impacto da tecnologia da informação na sociedade. A fotogrametria foi usada para criar animações que ilustram os conceitos e ideias discutidos no filme. Por exemplo, criar uma animação que mostra como a internet se expandiu e se tornou cada vez mais integrada à vida das pessoas ao longo dos anos. Além disso, a fotogrametria também foi usada para recriar cenários históricos e eventos importantes, como a Guerra Fria e a Queda do Muro de Berlim.

As ruínas da Vila Itororó, também construídas por fotogrametria, são um exemplo de como a materialidade pode carregar memórias. As ruínas são restos de uma estrutura que já foi inteira e que agora está em estado de decomposição ou desintegração. Elas são a materialidade do passado, mas que ainda está presente na forma de fragmentos de uma estrutura que foi importante em algum momento. Essa mesma ideia de memória material também pode ser encontrada em objetos que guardam recordações afetivas. Por exemplo, uma foto antiga pode ser um objeto que carrega memória, pois ela representa uma época específica da vida de alguém e pode trazer à tona lembranças e emoções ligadas a esse período. A correlação entre memória e espaço também é importante nesse contexto. O espaço em que algo acontece pode influenciar a forma como a memória é criada e armazenada. Por exemplo, um lugar que foi frequentado por uma pessoa durante um período importante de sua vida pode se tornar um lugar carregado de memória para essa pessoa. Assim, a materialidade dos objetos e do espaço em que eles se encontram podem ser importantes na criação e no armazenamento de memórias afetivas.

Os objetos que habitam o espaço da Vila Itororó são como constelações no céu noturno, cada um brilhando com a luz de uma memória individual. Eles são testemunhas silenciosas das vidas das pessoas que passaram por ali, guardando as histórias e os momentos importantes que foram compartilhados nesse lugar. Esses objetos são mais do que simples coisas inanimadas, na obra se tornam grandiosos símbolos da vida e da continuidade. Como as estrelas na constelação, eles se conectam para formar um todo maior, uma teia de significados que perdura ao longo do tempo. E assim, ao se olhar para esses objetos, se é transportado para o passado, para um lugar onde as lembranças e as emoções ainda pulsam com vida, o que reforça a coerência com cada depoimento ouvido. A obra "*Antigas Constelações*" é uma breve recordação desses momentos que, apesar da expropriação das pessoas, dos traumas gerados pela remoção, ainda brilham com a força de sua importância. Aliada às ruínas da Vila, a obra

exerce o papel de lembrar que, mesmo nas coisas mais simples, existe uma beleza e uma riqueza de significado nas histórias, na oralidade, que transcende.

4.6 *FOUND FOOTAGE* E A APROPRIAÇÃO DE REGISTROS

A utilização da animação como recurso material que subsidie a construção de um outro filme, em outro contexto, é consistente ao processo de *found footage*, muito utilizado no audiovisual contemporâneo, mas que, contudo, não há sistematização literária para a imagem animada. Por sua vez, a animação é uma técnica de registro tal qual o *live-action*, e guarda arranjos similares para todas as categorias de Brenez e Chodorov (2000), quando desprendem de um esforço propositivo para organizar os processos possíveis para as atribuições da imagem de arquivo. Fernão Pessoa Ramos parece responder diretamente à provocação, argumentando que “o processo de inserção da animação mediada atualmente pela tecnologia, por mais que sobreponha à camada da “imagem-câmera” diluindo seu “traço-reflexo”, ainda que distorça, não invalida seu objetivo.” (RAMOS, 2012, p. 82).

Fernão Ramos (2012) esclarece que o processo criativo da construção da imagem animada não anula, nem esvazia o conceito da construção filmica, mesmo quando este, partindo da imagem de arquivo em *live-action*, se distancia da verossimilhança com o real. Marina Estela Graça (2006) defende que não é partir da anulação do dispositivo que se cria a possibilidade da existência da animação, mas pela sua integração fisiológica.

Não tendo origem fora do próprio fazer que, de modo simultâneo, implica na mesma ação tanto o autor quanto o inteiro dispositivo, as qualidades expressivas da ilusão do movimento e do fato filmico tomado em seu conjunto são, por isso, determinadas pela natureza dessa relação. Não há recalçamento do dispositivo. Bem pelo contrário, o dispositivo é exposto, explorado, manipulado, integrado e superado. A obra não se faz pela subtração e apagamento do dispositivo, mas pela sua integração fisiológica. O filme animado é o processo pelo qual o autor constrói uma presença - transitória - a partir da assunção somática do dispositivo cinematográfico. (GRAÇA, 2006, p.96).

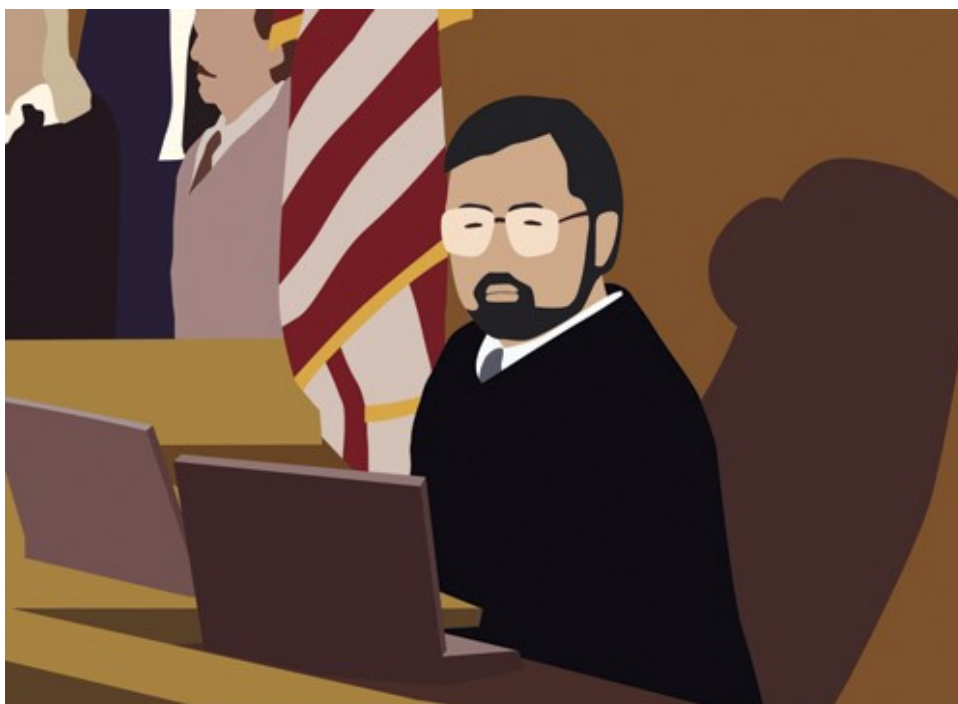
As “qualidades expressivas da ilusão do movimento” propostas pela imagem animada, podem potencializar uma intenção por meio da exploração, manipulação e integração do dispositivo.

A indexação do material de origem, quando da utilização de uma matéria filmica pré-existente com objetivo de convertê-la em animação, destaca algumas possibilidades que podem se desdobrar neste processo. Uma delas é o uso da rotoscopia que se apropria do registro imagético como referência para outra construção criativa que não se desprende (arruína) por completo do material original da obra, podendo resultar em vários níveis de afastamento deste, mas não a dissociação por completo. Kota Ezawa, artista americano-nipo-alemão, faz uso da

técnica de rotoscopia para recontextualizar eventos históricos. Em seu filme “*Simpson verdict*” de 2002, propõe um recorte das imagens do veredito no julgamento de O.J. Simpson. Usando o som da filmagem real da TV - apenas uma câmera foi permitida no tribunal - e reduzindo o movimento a um mínimo de alterações nas expressões faciais, o filme amplia o espectro das implicações raciais do julgamento.

Neste caso específico de uso do material de arquivo em vídeo, o artista corrompe o original televisivo, reeditando-o com o propósito de extrair as expressões faciais que lhe interessavam e investir na potencialização de sua análise em agrupá-las de modo a intensificar sua análise na questão racial presente durante todo o julgamento e veredito do caso de O.J. Simpson, sintetizados em poucos minutos. O afastamento do material de origem se dá apenas no campo estético, onde os personagens são chapados, expressões destacadas e os cenários simplificados de forma que a atenção não se perca em informações difusas em que as expressões faciais passam a ser o foco principal da nova narrativa que Ezawa imprime sobre o material mundialmente conhecido. Com isso, a animação, fundamentalmente, contribui para que Ezawa potencialize seus argumentos, simplificando a linha narrativa também direcionada pelo áudio, que tem fonte de origem diferente do vídeo.

FIGURA 41 - FRAME DO FILME “SIMPSON VEREDICT”



Fonte: *The Simpson Verdict*, Kota Esawa, 2'48", 1'02", 2002.

Ao escolher trabalhar com fatos históricos utilizando a imagem de arquivo como referência e muitas vezes associando o áudio de outras fontes do mesmo contexto histórico, mas não necessariamente, da mesma fonte de registro, Ezawa desconstrói a narrativa veiculada

para revelar detalhes que corrompem a ideia de “tempo crônico”, presente em Benveniste, com a “possibilidade de percorrer os intervalos de tempo segundo as direções opostas da anterioridade e posteridade com relação à data zero”, e oferece um ponto de vista diferente da leitura hegemônica do fato “oficial”.

Com a animação operando como a camada de destaque da imagem provinda do arquivo, a ideia de uma linha narrativa e unidade tornam-se mais viáveis dentro da perspectiva da recriação total do eixo imagético a partir do material de origem. A possibilidade de retrabalhar um registro pré-existente *frame a frame*, e planejar o resultado de um processo – elementos inerentes à técnica de animação – o realizador(a) amplia não só as possibilidades criativas, mas revela de forma mais contundente rastros e fraturas no tempo cronológico do material de origem.

Mesmo quando procura no real a origem referencial de seu trabalho, o animador não o representa - de forma exclusiva - nem por imitação, nem por análise objetiva. (...)provém de operações que tomam lugar em seu corpo e a partir dele. O autor manifesta em filme aquilo que o marcou e o modificou fisicamente. (GRAÇA, 2006, p.95).

Por meio da ressignificação de um registro à luz do texto de Carlos Adriano e Cláudio Marcondes, “não apenas por ser um gênero primordialmente de vanguarda, *o found footage* opera nos interstícios e lapsos do tempo, nas falhas e dobras da memória, com os índices e os resíduos de um real que residem no passado e que podem iluminar e retroprojetar um presente.”

Aristóteles em *De memoria et reminiscencia* pressupõe que simultaneidade e sucessão caracterizam de forma primitiva as relações entre acontecimentos rememorados; do contrário, seria impossível, no trabalho de recordação, escolher um ponto de partida para reconstruir encadeamentos. Esse caráter primitivo do sentimento dos intervalos resulta da relação que o tempo mantém com o movimento: se o tempo é “alguma coisa do movimento”, é possível uma alma para distinguir dois instantes, relacioná-los um ao outro como o anterior ao posterior, apreciar sua diferença, e medir os intervalos, operações graças às quais o tempo pode ser definido como “número do movimento segundo o anterior-posterior”. (RICOEUR, 1913, p.163).

Apropriando-se da ideia de “sentimento do intervalo” presente em Ricoeur, propõe-se o processo de animação em sua relação com o *found footage* como uma operação que acontece nos intervalos. Se o tempo é “alguma coisa do movimento” o *frame*, como a menor unidade deste movimento, entendido como o instante fundamental da operação do animador, é o resultado material da “apreciação da diferença” entre o momento anterior e o posterior. Na revisão crítica *frame a frame* do material de arquivo, possibilitado pela inerência da técnica de animação, as fraturas do tempo são reveladas, e a estética de abordagem conduz a um outro

olhar, que, embora presente no tempo cronológico, ficara embricado e perdido na narrativa principal e escondida por outros elementos.

O potencial artístico de qualquer obra de animação depende profundamente da própria natureza do dispositivo técnico; por outro advém da experiência cinestésica vital de seu autor, de modo pelo qual vive o movimento das coisas, e o de seu próprio corpo; na medida em que a percepção do corpo vivo lhe permite quer o acesso ao real, quer o gesto pelo qual investe a materialidade expressiva do seu filme. (GRAÇA, 2006, p.95).

A utilização do *found footage* em documentários animados aponta como a potencialização da memória por meio do dissimulacro da imagem ao ampliar um depoimento do campo objetivo para o extracampo sensorial e narrar imagetivamente o que é condizente aos relatos e não mais uma imagem estática que registra o corpo que faz o relato. É a fidelização da imagem ao próprio registro da memória. O sentido da imagem em ruína presente em Eduardo Cadava é muito apropriado “mesmo quando a ruína permanece não declarada - que a imagem é sempre ao mesmo tempo uma imagem de ruína, uma imagem sobre a ruína da imagem, sobre a ruína da capacidade da imagem de mostrar, representar, abordar e evocar pessoas, eventos, coisas, verdades, histórias vidas e mortes a que se referiria.” (Cadava, 2001, p. 35).

Para construir outro sentido que esteja no lastro e que mantenha a “fachada”, similar a edificações tombadas pelo patrimônio histórico, é necessário preservar, e geralmente o áudio é um guia estratégico, que mantém a ligação com o "real". No entanto, a subjetividade da imagem animada, que abdica completamente de qualquer indexação da imagem real, consegue se aproximar ainda mais da reminiscência se considerar a plasticidade da memória, que ao longo da vida vai se transformando e se moldando às próprias experiências adquiridas. Uma espécie de atualização constante em que a memória cria laços com o presente, se reconfigura e passa a anexar elementos que nunca existiram, mas que podem ajudar a compreendê-la, mesmo já muito distante da matéria real que a gerou. A técnica de animação em que não há limites criativos pré-estabelecidos, consegue traduzir as oscilações da memória, sua ruína e suas reconstruções de forma orgânica e similar à remodelagem das sinapses que reconfiguram as memórias.

Nyosha é um exemplo de animação não ficcional que propositalmente arruína o registro imagético, preserva o sonoro e recria materialmente uma animação em *stop motion* a partir do testemunho de todo o ambiente descrito por Nomi Kapel, sua avó. No entanto, a riqueza de detalhes condiciona ao extracampo da própria memória, onde há mais da própria experiência acumulada da escuta de Liran, a qual não se identifica na narração do filme. Todo o contexto reconstruído parece envolto em uma aura de coerência, em que tudo, por mais que seja

subjetivo, e fruto de memórias reconstruídas, parece correto e em seu devido lugar. E isso é fundamental para, até mesmo uma animação, alcançar uma ‘expectativa de veracidade’, porque independentemente do nível de fidedignidade com o evento real, é um indício que a essência da memória foi mantida. Esteticamente, Liran consegue um resultado na modelagem dos personagens, que, apesar de transportá-los para o presente, delimita o espaço temporal ao qual eles pertencem através da aparência desgastada impressa nas texturas da pele, nas roupas, nos objetos e no próprio cenário. Identificam-se três temporalidades no filme. O arquivo é responsável por duas, a de 1942, quando Naomi era criança e saiu da Polônia, e a de 2000, ano em que foram registrados os depoimentos. Os dois tempos se misturam no terceiro, de 2012, no filme de Liran Kapel.

A inexistência de um registro imagético pode ser o não elemento que separa o *found footage* da animação *found footage*. Sobre o processo da criação artística, já se deduzia que “o pensar não deve reduzir-se ao método e, ao mesmo tempo, deve levar em conta sua intervenção e sua experiência na construção do objeto” (ADORNO, 1995, p.19). Ao adotar um método de reconstrução completa, partindo do princípio da inexistência do material de referência, Adorno sugere o alargamento do conceito por meio de um dispositivo radical de criação, e aqui, no contexto da imagem como matéria de referência, é o completo abandono do fazer artístico enquanto um mecanismo de produzir reflexos e simulacros, mas apoiando-se à ideia de deslocar simbolicamente os objetos e processos.

4.7 FRAGMENTOS NÃO OFICIAIS: A HISTÓRIA RECONTADA PELA ANIMAÇÃO NÃO FICCIONAL E O TENCIONAMENTO DE QUESTÕES SOCIAIS PUNGENTES

(...) a beleza da memória é que ela é imprecisa o suficiente para ser apropriada por mãos inesperadas, conectar tópicos aparentemente não relacionados e explicar novamente velhos problemas.” (CONFINO, 1997).

Ao longo deste trabalho, examina-se a animação não ficcional capaz de explorar conceitos de tempo de uma forma que o *live-action* geralmente não é capaz, analisando algumas de suas limitações, e, por outro lado, destacando as potencialidades da imagem animada, tanto na sua produção quadro a quadro, quanto no resultado que se vê em tela. Ela permite ao criador manipular o tempo de maneiras impossíveis na vida real, ao possibilitar a criação de mundos e histórias que explorem e dialoguem com a realidade, em dimensões fundamentais da vida de maneiras mais poéticas e simbólicas. A animação não ficcional não pode ser considerada somente uma forma simples de representação porque ela expande simbolicamente o que no *live-action* fica limitado pela própria natureza do registro. A animação é capaz de explorar o intangível e manipular o tempo de maneiras que só são possíveis através do registro quadro a

quadro, permitindo ao realizador/animador, criar e contar histórias de maneiras mais profundas e significativas ao utilizar memórias individuais ou coletivas nos mais diversos dispositivos e suportes, conforme se explorou neste capítulo.

O registro de memórias, além de ser fundamental para o progresso e o desenvolvimento de qualquer sociedade, é crucial para a preservação da diversidade cultural e para o respeito às diferenças individuais. Quando se preserva a memória coletiva de um povo ou cultura, reconhecem-se a importância e a validade dessas tradições e contribuições para a humanidade. Isso permite uma visão mais ampla e inclusiva do mundo e ajuda a promover o respeito e a tolerância entre diferentes grupos. Quando se preserva a própria memória, atestamos a própria história e a própria identidade, o que permite a criação de raízes, laços afetivos e a referência de quem se é e de onde se veio.

Atualmente, há a intensificação de discussões favoráveis a pautas e questões político-sociais na sociedade, muitas delas latentes, pelo fator histórico, principalmente às pautas pertencentes a grupos marginalizados, ao racismo, à xenofobia, ao sexismo dentre outros. Isso pode ser atribuído a uma série de fatores, incluindo o acesso crescente à informação através de meios de comunicação contemporâneos, à crescente diversidade e pluralidade de opiniões e perspectivas na sociedade e o aumento da polarização política em muitos países. Essa intensificação das discussões políticas e sociais pode ser um sinal de um aumento na conscientização e do interesse pela participação cívica, mas também pode levar ao aumento da tensão e dos conflitos.

Nesse contexto, a animação mostra-se como uma mídia eficaz de documentar histórias que não possuem registro, testemunhos que não possuem referência imagética. Memórias individuais, coletivas e um vasto conhecimento cultural e ancestral que se perpetua por meio da oralidade e que foram ignorados pela História. Isso se deve à sua capacidade de recriar o mundo de formas distintas, afastando-se ou distanciando-se da realidade de acordo com o resultado que se almeja, além de permitir que esses relatos sejam contados de maneiras esteticamente planejadas e impactantes. A animação não é limitada pelas leis da física e pela realidade, o que significa que ela pode ser usada para expandir essas histórias de maneiras inovadoras e criativas.

Além de permitir que histórias que não têm registro sejam contadas, usa-se também a animação não ficcional como ferramenta de conscientização e de mudança social, e revelam-se questões importantes e injustiças que precisam ser abordadas, permitindo que sejam discutidas e debatidas de maneiras mais profundas e significativas. O documentário animado também pode ser usado como uma ferramenta para preservar e documentar tradições, culturas e histórias que

correm o risco de serem esquecidas ou perdidas. Ele permite que esses relatos sejam compartilhados e preservados de maneiras mais duradouras e acessíveis, garantindo que essas histórias e tradições não sejam perdidas para as gerações futuras. A animação não ficcional tem-se constituído como um registro poderoso da imagem animada para conscientizar, mudar e preservar, permitindo que questões importantes sejam discutidas, e relatos valiosos sejam compartilhados e preservados.

Astrid Erll argumenta que a mídia é uma interface crucial entre as três dimensões da cultura da memória, conectando aspectos mentais, sociais e materiais. Ela enfatiza a importância de lembrar eventos passados de diferentes formas, individuais, sociais, políticos ou familiares. Neiger, Meyers e Zandberg (2011) complementam essa perspectiva, destacando a distinção entre mídia e agentes de memória como academias ou museus históricos, que normalmente têm um compromisso com a retratação precisa e objetiva do passado. A animação não ficcional pode ser vista como um exemplo desse tipo de mídia, sendo capaz de conectar essas diferentes dimensões da cultura da memória e proporcionar perspectivas e histórias menos convencionais para serem contadas. É importante considerar essa possibilidade de narrativa diferente e seu valor na preservação da memória coletiva e individual.

Em seus escritos sobre as características mentais, sociais e materiais da cultura da memória, Astrid Erll (2011, p. 104) observa que “a mídia não apenas conecta [essas] três dimensões da cultura da memória; eles também são a interface entre o individual e o coletivo, o cognitivo e o nível social/ mídia da memória”, e ela observa que existem “diferentes modos de lembrar eventos passados idênticos” como indivíduos, sociedade, política ou família. história. Neiger, Meyers e Zandberg (2011, p. 7) fazem uma distinção valiosa entre mídia e “agentes de memória, como academias ou museus históricos, que estão, em geral, comprometidos com um *ethos* comum de retratar o passado de acordo com convenções publicamente conhecidas” (BUCHAN *apud* GAGELDONK, MUNTEÁN E SHOBEIRI, 2020, p.28, *tradução nossa*⁶⁰).

Isso é especialmente importante quando se trata de lidar com o trauma, uma vez que este é, por natureza, um evento que tem impactos mentais, sociais e materiais. Por esse espectro a animação permite a inclusão de perspectivas e histórias que são frequentemente ignoradas pela História Oficial, permitindo que as vozes das pessoas e grupos marginalizados sejam

60 In her writings on the mental, social, and material features of memory culture, Astrid Erll (2011, 104) notes that “media not only connect [these] three dimensions of memory culture; they are also the interface between the collected and collective, the cognitive and the social/media level of memory,” and she observes that there are “different modes of remembering identical past events” (104) as individuals, society, political, or family history. Neiger, Meyers, and Zandberg (2011, 7) make a valuable distinction between media and “memory agents such as academia or historical museums which are, by and large, committed to a common ethos of depicting the past according to agreed-upon, publicly known conventions,” but they contrast this by observing that “the divergence among media genres is enormous.”

ouvidas, que a legitimidade da história seja confrontada por fragmentos de um passado esquecido, e, dessa forma, contribuir para a compreensão mais precisa do passado e do mundo a fim de que reverberem positivamente no presente. Essas perspectivas são fundamentais para se compreender os traumas sofrido por esses grupos e indivíduos.

E, pelo trauma, inserem-se nestas três dimensões de Erll (aspectos mentais, sociais e materiais), a dimensão do corpo, que é uma dimensão material da memória, pois é o veículo que nos permite experienciar sensações, emoções e sentimentos, que, por sua vez, são armazenados. Essas experiências corporais podem ser lembradas de diferentes formas, individualmente ou coletivamente, por meio de diferentes mídias e agentes de memória.

No contexto da animação não ficcional, a dimensão do corpo pode ser explorada por meio da representação visual de sensações e emoções. A animação pode ilustrar como um evento passado foi percebido e experimentado corporalmente, trazendo uma perspectiva subjetiva e individual para a narrativa. Além disso, ao conectar diferentes dimensões da cultura da memória, a animação pode proporcionar uma visão mais ampla e complexa de eventos passados e seus significados para diferentes grupos e indivíduos. Assim, ao se considerar a dimensão do corpo como veículo da memória às considerações sobre narrativa e memória, amplia-se a compreensão de como diferentes formas de lembrar e representar eventos passados são conectadas e influenciadas por nossas experiências sensoriais e emocionais.

Shoshana Felman argumenta que o trauma pode ser transmitido de várias maneiras. Ela sugere a transmissão através de narrativas e histórias que são passadas de geração em geração, e que essas narrativas podem ter um impacto profundo e duradouro nas vidas das pessoas que as ouvem. Além disso, o trauma pode ser transmitido através de experiências comuns e compartilhadas por um grupo ou comunidade, como uma guerra, um genocídio ou outro evento traumático. O trauma também pode ser transmitido através de relacionamentos interpessoais, como abuso ou negligência, e pode ter um impacto duradouro nas gerações futuras. Felman enfatiza que o trauma pode ser transmitido de muitas maneiras diferentes e que é importante reconhecer esses diferentes meios de transmissão para entender como ele pode afetar as pessoas e como pode ser trabalhado e curado. (FELMAN, 2002, p. 28-40).

A memória traumática e o esquecimento são temas muito importantes na discussão sobre a memória efetiva. O trauma pode afetar profundamente a maneira como uma pessoa se lembra de eventos e pode levar ao esquecimento de partes importantes da memória. A animação pode ser uma forma de tratar o trauma e permitir que as memórias traumáticas sejam liberadas de uma maneira que ajude o indivíduo a lidar com elas de forma mais saudável. É importante

considerar o papel da animação como um processo terapêutico e como uma forma de representar a memória e o esquecimento de maneira criativa e efetiva.

Por isso, é importante valorizar e preservar essas histórias e objetos que são tão significativos. É necessário reconhecer a importância dessas memórias e resistências, mesmo que a instituição não considere digno de preservação. Ainda há muito a ser feito e discutido sobre esse assunto e é importante continuar trabalhando para se trazerem essas histórias à tona e garantir que elas sejam ouvidas e valorizadas. Além disso, é fundamental lembrar que essas histórias e memórias não só são importantes individualmente, mas também para as gerações futuras. São fundamentais a preservação da memória coletiva e a garantia de que essas histórias não sejam apagadas. É preciso lutar pela preservação dessas memórias e resistências, mesmo que isso signifique enfrentar obstáculos e desafios. É importante garantir que essas histórias sejam ouvidas e valorizadas, para que se possa construir um futuro mais justo e inclusivo a todos.

O apagamento histórico é um alarmante problema político, social e muitas vezes econômico, que levanta a discussão no detalhamento da obra de Gabriel Menotti “Antigas Constelações (sobre a Vila Itororó)”. A Vila era um conjunto habitacional ocupado por cerca de 70 famílias que viviam lá há mais de 30 anos. No entanto, em um determinado momento, ela foi demolida pelo governo municipal para dar lugar a um centro cultural e as famílias expropriadas. A demolição da Vila Itororó pode ser vista como um caso de apagamento histórico, pois resultou na exclusão de uma comunidade de sua própria história e na destruição de um lugar que tinha significado afetivo e cultural para essas famílias. Além disso, a demolição também pode ter resultado na perda de informações e documentos importantes sobre a história da Vila e de sua comunidade, o que pode ter contribuído para o apagamento histórico. É importante lembrar que o apagamento histórico pode ter consequências duradouras para a memória coletiva e a própria história de uma comunidade, e é fundamental preservar e valorizar as fontes de informação e os lugares que são significativos para a memória afetiva e cultural de uma sociedade.

O apagamento histórico também pode ser uma forma de violência simbólica, pois pode ser entendido como uma negação da existência e da importância de um grupo ou comunidade. Na Vila Itororó, por exemplo, a demolição do conjunto habitacional pode ter sido percebida pelas famílias como uma negação de sua própria existência e de sua importância na cidade de São Paulo. Isso pode ter tido um impacto profundo na autoestima e na auto identificação dessas pessoas, e pode ter contribuído para a marginalização e exclusão social dessas famílias. Além disso, o apagamento histórico também pode ser um fator que contribui para a desigualdade e a opressão, pois pode favorecer o poder e a influência de certos grupos em detrimento de outros.

É importante, portanto, reconhecer e denunciar o apagamento histórico quando ele ocorre, e trabalhar para preservar e valorizar a memória e a história de todas as comunidades e grupos sociais.

A animação não ficcional *How long, not long*, de Michelle e Uri Kranot, tem como proposta uma jornada visual que provoca uma reflexão sobre a noção de pertencimento e como ela se relaciona com as fronteiras físicas e sociais que cercam nossas vidas. Ela sugere que o pertencimento não deve ser limitado a uma cidade, região ou fronteira nacional, mas sim compreendido como algo mais abrangente e universal. Essa jornada busca desafiar as concepções convencionais de pertencimento, questionando as barreiras que são construídas entre as pessoas e suas comunidades e, ao mesmo tempo, faz referência ao contexto atual de aumento da xenofobia, nacionalismo radical e intolerância, observando como essas ideologias se relacionam com a limitação de pertencimento. A jornada visual tem como objetivo questionar essas tendências e provocar um pensamento crítico sobre como o pertencimento é entendido e construído. Ela busca inspirar uma reflexão mais profunda sobre as fronteiras criadas entre nós e os outros, e como superar essas barreiras para alcançar um sentido de pertencimento verdadeiramente universal.

FIGURA 42 - FRAME DO FILME HOW LONG, NOT LONG



Fonte: *How long, not long* (5'34", 01'48", 2016).

Não por coincidência, o nome do curta faz referência ao histórico discurso público proferido por Martin Luther King Jr. nas escadarias do Capitólio Estadual em Montgomery, Alabama, após a conclusão da Marcha Selma-Montgomery, em 25 de março de 1965. Essa marcha foi organizada por ativistas de direitos civis e líderes comunitários negros para protestar contra a discriminação e a falta de acesso ao voto para as pessoas afrodescendentes no Alabama. A marcha foi realizada entre a cidade de Selma e a capital estadual, Montgomery, e contou com

a participação de cerca de 25.000 pessoas. O discurso de Martin Luther King Jr. foi entregue após a conclusão da marcha, no alto dos degraus do Capitólio Estadual. Ele se dirigiu à multidão com perguntas sobre a duração da discriminação e da desigualdade, e argumentou que isso não duraria por muito tempo, pois a verdade e a justiça prevaleceriam.

Na mesma linha do racismo, o curta-metragem "*Yellow fever*", de Ng'endo Mukii, é uma reflexão sobre como as influências ocidentais difundidas pela globalização afetam e distorcem o ideal de beleza africana. Através de entrevistas com a família da própria realizadora e a utilização de animação, o filme mostra como a mídia norte-americana tem propagado o racismo ao apagar, diminuir ou marginalizar a presença de pessoas afrodescendentes, o que tem causado desconforto e insegurança com o próprio corpo, especialmente em mulheres e crianças. O filme também aborda como a busca por um ideal de beleza imposto pela cultura ocidental, é uma realidade que afeta muitas mulheres africanas, e que tem impactos também nos países vizinhos. Com isso, a realizadora busca não só documentar sua própria memória, mas também coletivizá-la e transversalizá-la ao entrevistar pessoas de gerações diferentes, para que, assim, pudesse expandir e denunciar as consequências do racismo estrutural, e sua hegemonia econômica, que reflete no ideal de beleza imposto. O curta também aponta como o problema é amplo, crônico e afeta não só as pessoas no Quênia, mas em vários outros lugares, e é um chamado para a reflexão e luta contra as desigualdades estruturais.

Na linha da preservação da memória a favor da luta contra as injustiças sociais, a animação documental "*Torre*", de Nádia Mangolini, é um exemplo que se encaixa perfeitamente na questão da relação entre cinema e história para estabelecer laços com a memória passada e lidar com conflitos e traumas individuais e coletivos antigos. O curta revisita os efeitos aterradores da Ditadura Militar Brasileira através das memórias dos quatro filhos do militante político Virgílio Gomes da Silva, torturado e morto durante o regime. Ele é basicamente um estudo sobre a memória afetiva vista através do ponto de vista dos herdeiros do trauma, aqueles que tiveram suas infâncias roubadas ou "sequestradas" pelo regime militar.

FIGURA 43 - FRAME DO FILME "TORRE"



Fonte: *Torre*, 18'43", 4'49", 2017.

"Torre" explora habilmente a questão da memória, a partir das faixas etárias dos seus personagens principais. Ao começar com Isabel, a filha mais nova de Virgílio, o curta mostra como as lembranças remotas que ela possui do regime militar são puras e inocentes, representadas pela animação de cores neutras e leves. Ao mesmo tempo, quando a história passa para Vladimir, o irmão mais velho, as cores e as camadas são mais fortes e sombrias, indicando que a memória dele é mais intensa e permite reflexões mais consistentes sobre o seu passado. A história de cada um dos personagens da família Gomes da Silva é conectada com histórias impactantes de como a ditadura militar destruiu suas lembranças da infância e deixou sequelas na formação de sua identidade. Em resumo, "Torre" é uma animação sensível, que trabalha as particularidades da subjetividade para acessar o campo da memória e ressignificar sentimentos, emoções e dores de aqueles que viveram esse período. Ele é uma experiência bonita que mostra como a memória afetiva pode servir como uma forma de lidar com dores e traumas históricos gerados pela ditadura.

Torre também tem um trabalho muito rico com efeitos sonoros. Um exemplo se dá aos 6', quando um dos filhos diz que o pai gostava de música, e entra um tema musical ao piano que não havia aparecido até então (e não volta mais). Este tema faz uma ponte sonora entre uma animação dos pais dançando, com o pai representado como uma sombra que se expande, e um close do menino de olhos fechados. A tentativa do filho de construir uma memória sobre um pai que ele mal conheceu está representada na música, que é componente da animação, ela é criação.

Os efeitos sonoros nas cenas de lembranças, pertinentes a quase todo o volume filmográfico analisado neste trabalho, também são um modo de concretizar as memórias, pois evocam eventos passados de forma quase material, já que cada tipo de som (buzina, passos,

burburinho etc.) evoca coisas físicas, sabendo que cada uma dessas coisas, emite um tipo determinado de som. A memória é uma das principais “condições de possibilidade (Kant, 1980⁶¹) no qual as condições necessárias devem ser atendidas para que o conhecimento seja possível (da criação artística e um filme sobre memória ou que a tenha como um dos principais assuntos também seria uma espécie de metanarrativa sobre o próprio ato de criar.

A memória não só é efetiva na preservação da história coletiva, mas também possui o poder de desafiar e contrariar as narrativas oficiais. A influência das teorias pós-estruturalistas e pós-modernas na atualidade dos estudos de memória tem permitido que ela seja utilizada para desestabilizar a autoridade das histórias dominantes. A memória tem sido vista como uma alternativa à narrativa histórica, especialmente para aqueles que tradicionalmente foram excluídos dessas histórias. Esses grupos e indivíduos, muitas vezes, buscam corrigir as desigualdades sociais e políticas através da criação de uma narrativa mais subjetiva e autobiográfica.

O filme "Sangro", analisado anteriormente no Subcapítulo 4.3, aborda a questão do preconceito contra pessoas com HIV, principalmente as que vivem relacionamento homoafetivos, que foram alvo da mídia nos anos 70 e 80, e que, na prática, foram criminalizadas e estigmatizadas por viverem com o vírus, que, sem tratamento à época, representava alta mortalidade. Tendo como consequência um trauma coletivo, ainda hoje muitas pessoas com HIV sentem medo de serem rejeitadas e discriminadas.

Para combater esse preconceito, o filme "Sangro" utiliza diversas estratégias de imagem animada e uma simbologia bem construída para transmitir uma mensagem positiva a essas pessoas e utilizá-lo como uma causa contra o preconceito, como o próprio realizador, Tiago Minamisawa, preconizou. A trilha de áudio também é utilizada de forma eficaz para transmitir emoções e sensações, evocando momentos reflexivos e de solidão, acentuando a luta contra o estigma. Além disso, o filme também utiliza a narrativa de forma eficaz para desconstruir mitos e estereótipos sobre pessoas com HIV, mostrando sua humanidade, pessoas com sonhos, desejos e preocupações, e não meros estereótipos. Além disso, a presença de um personagem principal HIV positivo, que aprendeu a viver sua vida normalmente, mesmo após enfrentar o trauma, crises e dificuldades, demonstra que viver com HIV não é uma sentença de morte e que

61 Formal Aspects of Kant's Theory of Space and Time Contained in the Transcendental Aesthetic of the Critique of Pure Reason, na Akten des X. Internationalen Kant-Kongresses, Recht und Frieden in der Philosophie Kants, Inhaltsverzeichnis Vol. 2 (pp. 741- 750), Berlin: De Gruyter (ISBN: 978-3-11-021034-7), 2008. Disponível em: <http://www.degruyter.com/view/product/20287>. (O 10º Congresso Kant Internacional ocorreu em São Paulo, de 04 a 09 de setembro de 2005).

as pessoas que vivem com o vírus podem ter uma vida plena e saudável, desde que tenham acesso a tratamento e informação correta.

E o final foi a parte mais difícil para mim porque ele não era o final de um filme, ele era um lugar em que eu ia dar um final para o Caio, entendeu? Em que eu ia colocar palavras que alcançassem um sentido para a vida. Então a minha responsabilidade ali era muito maior, e deixou de ser só um filme, sabe assim? Esse foi um desafio, que eu e Bruno quebramos muito a cabeça para chegar nesse texto. Além do que, não só pelo Caio, mas principalmente por ele, porque a personificava nele, mas para todas as pessoas que vivem essa situação. Eu acho que quando você faz um filme político dessa forma, é o seu compromisso. Deixa de ser pessoal e se torna uma causa. E aí a causa é muito mais complexa. Eu não sei eu ligo muito para o sucesso que o filme teve, mas ter conseguido de alguma forma atingir esse objetivo. (MINAMISAWA, Thiago. Entrevista 2. [nov 2022] Entrevistador: Fabio Belotte. São Paulo/Contagem, 2022. 1 arquivo .mp4 [92 min.]. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta tese.).

A subjetividade e o impacto narrativo se unem para dar voz às necessidades sociais e políticas esquecidas na animação não ficcional, contando histórias reais de maneira poderosa e desafiadora. O formato tem-se tornado um símbolo de resistência em festivais devido à sua capacidade autêntica em contar histórias e levantar bandeiras importantes com a sutileza, subjetividade e encantamento da imagem animada. Um espelho do mundo, mostrando-nos o que se tem ignorado, mas também uma luz que ilumina caminhos de resistência e mudança. Ela dá voz às necessidades sociais e políticas esquecidas e mostra um lado da história que muitas vezes é incógnito. O formato específico da animação permite uma liberdade criativa que pode ser usada para transmitir mensagens poderosas de forma acessível e, muitas vezes, consegue afetar os sentidos de uma forma profunda e eficaz. Ao utilizar essa forma de expressão, os realizadores podem conscientizar o público para os interesses dos verdadeiros responsáveis pela história que é ensinada ainda hoje e propagar os vestígios de um mundo que ainda se desconhece.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo destes anos de pesquisa, é correto afirmar que a animação não ficcional tem ganhado cada vez mais espaço no audiovisual contemporâneo, com Festivais de Cinema tradicionais se especializando ou criando painéis dedicados ao formato, e filmes que aparecem com certa frequência na cena *mainstream*, como é foi o caso do longa *Flee*, que fez história no Oscar 2022, ao ser a primeira produção na história a concorrer como melhor longa-metragem animado, melhor documentário e melhor filme internacional, pela Dinamarca, demonstrando que as fronteiras que um dia foram limitantes para o formato, hoje estão cada vez mais borradas.

As técnicas tradicionais da animação manual/artesanal carregam consigo a plasticidade e a carga de signos e simbologias que podem gerar sentido e contribuir para a narrativa, tornando a escolha da técnica um fator fundamental na retratação de temas memorialísticos. Este estudo analisou a notória contribuição narrativa da obra quando à coerência estética da representação memorialística, a fim de compreender como a animação não ficcional pode abranger diversos temas com profundidade e fidelidade tanto em animações produzidas tradicionalmente, utilizando as técnicas manuais, quanto às digitais, em observação atenta às mudanças epistemológicas ocasionadas pela transformação digital que é massiva e predominante no meio.

O uso da técnica manual de animação permite a criação de uma relação estreita com as artes plásticas, e a materialização de memórias se torna uma ferramenta poderosa para a representação delas. Além disso, foi possível identificar como a plasticidade, enquanto fenômeno do adaptar-se ao tempo, espaço e matéria, pode ser explorada na animação não ficcional para a criação de uma narrativa mais consistente. A técnica manual de animação permite a criação de texturas, cores, formas e composições que podem carregar consigo uma carga de signos e simbologias que por si só já geram algum sentido. A animação não ficcional não se limita apenas à estética, mas também pode desempenhar funções que estão além dela, como a recuperação de memórias.

Uma das hipóteses levantadas neste trabalho, questiona como os conceitos estruturais da neurociência, filosofia e psicologia poderiam se relacionar à linguagem audiovisual e gerar um resultado coerente dentro do espectro do cinema de animação. Após a análise de dados pertinente à esta abordagem empírica proposta para este estudo, foi possível determinar que, sim, essas áreas podem se relacionar de forma eficaz e produzir efeitos surpreendentes na animação não ficcional, sendo a pesquisa destas possibilidades um fator recente, ainda pouco explorado e mapeado. Os princípios da neurociência para compreender a memória como processo neurológico, a reflexão filosófica sobre a relação entre memória e esquecimento e a compreensão psicológica das emoções e sentimentos relacionados às memórias são elementos fundamentais para entender como a animação não ficcional se relaciona ao processo de materialização de memórias como investigamos no trabalho de Sally Pearce.

Associada a esta hipótese que correlaciona as áreas do conhecimento está a plasticidade enquanto fenômeno da adaptação do tempo, espaço e matéria dentro dos resultados propostos da animação. O processo artístico que envolve a interação manual do realizador/autor com a matéria, mediado por códigos dos domínios artísticos e técnicas escolhidas podem ser definidores nesta relação como se viu no caso do filme “Guaxuma” e a utilização da areia como

elemento escolhido para a mediação integral entre o universo onírico da animação e a realidade, além de ser a própria e tradicional técnica de animação utilizada pela renomada animadora, Caroline Leaf. Em desdobramento à matéria, as cores, texturas, formas e composição são relevantes à relação metafísica intrínseca à própria técnica e podem ajudar a sistematizar o passado através de signos visuais. A animação, com sua relação estreita com as artes plásticas, carrega, em sua essência, características inconfundíveis e códigos singulares que podem desempenhar funções além da estética na narrativa. Isso é particularmente relevante quando se trata de recuperar memórias através da animação, pois as respostas estéticas podem ser encontradas na própria reminiscência, uma vez que a imagem animada não apresenta limitações de registro como o *live-action*.

A materialização da memória por meio do gesto performado pelo corpo é uma forma de lidar com traumas e acessar fragmentos confusos e imprecisos da memória, mas repletos de significados, como se observou não só no processo de Sally Pearce, mas nos relatos de Nara Normande e Tiago Minamisawa. No caso de Pearce, a materialização desses fragmentos através de desenhos em camadas auxiliou a consolidação de algumas passagens do seu passado traumático, de forma poética e mais suportável. É importante lembrar que a memória é um fenômeno complexo e multifacetado, que não pode ser compreendida de forma linear. Dessa forma, destaca-se que a materialização permite explorar essa complexidade de forma criativa e poética, ao permitir que a memória seja acessada de forma mais subjetiva e livre.

Além disso, a relação com os sonhos como uma experiência mais vigorosa do que quando se está desperto pode ser uma forma de acessar essas memórias traumáticas, pois o estado do sonho é capaz de transcender os limites da realidade verossímil e pragmática. A técnica da materialização da memória através do gesto performado pelo corpo é também uma forma de materializar a relação entre o passado e o presente, ajudando a flexionar entre essas duas dimensões, e permitindo que a memória seja refletida e reinterpretada ao longo do tempo. É uma forma de trabalhar com as memórias de uma forma alternativa, e permitir que elas sejam transformadas em algo mais suportável, consolador e, por fim, transformador.

Segundo a neurociência, norteadas pelos pensamentos de Izquierdo, a memória é uma construção complexa, formada por múltiplas etapas, incluindo a codificação, armazenamento e recuperação. É importante notar que, mesmo quando armazenada, a memória pode ser fragmentada e pode ser recuperada de forma parcial, incompleta ou distorcida. E isso acontece por uma variedade de fatores. A fragmentação da memória pode ser encontrada tanto na reminiscência (unidade da memória) quanto na produção de uma animação e a natureza do registro quadro a quadro. Na reminiscência, a fragmentação pode ocorrer devido a problemas

com a codificação ou armazenamento da memória, resultando em recuperações parciais ou distorcidas. Já na animação, a fragmentação pode ser encontrada na forma de *frames*, ou seja, unidades que representam a essência da composição, como forma, cor, textura, sensações, matéria, gesto e contexto. Conceitos estruturais, como a fragmentação, podem ser utilizados para produzir efeitos próprios, como a criação de novos significados e nuances na representação da realidade. A fragmentação, quer seja na reminiscência ou no *frame* da animação, pode ser vista como uma forma de divisão reveladora de unidades que representam a essência da composição, reafirmando a capacidade dos conceitos estruturais de se correlacionarem e produzirem efeitos singulares.

Quando uma memória é transposta para o plano visual e, por consequência, interage com a matéria, se torna acessível à reflexão e compartilhamento. Neste processo, o testemunho desempenha um papel crucial, pois é através dele que a memória é compartilhada e, assim, pode ser recuperada e processada. Quando a animação é utilizada como uma forma de documentar e compartilhar a memória, como é o caso do filme “Sangro”, ela serve como um testemunho válido e confiável daquela memória. Da mesma forma, quando a animação é utilizada como uma forma de processar e elaborar memórias e traumas coletivos como é caso da obra “Antigas Constelações (sobre a Vila Itororó)”, serve como um meio para o indivíduo testemunhar e compreender suas próprias memórias, permitindo uma integração mais profunda dessas com a sua vida. É importante notar que a animação não apenas serve como um meio de registro e compartilhamento da memória, mas também como um meio de processamento e elaboração desta memória. No entanto, não podemos compreender a subjetividade como, necessariamente, distorção ou falsidade, mas sim uma visão única e pessoal da memória. E, por isso, destaca-se o quão fundamental foi investigar e compreender os processos de armazenamento, fragmentação e recuperação de memórias, a fim de atestar que não são fiéis porque não possuem a função de o ser. No entanto, deve-se atentar à reflexão sobre o que Ricouer (2007) nos diz sobre o testemunho e o arquivo:

O momento do arquivo é o momento do ingresso na escrita da operação historiográfica. O testemunho é originalmente oral; ele é escutado, ouvido. O arquivo é escrito; ela é lida, consultada. Nos arquivos, o historiador profissional é um leitor. Antes do arquivo consultado, constituído, há o arquivamento. Ora, este constitui um rompimento no trajeto de continuidade. O testemunho, dissemos, proporciona uma sequência narrativa à memória declarativa. Ora, é própria da narrativa poder ser destacada de seu narrador, como insiste sem trégua uma crítica literária de verniz estruturalista. Mas o fenomenólogo não fica atrás: entre o dizer e o dito de toda enunciação, um sutil desnível se cava, que permite que o enunciado, o dito das coisas ditas, siga uma carreira que se pode dizer, em sentindo estrito, literária. A composição da trama de uma história contada vem, além disso, reforçar a autonomia semântica de um texto, à qual a composição em forma de obra proporciona a visibilidade da coisa escrita”. (RICOUER, 2007, p.176).

Observamos que, assim, se aplica o “rompimento no trajeto de continuidade” quando o testemunho transiciona para o arquivo e recebe outro tratamento para adentrar a obra audiovisual, e, dessa forma, interrompe a sequência narrativa da memória. É o caso dos filmes “Guaxuma”, “Sangro” e “Mensagem de uma noite sem fim”, nos quais a ligação direta se faz pela narração, que, contudo, foi roteirizada. O caminho inverso obtém um resultado distinto, observou-se em “Antigas Constelações (sobre a Vila Itororó)” e “Torre”, a utilização dos registros dos testemunhos originais, assumindo todas as falhas e ruídos de um áudio não profissional.

Segundo Halbwachs (1992), “a memória coletiva não é a soma das recordações individuais, mas sim um conjunto de comunicações e de testemunhos mutuamente suscetíveis de serem compreendidos e acreditados”. O autor destaca a importância do testemunho na construção da memória coletiva, ou seja, a memória compartilhada por um grupo social. Ele argumenta que a memória coletiva não é simplesmente a soma das lembranças individuais, mas sim um conjunto de informações e relatos que são trocados entre as pessoas e que podem ser compreendidos e acreditados pelo grupo. Dessa forma, é que a utilização de registros de testemunhos, sejam eles áudios, vídeos, textos, tem como função garantir que essa representação da memória seja mais precisa e autêntica, permitindo que a recuperação e processamento dessa memória na forma de imagem animada produza, por meio de seus símbolos e metáforas, significados mais profundos e significativos. Filmes, como *His mother's voice* e *Ryan*, são exemplos que utilizam, em suas narrativas, o material original.

Por fim, há a hipótese primária e norteadora que provocou os desdobramentos discutidos ao longo desta tese: “*Posso desenhar minha própria memória*”? Propositadamente escolhida a partir de um questionamento que Pearce faz ao seu próprio trabalho, e, com isso, assumindo o propósito de expandir a metáfora contida nesta, aparentemente, simples questão. Passou-se por várias instâncias do conhecimento, de modo a tensionar os dados empíricos concentrados nos processos de produção de obras estrangeiras, mas sobretudo aprofundando as obras brasileiras de forma a qualificar nossa compreensão do fenômeno estudado. Analisou-se também parte de uma produção recente do formato estudado, que forneceu ainda mais pistas.

Através da análise dessas produções, percebeu-se que a animação não ficcional pode ser utilizada como uma ferramenta poderosa para a materialização metafísica pré-lingüística da memória. As possibilidades de representar visualmente fragmentos imprecisos, mas repletos de significado, através do uso de técnicas da imagem animada, facilitadas pela performance do gesto, são inúmeras. A consolidação de fragmentos de um passado traumatizado e a libertação das memórias da forma que seja suportável, transformando-as em um processo de

amadurecimento tanto individual quanto coletivo, mostram que não é só possível “desenhar a própria memória”, mas como também a memória de terceiros, sendo que a efetividade deste segundo encontra uma série de variáveis a depender da ligação emocional de quem irá adotar essa memória. Além disso, ao se considerarem as teorias de Halbwachs, Ricouer, Felman e outros estudiosos sobre a importância do testemunho, da memória coletiva, da história e do esquecimento, reafirma-se que a animação não ficcional é capaz de contribuir para a recuperação de memórias fragmentadas pela história, atuando como um potente registro de testemunho e possibilitando a reconstrução de uma narrativa coletiva.

Complementando o objetivo de discutir sobre o formato da animação não ficcional e suas aplicações na memória, além de contribuir para a oferta de conteúdo de pesquisa destinado às pessoas interessadas nesta área, este trabalho é apenas um mediador, e não o resultado final do "gesto" em si. A animação não ficcional, assim como a animação, enquanto técnica, são campos amplamente abertos à exploração, com muitas lacunas ainda a serem preenchidas, especialmente no que diz respeito à relação entre diferentes tipos de memória e diferentes técnicas de animação, incluindo a digital, que hoje é predominante nos meios de produção comerciais e não comerciais.

Thomas Elsaesser escreveu extensivamente sobre o impacto da tecnologia digital no cinema. Ele argumenta que a mudança do analógico para o digital provocou uma profunda mudança na forma como os filmes são feitos, distribuídos e consumidos. Na sua opinião, a tecnologia digital democratizou a indústria do cinema, tornando possível para cineastas independentes produzir e distribuir seu trabalho com mais facilidade, e também levou a uma proliferação de diferentes formas de cinema, como é o caso da obra “Antigas Constelações (sobre a Vila Itororó)” analisada neste trabalho, com o objetivo de expandir as possibilidades que apontam no horizonte e já modificaram a maneira como a linguagem audiovisual se correlaciona com a tecnologia à qual é submetida.

Elsaesser cita o pioneiro da teoria de cinema, Hugo Munsterberg, que já em 1916 notava que a “montagem associativa de espaços diferentes, isolamento de detalhes”, o *flashback* e outras técnicas cinematográficas se relacionavam com o funcionamento da mente, conseguindo tornar visíveis e audíveis “fenômenos psíquicos como atenção, memória e imaginação”. “Só por meio da adição de ‘filtros’ cognitivos adquiridos culturalmente”, tais como a narrativa, é que se tornam representativos. Elsaesser tenta, ao final de seu livro, estabelecer uma ligação entre cinema digital e corpo, a questão do gesto “visomanual” (diria-se, aqui, audiovisomanual) citando o “Valsa com Bashir”. Ele começa escrevendo sobre a “telepresença” do artista, que não precisa mais estar no mesmo local de seus colaboradores, nem pegar os materiais para

manipulá-los, chegando à questão da “agência”, como as pessoas atuam sobre o mundo. Ele trata a questão da recuperação das memórias perdidas em *Valsa com Bashir* como uma agência, um ato deliberado, ativo, de rememoração, tratando “a lembrança como sonho e o sonho como lembrança”. O real e o virtual, animados, se excluem e influenciam a nossa realidade, entendendo os filmes como integrantes da vida e da sociedade, não como algo separado. Nesse sentido, possibilitam-se o cinema digital e a animação documental, que transformaram as formas de produzir e consumir cinema, mas ainda são parte da tradição cinematográfica. (Elsaesser, 2009, p 180-181-224-226).

O cinema digital abriu novas possibilidades para a forma, estilo e conteúdo, segundo Elsaesser; bem como novas oportunidades para o público se envolver com o filme, através do cinema em casa, transmissão e por meio das mídias sociais. Ele também argumenta que o cinema digital trouxe uma mudança fundamental na forma como se pensa o filme como meio, e que agora exige o desenvolvimento de novas formas de compreender e analisar o cinema digital. Ele acredita que a teoria tradicional do filme está mal preparada para lidar com as novas formas de cinema que surgiram com a revolução digital, e que é necessário desenvolver novas teorias e abordagens para o entendimento das implicações dessa mudança. Em resumo, Thomas Elsaesser sugere que a tecnologia digital cinematográfica traz muitas oportunidades para a indústria do cinema e a forma como as pessoas o consomem, mas também desafios para a teoria tradicional do filme.

Assim como os testemunhos, as técnicas narrativas aplicadas ao audiovisual estão intrinsecamente ligadas à linguagem do cinema, comportam-se como a memória no que tange à plasticidade para se adaptar, utilizando sempre como referência o que ficou no passado. Nesta flexão temporal sobre a qual se refletiu ao longo deste trabalho, no qual se destacou o mecanismo pelo que a memória se comporta como tal; e só se conseguiu usufruir dessa condição por meio deste registro de informações, evoca-se aqui o passado para refletir as lembranças no presente. Para o futuro, Confino afirma: fica o desejo de que essa investigação possa contribuir para que novos assuntos possam resolver velhos problemas.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, T. W. Educação e Emancipação. Trad. Wolfgang Leo Maar. **Educação e Emancipação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.
- ARFUCH, Leonor. **O espaço biográfico**: dilemas da subjetividade contemporânea. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2010.
- BARRET, Penelope. *The Secret World of Sleep: The Surprising Science of the Mind at Rest*. Nova York: Houghton Mifflin Harcourt, 2013.
- BARTLETT, Frederic. *Remembering: A Study in Experimental and Social Psychology*. Reino Unido: Cambridge University Press, 1995.
- BELOTTE, Fábio. **A animação no documentário: uma frágil fronteira entre sonho e realidade**. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais – Escola de Belas Artes, 2015. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/EBAC-A7FN62> . Acesso em 23 de mar. 2020.
- BELOTTE, Fábio. A Materialidade da Memória na Animação Não Ficcional. In: *Avanca Cinema Journal*. Disponível em: <https://doi.org/10.37390/avancacinema.2020.a129>. Acesso em 23 de mar. de 2022.
- BENDOR, Roy; LANDESMAN, Ohad. *Animated Recollection and Spectatorial Experience in Waltz with Bashir*. In: *SAGE Journals*, 2011. <https://doi.org/10.1177/174684771141777>. Acesso em 23 de maio de 2022.
- BENVENISTE, Émile. **Problemas de linguística geral II**. Trad. Eduardo Guimarães, et al. Campinas/SP: Pontes, 1989.
- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2010.
- BERGSON, Henri. **A metafísica da ação**. São Paulo: Editora Humanitas, 2012.
- BITTENCOURT, Circe. Reflexões sobre o ensino de História. In: *Estudos Avançados* - 32(93), 127-149, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.5935/0103-4014.20180035>. Acesso em 23 de mar. 2019.
- BRENEZ, Nicole; CHODOROV, Pip. Cartografia do *Found Footage*. Revista Laika – USP, 2014. Publicado originalmente em **Ken Jacobs**: Tom The Piper’s Son. Paris: Re:Voir, 2000, p. 97-109.
- BUCHAN, Suzzane. *Animation: An Interdisciplinary Journal* – In: *SAGE Journal*. Editorial, 2012. Disponível em <https://doi.org/10.1177/1746847711422647>. Acesso em 20 de jun, 2019.
- CADAVA, Eduardo. **Lapsus Imaginis: The Image in Ruins**. EUA, Primavera 2001.
- CHION, Michel. *Audio–Vision – Sound on Screen: Employers and a Changing Labor Force*. New York: Columbia University Press, 1994.
- CHION, Michael. *The Voice in Cinema*. Columbia University Press, 1999.

CONFINO, Alon. *Collective Memory and Cultural History: Problems of Method*. In: **The American Historical Review**, Volume 102, Issue 5, December 1997, Pages 1386–1403, <https://doi.org/10.1086/ahr/102.5.1386>. Acesso em 20 de maio de 2019.

DALACORTE, Maria Cristina Faria. *Metáfora e contexto*. In: PAIVA, Vera Lúcia Menezes. **Metáforas do Cotidiano**. Belo Horizonte: Departamento de Letras Anglo Germânicas, UFMG, 1998.

DAVIS, Angela. **Women, Race and Class**. New York: Vintage Books, 1981.

DELEUZE, Gilles. **Proust e os signos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2: A imagem-tempo**. São Paulo: Editora 34, 1983.

DRAAISMA, Dogue. *Metaphors of Memory: A history of ideas about the mind*. London: Cambridge University Press, 2001.

ELSAESSER, Thomas. **Cinema como arqueologia das mídias**. São Paulo: Edições Sesc, 2018.

ELSAESSER, Thomas. **Teoria do Cinema** – Uma introdução através dos sentidos. São Paulo: Editora Papyrus, 2018.

ERLL, Astrid. **Memory in culture**. Londres: Palgrave MacMillan, 2011.

FELMAN, Shoshana. **The Juridical Unconscious** - Trials and Traumas in the Twentieth Century. Londres: Harvard University Press, 2002.

GAGELDONK, Maarten van; MUNTEÁN, László; SHOBEIRI, Ali. **Animation and memory**. Londres: Palgrave Macmillan, 2020.

GAGNEBIN, Jeanne. **Sete Aulas Sobre Linguagem, Memória e História**. Rio de Janeiro: Ed. Mago, 1997.

GAGNEBIN, Jeanne. **Lembrar escrever esquecer**. São Paulo: Ed. 34, 2006.

GIL, Maitê; SIQUEIRA, M.; PARENTE, M. A. **Metáfora e cultura: uma interface entre a Linguística e a Antropologia**. Antares: Letras e Humanidades, v. 2, p. 99-111, 2009.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: Senac, 2006.

GUTIERREZ, Gregório. **Cineastas frente al espejo**. Madrid: T&B Editores, 2018.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Edições Vértice, 1990.

IZQUIERDO, Ivan. **Memória**. 2. Ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

JUNG, Carl. **O homem e os símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. **Metáforas da vida cotidiana**. Tradução de Vera Maluf. São Paulo. Editora PUC-SP, 2002.

PUGA, Rogério. Vê-los e ouvi-los: Paisagens acústicas, olfativas e culinárias nos Tratados da Terra e Gente do Brasil (1583-1601), de Fernão Cardim. In: *Revista de História da Sociedade e da Cultura*. 14:161-181. 2014. Disponível em: http://dx.doi.org/10.14195/1645-2259_14_6. Acesso em 20 de maio 2019.

LEDOUX, J. E. **Emotional networks in the brain**. In: M. Lewis & J. M. Haviland (Eds.), *Handbook of emotions* (pp. 109–118). The Guilford Press, 1993.

KLAHR, Lewis. *Flotsam and Jetsam: The Spray of History*. Animation: an interdisciplinary journal. V6 – 387. Toronto – Canadá, p. 387-398, 2011.

KIM, Ji-Hoon. **Animating the Photographic Trace, Intersecting Phantoms with Phantasms**: Contemporary Media Arts, Digital Moving Pictures, and the Documentary's 'Expanded Field'. London: Sage Publications, 2011.

KRIEGER, Judith. *Animated Realism: A Behind The Scenes Look at the Animated Documentary Genre*. Focalpress. London. 2011.

MELO, João Baptista Ferreira de. A Restauração dos Lugares do Passado. UERJ, 2002. Artigo publicado em <https://doi.org/10.12957/geouerj.2002.49206>. Acesso em 23 de mar. 2020.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MIRANDA, Maria do Socorro Barbosa de. **Memória e escrita de si no diário íntimo de Lima Barreto**. Universidade Federal da Bahia, 2019. Tese de doutorado. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/29639>. Acesso em 23 de maio de 2019.

MORENO, M. M. A., & COELHO JUNIOR, N. E. (2012). Trauma, uma falha no cuidar?: diálogo entre Ferenczi e Winnicott. *Psicologia USP*, 23(4), 707-719. <https://doi.org/10.1590/S0103-65642012000400005>. Acesso em 20 de maio de 2019.

MUXEL, Anne. *Individu et mémoire familiale*. Paris: Hachette, 2007.

NAZÁRIO, Luiz. **O cinema metafísico de Lars Von Trier**. Cultura Vozes, Petrópolis, v. 95, n.5, p. 124-136, set.-out. 2001.

NETROVSKI, Arthur; SELIGMANN-SILVA, Márcio (orgs). **Catástrofe e representação**. São Paulo: Escuta, 2000.

NICHOLS. Bill. *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

NORA, Pierre. **Entre a memória e história**: o problema dos lugares. *Trad.* Yara Aun Khoury. Proj. História, São Paulo: 1993.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes; DALACORTE, Maria Cristina Faria. **Metáfora e contexto**. In: *Metáforas do cotidiano*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

PALMER, Richard. **Hermeneutics**. London: Northwestern University Press, 1969.

PAPROTTÉ, Wolf; DIRVEN, Renné. **The Ubiquity of Metaphor**: Metaphor in language and thought. Philadelphia: John Benamins B.V., 1985.

PEARCE, Sally. Ecstatic Truth, 2017. Disponível em <https://animateddocs.wordpress.com/2017/06/28/a-view-of-ecstatic-truth-2017/>. Acesso em 05 mar. 2013.

PIOTROWSKA, Agnieszka. Animating in real: A case study. Originally published online, 2011. Disponível em: <www.fpsmagazine.com>. Acesso em 05 mar. 2013.

PUGA, Rogério. ‘Vê-los e ouvi-los’: paisagens acústicas, olfativas e culinárias nos Tratados da Terra e Gente do Brasil (1583-1601), de Fernão Cardim. Artigo. Lisboa: Centro de História da Sociedade e da Cultura, 2014.

RAMOS, Fernão. A imagem-câmera. São Paulo: Papirus, 2012.

RICOUER, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. 3ª reimpressão. São Paulo: Ed. Unicamp, 2010.

ROE, Annabelle. *Animated documentary*. Londres: Pallgrave Macmillan, 2013.

SOFIAN, Sheila. The Truth in Pictures: explores the multifaceted world of documentary animation. *FPS Magazine*, 2005. Disponível em: <www.fpsmagazine.com>. Acesso em 05 fev. 2013.

SOBCHACK, Vivian. ed. *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

WARD, Paul. *Documentary: The Margins of Reality*. London: Wallflower Press, 2005.

WELLS, Paul. *Understanding Animation*. London: Routledge, 1998.

WELLS, Paul. *Writing Animated Documentary: A Theory of Practice*. *International Journal of Film and Media Arts*, Vol 1, 2016.

TAKAHASHI, Tess. *Experiments in Documentary Animation: Anxious Borders, Speculative Media*. *Animation: an interdisciplinary journal*. V6 – 231. Toronto – Canadá, p. 231-245, 2011.

TULVING, Endel. *Elements of episodic memory*. London: Oxford University Press; Revised ed. edition, 1985.

VILELA, Eugênia. **Do testemunho. Princípios, Revista de filosofia**, v-19, n. 31. Natal – RN p. 141 – 179, 2012.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

- 1 Valsa com Bashir. Dirigido por Ari Folman. Israel, França, Alemanha, 2008. 90 minutos.
- 2 *Nyosha*. Dirigido por Liran Kapel. Israel, 2011. 11 minutos.
- 3 *Black Tape*. Dirigido por Michelle Kranot e Uri Kranot. Canadá, 2014. 3 minutos.
- 4 *Salers*. Dirigido por Fernando Dominguez. Argentina: 2014. 9 minutos.
- 5 *The night Witch*. Dirigido por Nadezhda Popova. Israel: 2013. 4 minutos.
- 6 *Mend and Make Do*. Dirigido por Bexie Bush. Reino Unido: 2014. 7 minutos.
O divino, de repente. Dirigido por Fábio Yamaji. São Paulo: 2009. 6 minutos.
- 7 *Ratatouille*. Dirigido por Brad Bird. EUA, 2007. 111 minutos.
- 8 A montanha mágica. Dirigido por Petrus Cariry. Brasil, 2011. 13 minutos.
- 9 Isabella. Dirigido por Ross Hogg e Duncan Cowles. Reino Unido, 2015. 9 minutos.
- 10 A torre das donzelas. Dirigido por Susanna Lira. Rio de Janeiro: 2018. 97 minutos.
- 11 The Simpson verdict. Dirigido por Kota Ezawa. Alemanha: 2002. 3 minutos.
- 12 Por água abaixo. Dirigido por David Bowers e Sam Fell. EUA: 2006. 90 minutos.
Mamie. Dirigido por Janice Nadeau. Canadá, 2016. 6 minutos.
- 13 *Kaisa's Enchanted Forest*. Dirigido por Katja Gauriloff. Finlândia, 2016. 82 minutos.
- 14 *A Terrible Hullabaloo*. Dirigido por Ben O'Connor. Irlanda, 2016. 10 minutos.
- 15 *Spirit Away*. Dirigido por Betina Kuntzsch. Alemanha, 2015. 6 minutos.
- 16 *A last day of freedom*. Dirigido por Nomi Talisman e Dee Hibbert-Jones. EUA, 2015. 32 minutos.
- 17 *Letting go*. Dirigido por Ulo Pikkov. Estônia, 2017. 11 minutos.
- 18 Arca Russa. Dirigido por Alexander Sokurov. Rússia, 2002. 87 minutos.
- 19 Guaxuma. Dirigido por Nara Normande. Brasil, 2018. 16 minutos.
- 20 *Love, dad*. Dirigido por Diana Cam Van Nugyen. República Tcheca, 2021. 13 minutos.
- 21 *The torture letters*. Dirigido por Laurence Ralph. EUA, 2020. 7 minutos.
- 22 *Yellow Fever*. Dirigido por Ng'endo Mukii. Reino Unido, 2013. 7 minutos.
- 23 *The life of Naomi Lang*. Dirigido por Lewis Khlar. EUA, 1991. 21 minutos.
- 24 *His mother's voice*. Dirigido por Dennis Tupicoff. 14 minutos.
- 25 Carne. Dirigido por Camila Kater. Brasil, 2019. 12 minutos.
- 26 A mulher do tempo. Dirigido por Ícaro Regina. Brasil, 2021. 21 minutos.
- 27 *Waking life*. Dirigido por Richard Linklater. EUA, 2001. 99 minutos.
- 28 *Scanner darkly*. Dirigido por Richard Linklater. EUA, 2006. 110 minutos.
- 29 Lipsett diaries. Dirigido por Theodore Ushev. Canadá, 2015. 14 minutos.
- 30 Sangro. Dirigido por Tiago Minamisawa, Bruno e Guto BR. Brasil, 2019. 7 minutos.
- 31 Mensagem de uma noite sem fim. Dirigido por Tiago Minamisawa. Brasil, 2021. 3 minutos.
- 32 Antigas Constelações (sobre a Vila Itororó). Dirigido por Gabriel Menotti. Brasil, 2020. 5 minutos.
- 33 *How long, not long*. Dirigido por Michelle e Uri Kranot. Dinamarca, 2016. 5 minutos.
- 34 Torre. Dirigido por Nadia Mangolini. Brasil, 2017. 19 minutos.
- 35 *Flee*. Dirigido por Jonas Poher Rasmussen. Dinamarca, França, Suécia, Noruega, 2021. 89min.

APÊNDICE A – ENTREVISTA COM NARA NORMANDE

NORMANDE, Nara. Investigação sobre o filme “Guaxuma”. Entrevista realizada por chamada de vídeo online no dia 24 de novembro de 2022.

Fabio Belotte: Nara, como eu pesquiso sobre memória na animação não-ficcional, eu queria que você contasse um pouquinho como é que a sua história pessoal se relaciona com as memórias que você relata no filme. E por que você decidiu fazer Guaxuma?

Nara Normande: Desde que eu saí de Alagoas eu comecei a criar. Eu fiquei lá [em Guaxuma] até meus 13 anos. E aí eu fui começando a criar as memórias, né? Quando você sai de um lugar, que se desloca, você começa a criar essas memórias que são mais afetivas. E principalmente quando eu fui crescendo, porque eu fui com três anos pra lá, mas depois eu fui começando a desenvolver meus sentimentos. Mas meu pai continuou lá, e eu fiquei voltando para esse lugar, sempre com uma sensação diferente, e sempre com mais espaçamento. Quando a gente vai crescendo, e tem cada vez mais coisas para fazer, então você vai visitando menos e menos. Então tinha essa sensação desse lugar que me marcou muito e que é muito presente nos meus filmes, desde “Sem coração” que é o *live action*. O longa que eu fiz agora é uma mistura do “Sem coração” com o “Guaxuma”. Que é um *live action* também, mas tem alguns experimentos de animação. Enfim, eu tinha esse lugar então e sempre me conectei ali. Então com “Sem coração”, eu já trouxe um pouco da memória porque o curta fala sobre uma menina que eu ouvia falar na praia, quando morava lá, que ela era filha de pescadores e tinha marcapasso no coração e eu fui trazendo algumas memórias de brincadeiras que eu fazia na praia e coisas assim. Então, esse universo da minha infância já veio ali no “Sem coração”. No “Dia estrelado” que é o meu primeiro filme não, porque eu ainda estava experimentando, conhecendo animação. Aí eu fui para o “Sem coração” e chego em “Guaxuma”, também com a memória e com a vontade muito forte de trazer um relato mais pessoal para essa praia. E aí casou muito com o momento que a minha amiga Taira, que é a minha melhor amiga, morreu em um acidente de moto, em 2010. A gente já era adulta e para mim isso foi o lugar que me despertou realmente a vontade de fazer, de tirar alguns sentimentos que eu já tinha em relação à praia, e aí eu trouxe minhas memórias em relação a essa amizade. Fazendo esse exercício também de entender, vieram memórias boas, e o sentimento de distância. O filme é essa mistura de melancolia, com o acidente, mas também com leveza que eu trago principalmente no seu início. Então é isso, foi por aí que eu comecei a me conectar com esse sentimento da praia. Comecei a escrever.

Comecei a desenhar algumas coisas que eu queria contar. Eu lembro na época, eu estava lendo a autobiografia da Liv Ullmann, que era muito interessante, relatos pessoais e memórias dela, e tudo isso foi me conectando muito com esse sentimento de realmente fazer esse filme. Comecei a procurar os meios para fazê-lo. Por exemplo, me conectar com algumas pessoas que eu gostava. A Agnès Varda por exemplo, que fala muito da memória nesses relatos mais pessoais. Tem um filme da Michaela Pavlátová que é o *This could be me*, de três minutinhos que tem no YouTube, e também é um relato bem pessoal. O tipo de narração que ela faz é quase um exercício, eu acho que ela fez uma chamada ao exercício. É muito interessante como ela faz e isso me conectou muito com o filme. Eu pensei que queria fazer uma coisa meio que nesse lugar, trazendo as minhas coisas, mas com esse sentimento. E aí eu fui buscando como é que eu vou trazer isso. Como que eu vou contar essa história, e exatamente o que vai entrar? Então, eu comecei a escrever tudo que vinha. Para cada filme eu tenho um caderno que eu vou anotando umas ideias que eu já fui anotei no celular e em outros lugares, mas eu passo tudo para esse caderno depois, vou colando coisas. Então eu acesso esse caderno que é a memória do filme e vou anotando coisa e botando tudo, *brainstorm*, trecho de livro, alguma pintura que me conecta com os sentimentos, vou recortando, vou colando até chegar [no que eu penso]. Enfim depois de muitos processos, descartando muitas ideias, sem medo também de colocar o que é ruim ou o que é bom, cheguei em um texto. Que é o texto base do filme [a narração]. Óbvio que esse texto não estava perfeito até o final do animatic. Até o final do filme eu fui ajustando uma coisa aqui, outra ali, uma palavra aqui e outra ali. Mas foi a base que eu consegui chegar. E aí depois... Bom, eu já tô indo...

Fabio Belotte: Fica à vontade.

Nara Normande: É que eu fiz uma fala na Universidade da Califórnia, sobre animação experimental. Então tá tudo meio fresco na minha cabeça.

Fabio Belotte: Que sorte a minha então!

Nara Normande: Não foi? Casou assim, porque fazia um tempo que eu não falava de animação porque estava imersa no meu filme. Aí eu tive esse convite, preparei uma apresentação para eles ontem. Aí agora com você e sábado eu tô indo para Goiânia para apresentar um negócio.

Então assim foi meio que tudo conectado. Enfim, daí eu fui entendendo ali que a imagens que eu queria representar com aquelas memórias que eu estava relatando e como eu iria retratar isso. Mas o que eu sabia era que eu queria misturar técnicas, diferentes técnicas. No início, eu sabia que tinha areia, mas eu não tinha certeza ainda do que era. Mas a areia eu sempre quis que estivesse ali, que me trouxesse esse sentimento de Guaxuma. São diferentes memórias. Eu falo de memórias, eu falo de sonhos, eu falo de sensações dentro de “Guaxuma”. E sempre de diferentes formas. Tem memórias ali que são muito claras para mim. Tem memórias que foram relatadas pela mãe da Taira, sabe? Então cada uma ali [memórias], eu queria que viesse de uma forma diferente, então o jeito que eu achei foi misturar técnicas. Então é uma narrativa mais clássica. É um filme narrativo mas com esses experimentos de técnicas para trazer um pouco desse sentimento, sabe? Aí eu resolvi que areia fazia todo sentido, e decidi trabalhar com areia, que é o fio condutor do filme todo. Então muito cedo eu decidi que ia ser areia. E aí depois eu fui escolhendo as técnicas. Fiquei com as mais específicas, animação clássica em areia e stop motion e com bonecos.

Fabio Belotte: Nessa análise que eu estou fazendo, eu falo muito sobre areia no seu filme. Me parece um elemento que você quer levar para o espectador sentir junto com você, o que você sente nessas memórias. E você quebra a barreira dos sentidos em se tratando de audiovisual, até porque esse conjunto [de imagem de som] é capaz de fazer isso também. Gerar outros sentimentos que estão além do som e da imagem. Então você consegue passar isso através do seu filme, justamente com areia que é um elemento muito fácil da gente sentir. É raro alguém que não conhece a textura da areia. Então o seu filme ele bate tanto nessa tecla da areia, areia, tudo muito areia. O que faz muito sentido porque é aquele lugar que você viveu. O lugar onde suas memórias estão fixadas. Então você traz isso com tanta força que a gente sente o filme, consegue sentir areia do filme.

Nara Normande: É muito massa, né? Foi logo de início, quando a estrutura do filme estava feita e eu decidi que era isso. As primeiras ideias, eu tava entendendo ainda, mas quando o filme se deu como filme, sim, areia já estava ali, por que faz todo sentido também o tempo. Enfim, tem toda essa relação da areia com o tempo em se moldar. Isso fazia muito sentido para estar dentro do filme sabe, aí é [areia] colorida também. Na hora do acidente eu trago um pouco de corpo que quebra um pouco com isso, mas ainda com essa textura.

Fabio Belotte: Seu filme trabalha muito com a questão metafísica. Quando você vai para esse campo, e principalmente com o uso da animação, que é refletida pela decisão de abrir mão da realidade. É uma escolha, então você já faz isso. E você explora muito bem com as cenas de areia que fazem parte do seu Imaginário, dos sonhos que você tem. Como foi isso dentro do processo do desenvolvimento do filme?

Nara Normande: Como foi isso? Não entendi.

Fabio Belotte: As coisas começam a se misturar. Principalmente como nosso cérebro guarda as memórias de longo prazo. A forma como a gente guarda é muito curiosa, porque as memórias são consolidadas exatamente nos sonhos. É uma fase dos sono que eles [os cientistas] chamam de Rapid Eye Movement, em que os olhos começam a trepidar. É nessa fase que a gente consolida as memórias que tivemos ao longo do dia.

Nara Normande: Olha que interessante.

Fabio Belotte: E claro essas memórias elas se misturam com as nossas próprias experiências.

Nara Normande: Vão se transformando, né?

Fabio Belotte: Isso.

Nara Normande: Eu nem sei se lembro muito disso. Acho que é uma memória criada. Eu não sou uma pessoa muito boa de memória, engraçado, né? Eu não sei exatamente o porquê, mas fico pensando que depois do acidente [da Tayra], que foi uma coisa meio traumática para mim, tem coisas que eu não lembro. Não sei, acho que eu comecei a ficar pior da memória de alguma forma, mas é muito louco mesmo assim. Mas o sonho, como eu diferencio? Por exemplo o sonho que eu tive com Tayra, que eu falo [sobre ela], eu comecei a ter pesadelos, com um tipo de fantasma dela. Passei muito tempo tendo esses pesadelos que eram muito ruins. Era uma sensação que eu não sabia explicar, mas sempre vinha essas imagens e eu sempre acordava. Era

muito difícil para mim, ficava com medo, umas coisas meio esquisitas, sabe? E de sonho mesmo, eu lembro de um que para mim foi muito marcante, porque a gente dá um abraço na praia, num lugar que a gente sempre ia. A gente se abraça primeiro e eu tô seguindo ela loucamente, e ela não olha para mim. Depois eu paro e a gente se abraça. E esse para mim assim foi um ponto de mudança. Então, como que um sonho pode fazer isso, né? Foi assim que eu me acalmei, parei de ter medo. Eu parei de ter pesadelo com ela. E ficou tudo bem. É muito louco como [o sonho] se mistura com a vida. O filme mesmo foi se consolidando nos sonhos que eu ia tendo tipo de necessidade, como se tivesse que fazer esse filme. Eu sonhava muito e tinha essas coisas. Então é muito ligado, né? Muito ligado mesmo. E muita coisa, eu acho que está misturada. Eu lembro direto de coisas através das fotos também. A gente cria memória através das fotos. Eu falo sobre isso também no começo do filme. Muita coisa, eu acho que eu vou criando. Eu lembro, por exemplo, que minha mãe falava que eu não gostava de comer mamão. Eu tentei resgatar uma foto específica lá do lugar que eu ficava comendo mamão. Era uma cadeirinha muito pequena. Então eu me pergunto se eu comecei a criar uma memória? Eu não sei se eu comecei a lembrar desse momento que eu não gostava de comer mamão, ou se, hoje, eu comecei a criar uma memória desse momento.

Fabio Belotte: O falecimento da sua amiga foi um evento na sua vida que podemos dizer se tratar de um trauma? Como você lidou com isso especificamente no filme?

Nara Normande: Então, na verdade, eu tinha uma vontade de fazer um filme. Trazer um lado mais pessoal ainda do que eu trouxe em “Sem coração”. Tenho interesse por filmes autobiográficos também. Meu próprio longa que estou fazendo é assim. Mas foi a partir do acidente mesmo que a ideia veio à tona no sentido de fazer o “Guaxuma”. Realmente foi um trauma e foi um processo de cura mesmo, porque o sonho que eu tive foi em um período curto. Depois do acidente, ela passou uma semana no hospital. Talvez tudo tenha acontecido em um período de dois meses. Eu fiquei meio atormentada. Então foi nesse momento que eu comecei a fazer um pouco [do filme]. Seis meses depois de realmente escrevê-lo em 2011. Comecei a escrever as primeiras ideias, então teve um tempo até ali. Foi difícil processar tudo que estava acontecendo. E pensei que queria era fora, como em um processo de tipo de cura mesmo. No início eu estava muito sensibilizada ainda, então eu chorava e escrevia, chorava e escrevia. E foi muito interessante porque aos poucos eu fui me acostumando com aquilo. Eu tinha que me acostumar porque eu escrevi um projeto para mandar para o edital, então eu tinha que falar

sobre o filme. Depois que escrevi o projeto e fui defendê-lo em uma apresentação pública lá no Fundo de Cultura em Pernambuco, eu chorei. - Ai meu deus do céu foi horrível! Pensei que não fosse aprovar porque não consegui me controlar. Pensei: “Não vou ganhar nada assim.” Mas a galera adorou. Acho que viram que era uma coisa super verdadeira ali, né? E o projeto estava bem escrito. Então eu fui me acostumando com essa ideia, e o filme levou muito tempo para ser feito e só foi lançado em 2018, apesar de ter iniciado em 2011. Claro que não foi esse processo todo que eu passei animando o filme, mas foi um processo de amadurecimento. Escrevi uma versão, escrevi outra versão e fui tentando conseguir dinheiro. Quando eu consegui filmar, daí eu fiz uma coprodução com a França, para poder fazer o filme do jeito que eu queria fazer. Então eu fui aprendendo e curando. No meio do processo tinha que dirigir um monte de gente fazendo cenas sobre minhas memórias. Várias animadoras e animadores. Acho que 9 ou 10 que eu tinha que dirigir. Então eu tinha que falar ali bem diretamente assim com a galera sem me emocionar. Mas quando eu fui filmar as fotos na areia, no lugar que é a praia de Guaxuma, que eu voltei lá para fazer as coisas com as fotos, daí também me emocionei, não consegui segurar. Mas foi muito interessante o processo até lançar o filme em 2018. E aí o irmão da Tayra, foi para Anency porque eu lancei o filme lá. E foi muito interessante mostrar um filme que eu já tava há muito tempo fazendo, então eu me emocionava, mas não no mesmo lugar. E tem outros tipos de emoção, mas ver as outras pessoas se emocionando, tanto pessoas da família, a mãe dela, enfim todas as pessoas que conheciam ela, e pessoas desconhecidas se conectando com a história. Acho que foi muito importante para mim ver as pessoas se reconhecendo nessas memórias. Poderia ser memória de qualquer um ali, só que eu tinha que transformar essas memórias em um filme. Não é um filme que é só para mim, é para mim, mas também é para me expressar e para que outras pessoas se identifiquem. E como que essas pessoas se identificam com a minha memória? Enfim foi um processo sair desse meu universo [muito particular] e fazer com que as pessoas se identifiquem. Isso tem que ser bem pensado e bem construído. A linha da amizade para onde que vai? O acidente no meio, como que vem um acidente? Para poder conseguir trazer exatamente as emoções que eu queria e que eu sentia para o espectador. Por exemplo a cena do abraço que é quando a gente fala do sonho e a gente se abraça. Eu queria muito que as pessoas sentissem o que eu senti nesse meu sonho. Esse sonho-memória. Como que eu vou fazer isso para que as pessoas realmente sintam esse alívio também? Vou fazer no mar mesmo, com um boneco gigante, tipo o mar vai vir e vai chegar até as bonecas. Eu acho que eu consigo uma emoção ali que é o mesmo tipo de emoção que eu senti. Então foi essa busca assim o tempo todo no filme, indo e voltando em alguns lugares para poder encontrar.

Fabio Belotte: Perfeito! E as fotografias que você mencionou aparecem como rastros da realidade. Por que você opta por utilizá-las no filme?

Nara Normande: Eu acho que era uma forma de me conectar um pouco mais com o real. Porque eu já não trazia nada ali. Eu queria mostrar um pouco de como eram esses rostos. Então para mim era muito importante poder visualizar isso um pouco, e misturar [com a animação]. Mas você não vê ninguém animado. Você vê ali os rostinhos. E você vai ver as histórias sendo contadas pelos personagens. E levar as fotos para o lugar também, a coisa física, de levar para areia, encravar na areia, deixar na praia. Vou deixar as memórias ali sabe? Tinha toda essa brincadeira que era importante para mim. E eu tenho muito dessa coisa, eu gosto de fotos. Eu lembro que na época eu vi muito uma artista canadense chamada Annie Frame, que trabalha com fotografias antigas, não sei se você conhece. Ela faz uns furinhos nas imagens assim e trabalha com fotos que ela vai catando em vários lugares. Ela pega e vai furando com os alfinetes e trabalha com a luz por trás. Eu lembro que na época isso me inspirou muito também. Me traziam sentimentos. Muito interessantes essa coisa das fotos antigas com uma luz por trás, porque ela vai formando uns desenhos. É muito lindo, depois se você puder procurar. Ela vai fazendo esses desenhos e me trazendo um sentimento muito massa. Então também tem esse lugar das suas referências, das suas memórias de referências.

Fabio Belotte: Como que você vê o crescimento da animação tentando ocupar um pouco desse espaço que era só do *live action*, que a gente conhece pelo menos por meio desses grandes festivais. Até pouco tempo atrás - isso tem acho que tem uns 10 anos - que a animação não-ficcional está sendo mais comentada e mais estudada.

Nara Normande: Eu acho super importante. Inclusive para a gente quebrar preconceitos, quebrar barreiras. Eu acho importante fortalecer maneiras diferentes de fazer, mas eu sonho com um lugar quem não existam mais rótulos, porque é aí que eu me encaixo. Eu faço diferentes tipos de filme, só depende da história que vai ser, sabe? É legal quando a gente consegue circular em lugares que eram só do *live action* em que animação vista como um filme. Por exemplo, Gramado, a gente ganhou prêmio de melhor curta, sabe? Não tinha acontecido isso lá ainda com um documentário animado. Participar de Festivais importantes foi muito importante

para que eu pudesse compreender onde se pode chegar. Porque aí as discussões também dentro de festivais onde o filme chega são muito maiores, né? Quando você consegue atingir outros públicos, você começa a interagir com a rede, e colocam a sementinha ali nessas pessoas que tinham tipo um pensamento muito restrito sobre o que é animação e o que é documentário. Do que é o *live action*, né? Você começa a estimular também essas pessoas. Eu acho super importante essas barreiras que são quebradas. Um exemplo é o dia que eu fui com Guaxuma a um festival de documentários. Foi muito interessante as discussões que surgiram ao redor do tema. É realmente muito massa quando tem esse efeito, uma animação ser julgada como um filme qualquer com todos os méritos que possa ter.

Fabio Belotte: Sim, deveria ser o normal.

Nara Normande: E eu acho muito importante a gente continuar tentando. Só vai crescer mais, no sentido positivo mesmo. Porque quando se fala em crescimento, se fala e se pensa muito no mercado de animação. Essa inserção em outros lugares vai alimentar outras coisas. Eu conheço muita gente que só falava de filmes de animação e não conhecia muito outros formatos e estilos. E é importante você também conhecer, até para entender as linguagens que você utiliza, entender como que você pode inovar em um lugar ou outro. A animação precisa ocupar outros lugares.

Fabio Belotte: E isso tem a ver com a direção desses projetos?

Nara Normande: É muito interessante e quando você se propõe a dirigir, né? Porque você pode escolher ser um técnico ou técnica de animação. Mas quando você escolhe dirigir e contar histórias, trabalhar com linguagem eu acho que é super importante ter um contato maior assim e se abrir para o mundo do cinema.

Fabio Belotte: Sim, por isso que a gente tem essas pessoas que conseguem compreender o que é uma animação não-ficcional ou um documentário animado, e olhar para isso sem preconceito.

Nara Normande: Sim.

Fabio Belotte: Quando a gente fala em memória afetiva te leva para algum trecho ou algum *frame* específico do filme?

Nara Normande: Me leva para o abraço, mas também me leva para a cena da gente nadando nos corais. No caso, um pouquinho dessa leveza mais do início de “Guaxuma”. Me leva para memória afetiva, ali tem um abraço. E e tem também a cena do Cajueiro com a neve que me conecta muito com o todo. Não sei se é uma coisa que vai proceder o acidente. Mas ainda é uma memória leve.

Fabio Belotte: E quando a gente fala de memória traumática?

Nara Normande: Sim, aí vem, né a cena do acidente, né? A cena do acidente a cena que vem ali com tanta força que toma toda aquela sequência, né. O acidente é que a memória traumática eu não vivi, então não é exatamente uma memória, né? Não é um sonho, mas eu imaginei como foi, porque era uma moto. Imaginei que se colocasse meus sentimentos ali, mesmo caóticos, de uma forma abstrata, poderia representar uma memória de um acidente que eu não vivi.

Fabio Belotte: Sim, e quando a gente fala de esquecimento? Sabendo que esquecimento é uma coisa que está muito presente na tese, e também que é uma unidade fundamental da nossa memória. Afinal, seríamos pessoas completamente caóticas, se lembrássemos de tudo o tempo todo. Então o esquecimento é uma resposta do nosso organismo, porque a gente procura o que a gente precisa, e não guarda nem 5% as vezes. Por isso a gente esquece muita coisa.

Nara Normande: Sim. Esquecimento eu não sei se entendi muito bem, mas por exemplo a cena que ela [Tayra] está no caixão, é uma coisa que eu realmente não tive. E a coisa dos tsurus que foi um momento muito triste para mim, ao mesmo tempo. Ela passou um tom mais leve, quase esquecido sabe, como se eu não tivesse a visto no caixão. Mas eu tenho isso ali, como se fosse um esquecimento colocar aqueles origamis no caixão. Representou um esquecimento daquela imagem.

Fabio Belotte: E alguma memória que está se passando ali dentro de manchas s que a gente não consegue reconhecer visualmente mas que você acha que faz parte de uma memória.

Nara Normande: O acidente também. Eu acho que faz parte de alguma forma, porque é mais abstrato para quem não sabe que foi um acidente de moto. Então eu acho que é um lugar mais abstrato do filme.

APÊNDICE B – ENTREVISTA COM TIAGO MINAMISAWA

MINAMISAWA, Tiago. Investigação sobre os filmes “Sangro” e “Mensagem de uma noite sem fim”. Entrevista realizada por chamada de vídeo online no dia 22 de novembro de 2022.

Fabio Belotte: Tiago, porque você decidiu fazer tanto “Sangro” quanto o “Mensagem de uma noite sem fim”? Quais foram suas motivações?

Tiago Minamisawa: Acho que são motivações diferentes. É até legal a gente falar dos dois filmes porque eu acho que a partir do momento que tem o segundo eu parto de uma análise menos de uma obra só, e mais de uma tendência de temas que me desperta interesse. A gente consegue ter uma ideia mais ampla, até porque o “Sangro” é uma obra bem coletiva, né assim por mais que ele parte de motivações bem pessoais assim, mas ele coletiva, então ali envolvia a ideias também do Bruno e do Guto, que foi a pessoa que animou também o filme. Então envolveu bastante essa colaboração entre nós três assim para criação do filme. E aí quando veio “Mensagem de uma noite sem fim”, eu acho que eu começo a sentir um pouco do que me atrai quando eu faço um filme. E assim a foi a motivação do “Sangro”. Ele parte de uma questão pessoal que eu vivi com o Caio, que é o meu marido, é quando ele descobriu que tava vivendo com HIV, a gente estava com duas semanas de namoro. Eu já tinha escrito antes um texto. Isso foi uma coincidência que acabou acontecendo. Mais ou menos um anos antes, eu havia escrito um texto que era sobre uma pessoa que iria falar para alguém que ela tinha tido relação sexual e que estava com HIV e vivendo com HIV, para que essa pessoa pudesse se testar, porque elas haviam feito sexo sem proteção. Então eu tinha escrito esse texto em 2016, aí eu mostrei para o Bruno que é um grande parceiro, amigo de trabalho e tudo artístico. Na hora que ele viu esse texto ele falou assim: “isso é um filme”, e começou a chorar. Aí a gente começou a desenvolver como um projeto de filme. Colocamos no edital em novembro e não foi selecionado. Aí eu meio que engavetei esse projeto. Quando foi em fevereiro do ano seguinte eu comecei a namorar o Caio, e aí foi que ele descobriu com duas semanas de namoro que a gente tava vivendo como vai ver. E aí quando a gente começou isso e viveu esse momento de descoberta os primeiros passos ali do tratamento juntos. Uma das coisas que o Caio trouxe foi que ele ficava que a questão da saúde para ele era uma questão que racionalmente ele conseguia lidar bem porque ele sabia que um remédio ia deixar indetectável e que isso não era mais uma sentença de morte nesse sentido, mas algo que assustava muito ele era o preconceito social, né? Achar que agora ele iria ter que voltar para o armário. Depois de tanto luta para sair do armário sobre ser gay,

ele acabaria tendo que voltar para o armário sobre a questão de viver com HIV. E aí foi quando eu falei para ele falei que não ia ser assim, que eu iria fazer um filme em que ele poderia falar para o mundo inteiro. E teríamos a possibilidade de mudar a percepção das pessoas sobre essa questão, que iríamos tentar criar um mecanismo de conscientização e de combate ao preconceito. Foi quando eu voltei a falar com o Bruno que a gente tinha que fazer esse filme. A gente pôs em um outro edital. E aí dessa vez foi selecionado e começamos a produção do filme.

Fabio Belotte: Perfeito, excelente história! E o “Mensagem de uma noite sem fim”?

Tiago Minamisawa: No caso do “Mensagem”, a motivação foi primeiro o dinheiro, eu estava realmente precisando de dinheiro devido a pandemia. Eu e o Caio estávamos olhando para todos os tipos de editais que saíram para conseguir ajuda emergencial e tudo então partiu um pouco dessa motivação primeiro, por esse edital do Itaú. E aí eu acho que foi justamente assim, eu tinha eu nessa época, e ainda tenho, um amigo que a gente fala todos os dias. A gente é muito próximo assim e eu tava muito nessa coisa, de trocar com ele muito quando estávamos em isolamento social. Foi quando veio essa coisa de fazer um filme e a ideia de falar um pouco sobre o que eu tava sentindo naquele momento. Eu sou uma pessoa que não externalizo muito o meu lado emocional, e acabo ficando muito preso a ser uma pessoa muito centrada e muito racional. Eu acho que foi um mecanismo que eu achei de conseguir expor um pouco do que eu estava sentindo, falando mesmo e até para uma autoanálise, sabe? Acho que desde o “Sangro” foi uma experiência muito louca de entender como a arte pode funcionar como um processo de cura também. E eu acho que o “Mensagem de uma noite sem fim” veio muito nesse lugar de desabafo, em que eu pude me ouvir depois e pude viver e sentir que eu tava sentindo naquele momento.

Fabio Belotte: Analisando os dois filmes, no caso “Mensagem de uma noite sem fim”, você não lida exatamente com memórias, você intenciona um desejo de reaver aquilo que foi tirado de muita gente durante a pandemia, pelo menos a maioria que pode optar pelo distanciamento social. Desde o início da pandemia, ficar em casa teve toda essa reserva. E aí você tá querendo reaver o que? Me parece que você está em busca de desejos que não chegaram a ser memórias porque não foram vividos, correto? E você lembra de coisas, mas você não relata, ou seja, são memórias que estão veladas, você não está falando sobre elas, mas dentro desse vazio que você tá sentindo na hora que você fala sobre querer voltar

para isso que está no passado. Acho que todo mundo nesse período estava sentindo a mesma coisa, querendo voltar para uma certa “normalidade”, mas que não era possível naquele momento, e por quase dois anos. Já no “Sangro” você lida com memórias e acredito também que foi de uma forma muito dolorosa, né? Porque é um filme é um filme doloroso, não é um filme fácil. A animação vem muito para dar um tom de leveza, mesmo assim, a gente ainda sente a dor da outra pessoa que está relatando. Você que lidou com isso diretamente, como foi acessar as memórias do seu marido?

Tiago Minamisawa: Então, eu acho que no caso do “Sangro” foi até interessante. Como ele é uma escrita conjunta entre Bruno e eu, trouxe muitas coisas que o Caio falava, tinha a base desse texto que a gente tinha feito anteriormente ali em novembro. Então tinham frases que permaneceram, por exemplo: “pensei que essa hora já estaria morto”. E aí tem coisas que são frases específicas do Caio. Essa coisa das Enfermeiras, por exemplo, é uma situação real que ele viveu e que me surpreendeu muito. Só a pessoa que vive é que sabe desses lugares que a gente encontra aquela peculiaridade, do famoso lugar de fala que você só encontra com quem viveu, e não só uma pessoa que está se colocando no lugar. Eu acho que teve bastante coisa que o Caio foi trazendo e foi muito importante a presença do Bruno também no filme. Para justamente criar uma coisa que eu acho muito importante assim, que é a universalidade dos temas assim, sabe? Eu não queria um filme que só falasse com o Caio só a experiência do Caio, mas que tocasse as pessoas em lugares que às vezes não toca. E isso acabou acontecendo mesmo, pessoas que nunca conviveram com alguém que tem HIV, não tiveram nem próximo assim de uma experiência como essa, mas sentiram o filme tocando, seja da finitude da vida ou seja porque passaram por algumas experiências também em que a vida foi colocada em risco, seja um câncer ou alguma coisa assim e que vieram depois falar comigo que se identificaram muito com a história. E então foi um processo interessante a relação da escrita do roteiro. Porque ele se divide mesmo entre memórias e entre o texto. E eu acho que um grande desafio do filme para mim foi, junto com o Bruno, dar um final para esse filme. E o final foi a parte mais difícil para mim porque ele não era o final de um filme, ele era um lugar em que eu ia dar um final para o Caio, entendeu? Em que eu ia colocar palavras que alcançassem um sentido para a vida. Então a minha responsabilidade ali era muito maior, e deixou de ser só um filme, sabe assim? Esse foi um desafio que eu e Bruno quebramos muito a cabeça para chegar nesse texto. Além do que, não só pelo Caio, mas principalmente por ele porque a personificava nele, mas para todas as pessoas que vivem essa situação. Eu acho que quando você faz um filme político dessa forma, é o seu compromisso. Deixa de ser pessoal e se torna uma causa. E aí a

causa é muito mais complexa. E u não sei eu ligo muito para o sucesso que o filme teve, mas ter conseguido de alguma forma atingir esse objetivo. Em relação ao “Sangro” era isso em relação à memória. Já em “Mensagem de uma noite sem fim”, ele foi quase um fluxo contínuo da Clarice [Lispector], uma escrita que eu não pensei muito. Eu sentei, e literalmente deve ter sido uns 20 minutos no máximo que eu escrevi o texto, porque estava tudo tão presente em mim. Lógico que tem coisas que a gente poetisa de si. Mas no geral foi um grande desabafo que eu fiz e que foi muito rápido de sair.

Fabio Belotte: Você mencionou há pouco, que os filmes foram de certa forma, um processo terapêutico. Fala um pouquinho sobre isso.

Tiago Minamisawa: Foi, com certeza. Eu gosto muito do processo. Assim na verdade, eu sou mais viciado no processo do que no resultado. Acho que é um momento em que a gente colhe os frutos daquilo, onde entra o glamour do cinema, né? Coisa que te devolve como um realizador. O que é legal do resultado é ver que você é capaz de fazer. Acho que isso é o interessante, mas eu converso muito com Bruno também que a realização é o que dá o tesão da coisa para a gente. A realização que é o processo de realização, por isso que eu acredito em processos, eu não sou daqueles que acredita no cinema industrializado, porque eu acredito no cinema como troca, como aprendizado eu acho que é eu gosto de trabalhar com a equipe porque eu acho que é um momento que você tem muitas trocas com pessoas que você admira e que aprende muito sobre isso. Por exemplo no caso do “Sangro” foi um processo de aprendizado, por exemplo, o Guto é um menino hétero branco, que nunca passou pela cabeça dele a questão do HIV, , nunca foi como é, por exemplo para mim porque e como era para o Bruno. Desde a primeira relação sexual que eu tive na minha vida, o HIV já estava ali na minha cabeça. Se você for pensar, uma pessoa hétero quase não faz teste, é muito comum. Você vê que eles nem sabem exatamente sobre sorologia. E para uma pessoa, alguém praticamente, não existe isso, a gente está sempre se testando, está sempre com medo. Parece algo que permeia nossas relações. Isso foi uma super troca com o Guto porque ele aprendeu muito sobre essa questão, ele teve que fazer uma imersão muito grande nesse universo para conseguir retratar dessa forma na animação. Acho que tem muitas coisas que a gente acha muitos elementos de pesquisa, né? Geralmente eu já tenho um discurso muito conciso sobre essa obra, porque a gente pesquisou tanto, estudou tanto e se desmanchou tanto que foi atrás do que seria preconceituoso, de como que se aborda um assunto para que a gente consiga realmente. A grande questão do filme político, que quando você pega uma causa você tem um compromisso e é um teto de vidro.

Porque qualquer coisinha, um ponto fora da curva invalida sua obra, e gera um negócio conhecido como cancelamento.

Fabio Belotte: É verdade.

Tiago Minamisawa: Muita coisa. E eu acho que para além disso aí, tem a questão do Caio, né? Ele falaria melhor, mas eu sinto que o cara é uma pessoa muito fechada. Ele não é do cinema nunca teve pretensão de ser ator nem nada. Não é isso para ele, e principalmente ele não abre muito o que ele sente, ele é muito racional e se fecha bastante. Ele soube lidar com o HIV de uma forma que eu não sei se eu saberia. Muito estruturado, sempre racionalizando todas as coisas. E quando a gente foi decidir quem ia fazer a voz do filme na verdade, a gente ficou meio que em dúvida porque tem uma questão quando a gente faz uma narração em *off*. Que não é só ler um texto, né? Você precisa ter variações para que a voz não fique chata. Então a gente começou a buscar atores. Era fundamental que tivéssemos uma pessoa que vivesse com HIV. Esse lugar de fala era muito importante para gente, e começamos a procurar atores que vivem com HIV. E aí eu fiz um primeiro teste e foi horrível. Era tipo era uma encenação. Que tirava completamente a veracidade, do filme. E aí chegou nesse ponto que falei que tinha que ser o Caio. E aí eu perguntei se ele topava fazer, tendo a noção que poderia ser exposto para o Brasil inteiro, e vai correr o risco que a sua mãe saiba, né? Porque ele nunca falou para a mãe dele. Por exemplo, o filme pode circular o mundo inteiro e você tá ali, né? Na linha de frente dele, ele falou que topava. Só sei que no final das contas acabou acontecendo mesmo assim e foi muito louco, porque ele fala muito disso ele fala de como isso foi um processo de cura para ele mesmo. Tanto o fato de revisitar o texto várias vezes que ele teve que estudar e ler. E aí a gente chamou um preparador vocal. Então ele ficou fazendo exercícios vocais com o texto. Foi um negócio que ficou batendo muito a tecla na cabeça dele dessa vivência. Ele gravou esse texto um ano depois quase do diagnóstico. Então teve que reviver aquelas experiências que ele já tinha passado, e depois cada vez que ele foi a uma sessão do filme. Cada vez que rolou, foi uma experiência muito louca na minha vida ter vivido isso porque a gente ia para o cinema com 300 pessoas, e aí tava meu marido ali falando comigo na tela. Um processo de se ouvir, né? Quase a terapia que a gente faz de ouvir o que ele tava falando, revisitar e repensar. E fora que a reação das pessoas pós filme também foi muito louca, porque elas vinham abraçar o Caio. Queriam falar com ele, era quase como se conheciam. Isso o ajudou no medo que ele sentia em contar sobre a condição. O ter ficado no armário de repente se torna um processo de acolhimento de carinho. E isso foi muito cura para ele mesmo, uma cura emocional.

Fabio Belotte: No “Sangro” eu acho que foi uma reafirmação para o Caio. Imagino que toda vez que ele viu o filme, ele mesmo falando com ele mesmo, mas de uma outra perspectiva. Que foi um texto que você fez junto com ele, então acho que isso sempre reafirmava, né?

Tiago Minamisawa: Exatamente assim. E foi muito bonito, foi algo que mudou para mim. A ideia do que era fazer arte. No discurso eu acreditava que a arte era cura, mas ali no “Sangro”, vivenciei real. A arte cura, e arte e vida são uma coisa só, a linha é muito tênue entre o que é a sua arte e o que é a sua vida. Pelo menos dessa arte que eu faço e que eu acredito. “Mensagem de uma noite sem fim” foi um processo natural de me encontrar ali naquele lugar fazendo arte e tentando encontrar um processo de cura novamente. E isso é a mesma coisa que o cara passava também, eu fui percebendo eu tava nesse lugar de negação de dizer que eu sempre fui assim, que sempre estava tudo bem. Quando criança era assim, enquanto meus irmãos davam trabalho, eu era a criança que sempre era responsável que sempre fazia tudo para não dar trabalho para ninguém, e eu enxerguei como eu sempre faço isso, não importa se o mundo tá num caos que todo mundo se fragiliza eu tento fingir que nada tá acontecendo, que está tudo bem. E esse filme foi um lugar que eu pude ser eu mesmo falando comigo. Foi um lugar que eu pude sentir que eu não tava bem, e que tá tudo bem não estar bem. A arte me trouxe esse lugar de conforto, de poder dizer isso, e poder me aceitar nesse lugar frágil. E foi interessante porque depois do filme pronto, eu mostrei o corte final para a Ana. Ela se emocionou muito e me mandou uma mensagem que foi muito linda dizendo que ela precisava ver para entender coisas que ela estava sentindo naquele momento, porque também tinha se fechado. Ela disse que chorou muito vendo filme, e chorou porque eu percebi que não tava chorando sozinha. Foi assim que esse filme acabou abrindo esse canal que eu não tava me permitindo, sabe?

Fabio Belotte: Toca no lugar também muito especial, porque quase ninguém tá muito afim de falar sobre o que aconteceu. Principalmente quando a gente estava em pandemia. Acho que precisa ter uma coragem para chegar e admitir que olha né? Não tá legal assim ninguém tá bem na verdade, né? Uma novidade é uma coisa que né nos registros históricos aí tem teve a gripe espanhola. Mas a gente não tem exatamente registros audiovisuais sobre isso do que foi algumas fotografias e sabe exatamente como foi não tinha precedentes históricos para realmente era uma coisa inédita que todo mundo tava vivendo junto assim então. Era normal, as pessoas não estarem bem, mas o que mais a gente

escutava não tô bem. Tô fazendo um monte de curso. Tô ocupando meu tempo com um milhão de coisas diferentes e na verdade são no subterfúgio, né? É o subterfúgio para as pessoas dizerem que não tá bem mesmo. Esse filme toca exatamente nessa ferida que parece boba. Mas você quer o que todo mundo tava sentindo, talvez a Ana que foi animadora, né? Talvez eu acho que ela tenha se identificado exatamente com isso, né? Muita gente deve ter assistido deve ter se identificado também porque Não tava ninguém bem até hoje, aliás vai ter que ter consequências por muito tempo, né?

Tiago Minamisawa: Pois é exatamente. E aí existia realmente isso que você falou de um processo de negação. A gente está em uma sociedade que preza tanto por esse bem-estar e essa felicidade a qualquer custo, que e me angustiava, mas eu tive que lidar no começo. Porque eu sou uma pessoa que faz muito exercício físico e tudo era o fato de ver perfis das pessoas mostrando como fazer exercício em casa e eu não tava nem um pouco a fim, não tava conseguindo. E aí eu me começava a me martirizar de não estar fazendo exercícios, né até chegar no lugar de paz e falar “não tô bem”. Não quero fazer e está tudo bem assim. Se eu não conseguir manter o corpo que eu tinha tá tudo bem também, eu não gosto de fazer em casa. Não quero pegar balde para ficar levando de um lado pro outro. Eu aceitei fechar um pouco a janela dessas pessoas e desse discurso de que você tem que ser motivado.

Fabio Belotte: Tiago, eu queria que você falasse da perspectiva da escolha das técnicas.

Tiago Minamisawa: Então na verdade eu acho que a animação que me escolheu. Toda a minha carreira em filmes autorais é em animação. Desde o TCC na universidade que eu fiz o filme “Um lugar comum”. Foi uma coincidência enorme cair na mesma sala na faculdade do Jonas Brandão, que hoje é um animador e que estava interessado em fazer animação. E tudo do mundo da animação foi ele que me mostrou e principalmente do mundo do curta-metragem de animação, né? Porque é diferente da ficção. O prestígio da animação está no curta-metragem não está no longa-metragem, é diferente da ficção, né? Então se você for ver os grandes realizadores de animação, os grandes autores de animação todos são curta-metragistas. A não ser quando você tem grandes estúdios que são fora da curva. Então foi quando o Jonas me mostrou o mundo do curta-metragem da animação que eu não conhecia e a gente fazia faculdade em São Carlos. Essa história é porque as pessoas não entendem muito bem da onde vem esse lugar de fazer animação, mas na hora ali a gente tava pensando em fazer o TCC. E aí foi quando eu topei fazer com Jonas o TCC que é “Um lugar comum”. Eu fiz o roteiro, a produção, e ali

foi onde me picou [“o mosquito” da] animação. É engraçado porque eu nunca tive interesse em animar ou desenhar. Gostaria de saber desenhar, mas não fui atrás não estudei desenho, mas sempre eu vi as histórias para mim são contadas através da técnica de animação. Assim é como eu vejo audiovisual, antes mesmo de saber como seria o filme. O “Sangro” eu já sabia que ele era um filme em animação. Eu sabia que essa história tinha que ser contada assim, e quando Bruno e eu começamos a pensar que tipo de linguagem que a gente usaria e tudo é que a gente percebeu que ele era um filme que tinha essa coisa pessoal muito forte. Então foi quando a gente começou a pensar que seria interessante ter alguma autorialidade. Tem que ser uma pessoa que fosse um autor em animação, que fosse capaz de fazer todas as partes do processo. Desde o animatic até a finalização. E aí a gente começou a buscar alguém de animação que tivesse esse perfil e que também fosse uma pessoa jovem. Que não fosse uma pessoa que tivesse mais ou menos a idade do personagem. Foi quando a gente encontrou o Guto a gente convidou o Guto para ser essa pessoa, porque ele é uma é um prodígio da animação. Ele hoje deve estar com os 29 anos, mais mas sempre foi alguém que se destacou muito, principalmente por essa questão de ser um autor em animação, capaz de fazer tudo. Então foi o lugar que encaixou mesmo a linguagem para a gente com o próprio depoimento. E o caso do “Mensagem de uma noite sem fim”, eu acho que tinha bastante disso também, de ser a Ana que também tem esse perfil de ser uma pessoa autoral em animação. Mas na verdade eu fui de encontro com as animações dela. Foi realmente as histórias que animação dela me contavam, que para mim ela já estava falando sobre isso. Ela estava fazendo esses testes. Ela já estava dando os depoimentos dela sobre a pandemia. Eu só precisei realmente editar de uma forma coerente com o texto.

Fabio Belotte: E quando você utiliza animação, não é como se fosse se ela tivesse representando nem descrevendo assim, mas você usa tecnicamente como um registro. Você acha que ela tem esse caráter de expansão, se a gente comparasse por exemplo, dentro das limitações que a gente sabe que o live-action tem, talvez fosse. Só representar ou uma câmera parada numa pessoa e ela contando essa mesma história e na animação você tem você simplesmente não tem limites, né? Porque ali você Você tá trabalhando quadra quadro. Principalmente quando *stop motion*, né? Você tá elaborando ali construindo e lapidando ao mesmo tempo todo esse todo esse quadro assim, né? Por isso que pensar animação de uma forma temporal é muito interessante que no live-action você não tem essa precisão, né? Você coloca para filmar, né? Você tem o tempo que você colocou o rack ali que apertou para gravar e depois quando você desliga o que tá ali dentro, você não exatamente esculpiu no caso da animação você sim você né? Você tá

escutando ali que a unidade mínima, o *frame*. Você está indo no coração do filme que você tá intervenção direta no *frame*, né naquela única aquela unidade mínima ali do filme. Então é que você acha assim das contribuições da animação nesse caso em relação ao *live action* assim para você e nas suas propostas assim de filmes tanto conheças, quanto que você pensa assim mais para frente.

Tiago Minamisawa - 2:48 PM: É bem interessante isso que você falou, né? Eu acho que é realmente assim uma das coisas que mais me encanta mesmo da animação é esse domínio que a gente tem sabe sobre o todo. Eu nunca termino um filme sem ele ser exatamente do jeito que eu quero. Eu até uso uma brincadeira assim que eu falo da diferença do live-action para animação: “olha, você não pode jogar a Fernanda Montenegro três vezes no mar. Se você jogou uma vez e não ficou bom, você vai ter que usar essa cena porque vai ser muito caro refazer. No cinema brasileiro, principalmente, você não vai ter essa chance, você tem diária super apertadas e é tudo muito caro. É um taxímetro ligado. E na animação não. Na animação a gente tem o domínio. Você tem completamente o domínio do resultado. Eu consigo ver e antecipar mais ou menos como vai ficar a cena antes de animar. Eu sei que às vezes é meio loucura você refazer uma cena animada, né? Mas é possível. E então eu gosto muito desse controle, eu me sinto num lugar mais seguro quando eu tô trabalhando. Tem inclusive muito documentário que usa cenas animadas no meio dele para fazer reconstituição ou para poder criar ali um pensamento, um sonho que a pessoa teve ou alguma coisa assim. Flee é um exemplo ótimo de filme recente que fez isso. Tem outro aspecto que a animação traz que para mim no “Sangro” que foi importante de uma certa forma, ela quebra barreiras. Sabe quando você assiste um documentário que é uma pessoa sendo entrevistada, que você só está olhando a pessoa falando na entrevista. Não sei, mas de alguma pode criar algum tipo de barreira, pode criar uma empatia muito grande, mas pode criar uma barreira do tema. Ser pesado ou ser monótono, você e os meus preconceitos saltarem. Quando tem animação me dá uma sensação de que animação de prega uma peça. Ela te pega sem você perceber, e quando você percebe, lá já te levou. Eu acho muito engraçado por exemplo no “Sangro”. Quando a tem a cena da cobra, tinha pessoas que pulavam na cadeira de medo ou de susto. É aí que você vê o quanto que a animação já tinha colocado a pessoa em um lugar do imaginário. Acho que porque a animação está muito ligada filme infantil, parece que a gente entra no filme de uma forma mais inocente. E aí quando você percebe, você leva um bote de uma cobra, sem ser real.

Fabio Belotte: É verdade é uma ótima analogia.

Tiago Minamisawa: Sim.

Fabio Belotte: Porque É muito mais acessível digamos assim, né? Quando você vê que não tem uma realidade ali representada da forma como a gente imagina que vai ser quando a gente sabe de antemão que é um documentário, né? Porque aí quando fala bom documentário, já vou me preparando né para realidade pegando fogo ali aí quando você chega e Tecnicamente não é exatamente isso que está sendo representada, pelo menos de mageticamente esteticamente é uma outra abordagem diferente, aí vem a surpresa, né? Exatamente que você tá falando foi uma ótima analogia é um bot mesmo é realmente uma cobra que você toma assim, quanto também é um filme muito político como seu né? Temos que são mais leves são as vezes são histórias afetivas que também não deixa de ser um bote, mas assim tipo Positivo, né? Aliás. As duas são sentidos positivos, né, mas eu acho que de uma forma mais afetiva digamos assim, né? Esse é um impacto no caso do "Sangro".

Tiago Minamisawa: O filme da Nara [Guaxuma] eu acho que tem muito esse efeito. O choque que o filme da Nara fez que inclusive, foi referência para mim no "Sangro". Foi o primeiro filme que realmente estourou assim no Brasil, com esse tipo de linguagem. Eu acho que é muito legal o que o filme dela faz. Exatamente isso, você não sabe o quão séria vai ser a narrativa até quando ela até que ela te pega assim. E aí você já tá entregue a emoção. E eu acho que o "Sangro" e o filme da Camila Cater ["Carne"] também, né? Teve o "Torre" da Nádia torre que soube trazer bastante isso das memórias.

Fabio Belotte: Foi ótimo a sua referência e até te pedi isso no final, mas como se já é Nádia.

Tiago Minamisawa - 2:54 PM: É torre da Nádia, ela é inclusive, ela é programadora do SESC Santos.

Fabio Belotte: Ai que legal.

Tiago Minamisawa: E aí deixa eu ver o nome sobre o nome dela Nádia Mangolini. Tem até aqui no Vimeo, o filme dela já vi aqui que tá que é um filme sobre Memórias da ditadura.

Fabio Belotte: Ah que ótimo.

Tiago Minamisawa: Então são três depoimentos que ela faz sobre isso o da Nádia foi antes do Guaxuma. Inclusive foi? Um filme que vem é outro que eu acho interessante, agora é só para lembrar. Dossiê Rê bordosa do César Cabral, aí já não li uma coisa mais de humor, mas ainda assim é um documentário e Aí eu mais voltando. Então eu acho que é isso assim, eu acho que são filmes que o carn eu acho que tem muito isso também, né? Ele tem essa coisa de ilustra de uma forma que eu acho que a animação Ela traz um pouco o Sublime assim da beleza assim, né te dar essa beleza e Mexe com um pouco com esse Imaginário infantil assim mexe com aquele lugar de que o desenho Era um lugar retratado é usado para o retrato da Imaginação, mas que quando traz a realidade parece que te toca assim muito mais profundamente assim mesmo a sensação que eu tenho.

Fabio Belotte: Tiago, queria só que você falasse um pouquinho sobre como que foi essa discussão assim com os animadores. Sobre as técnicas, a utilização dessas técnicas, qual foi o seu papel também na direção. Provavelmente você foi vendo as provas você falou bom é isso aqui que eu quero é isso aqui que vai dar certo com o tipo de testemunho que a gente tá relatando. Você já tinha falado que era uma questão autoral que você queria, mas quando você viu o resultado, qual foi sua reação? Do jeito que foi materialmente mesmo o giz de cera aquela coisa crua assim do material artístico, né dos objetos quando é no caso do *stop motion* é o que que você sentiu quando você viu? E por que que você acha que isso combinou com os testemunhos?

Tiago Minamisawa: Eu acho que no caso do “Sangro” tiveram várias formas que foram roteirizadas que a gente já tinha mesmo a concepção. Como é o caso do Bosch, do quadro do Bosch [“O jardim das delícias”] isso já estava em roteiro, então todo esse caminho pelo quadro essa coisa de passar no inferno purgatório e depois encontrar o céu. A história toda a gente já tinha meio que autorizado essa ideia de usar fragmentos do quadro para fazer cenas. Para segurar alguma cenas. Até porque a gente tinha uma questão muito grande de orçamento. Foi um filme muito barato em termos de animação. Um orçamento total de 40 mil, que aconteceu graças a muito colaboração de muita gente. O Guto trabalhou no valor bem abaixo do que seria. Então isso às vezes molda muito o projeto. Eu acho que o valor que você tem para ele tem muito

a ver com a nossa mágica. É tentar fazer parecer mais caro do que ele é realmente, então o quadro do Bosch veio com uma solução, além de narrativa. Uma solução estrutural de como fazer o filme conseguir segurar bastante tempo sem ter que ficar completamente animado. Sim, sendo sincero tem muita coisa que eu não gosto no filme. Se hoje eu tivesse mais dinheiro eu teria investido mais em animação. Por exemplo, essa coisa do Guto que é um cara meio nômade, dele poder trabalhar remoto. Então essa coisa de animar nos livros ele trouxe, o que possibilitou fazer essas animações. Então enquanto ele estava viajando, foi animando nesses livros e em um dia a gente juntou e fez as fotografias desse *stop motion*. Enquanto isso ele também foi animando as coisas por cima do quadro. O início do filme foi uma das últimas coisas que a gente fez porque não sabíamos muito bem como começar. Então foram várias conversas que surgiram nessa ideia de fazer a coisa do livro de anatomia. Uma das coisas que eu acho legal quando se trabalha com animadores, por exemplo, esse novo filme que eu tô fazendo foi muito assim, eles que me propunham também. Tem uma capacidade de viver algumas coisas que às vezes em palavras eu não consigo expor. Então eu gosto muito de dar liberdade, às vezes de ter o roteiro como um guia. E um guia até para ser respeitado, mas também sempre dando a possibilidade de que eles mostrem um caminho diferente. A gente passou o roteiro para o Guto, e depois de um tempo ele mostrou um primeiro *storyboard*, das coisas que ele pensou e das ideias de técnicas. A partir daí fomos moldando isso juntos. E no caso da Ana, eu fui atrás e falei para ela me passar a animação de teste. E aí conforme, se encaixasse, se tivesse coerência, entrava.

Fabio Belotte: Perfeito, Tiago. Eu coloquei uma espécie de um exercício, porque eu tô em uma organização de estrutura da tese, até para colocar algumas imagens, então eu não sei se você chegou a ver isso assim no finalzinho do roteiro que tinha para você indicar assim, pelo menos o tempo ou se você quiser recortar já os *frames* do filme. Indique um *frame* que ilustre melhor para você uma memória afetiva, no caso do “Sangro”. Um *frame* que indique uma memória traumática, e um que indique o esquecimento, que eu abordo muito na tese também. E por último, um que indique a descoberta de fatos provocados pelas dinâmicas e processos fílmicos, a exemplo do que eu falava sobre a Sally Pearce, de estudar o passado, e ficar retornando ao presente. Esse fluxo constante. Quando a memória original já não é mais nada daquilo que era, só uma sensação que às vezes fica.

Tiago Minamisawa: Você sabe, tem uma história engraçada. O Caio não conhecia o Jardim das Delícias. A ideia de usar essa obra do Bosch veio do Bruno, principalmente porque ele

estava fazendo um projeto que envolvia o Jardim das Delícias, e tudo então foi ele que trouxe essa coisa do tríptico. E essa conexão do inferno, do Purgatório, do Paraíso. E o interessante é que graças ao filme a gente ganhou uma viagem para a França. Aí eu fui para Europa com o Caio e foi a primeira cidade que a gente foi. Fomos a Madri e ele pode ir no Prado e visitar o museu. O quadro do Bosch foi um encontro pós filme muito interessante, porque foi quase uma memória criada. Ele viveu esse quadro sem ter vivido. E aí de repente ele encontrou o quadro, na frente dele. Foi uma experiência bem louca de conexão com a obra.

Fabio Belotte: Muito bom esse relato. E um *frame* que represente uma memória traumática?

Tiago Minamisawa: Eu acho que a memória traumática para mim é a cobra atacando. Eu acho que ela vende uma ideia de medo. Na verdade, esse é o medo do Bruno. Ele tem pavor de cobra e trouxe essa metáfora.

Fabio Belotte: E uma memória afetiva?

Tiago Minamisawa: A memória afetiva, é engraçado, né, porque para mim não seria uma imagem, seria a voz. Porque é o Caio, é a voz do Caio.

Fabio Belotte: Olha só! Eu acho perfeita e surpreendente sua resposta.

Tiago Minamisawa: E se eu tiver que escolher um *frame*, eu acho que é a posição fetal, quando ele cai. Essa [cena] foi uma que eu roteirizei, que não era pose, o Guto não queria fazer, mas eu queria essa memória. Já o esquecimento eu colocaria aquele *frame* do Narciso, quando ele está olhando para ele próprio, é uma reconexão, e é diferente do esquecimento, veio de um lugar do esquecer de quem você é. O reencontro dele com a própria imagem. E no texto a gente cita que a medicação deixa o vírus indetectável. Então eu acho que o vírus quando ele está ativo no corpo, te coloca numa situação de desconexão de você mesmo, porque parece que tem algo dentro de você matando seu corpo, porque é uma doença autoimune. Então parece que o corpo está se matando. Não fui eu que vivi, mas estando ali do lado dele sentindo isso, é um momento de fragilidade de si mesmo, afinal, você pensa que o seu corpo está se autodestraindo. Então quando vem o resultado que mostra o vírus indetectável, que você começa a ver que a carga

viral realmente baixou, é um momento que você volta a ser você. Então é essa parte do Narciso que me traz o esquecimento e a redescoberta de fatos.

Fabio Belotte: Que ótimo. E uma mudança muito que tenha sido provocada em você por todo esse processo que envolveu a produção do “Sangro”?

Tiago Minamisawa: O filme como um todo na verdade. Eu acho que o filme é descoberto cada vez que eu assisto em cada fase da vida. Ele é para mim uma nova experiência, sabe? Ele já foi tanta coisa. Ele já foi, por exemplo, uma sessão que a gente fez para várias pessoas que eram amigos do Caio e que aquela parte em que ele fala: “minha família meus amigos, eles só vão saber disso agora”, foi verdade mesmo. Teve uma sessão de cinema que a gente fez que as pessoas foram. Só sabendo que o Caio tinha feito um filme, e saíram de lá sabendo que ele vive com HIV desde então. Teve uma sessão assim, teve sessões de consagração que para mim significaram um encontro. Com aquilo que eu sempre sonhei no cinema em ser um realizador de filmes e tudo, né? Então a consagração disso para mim o filme muitas vezes significa isso. Tiveram alguns momentos de ressentimento do filme, em que algumas coisas não muito boas que aconteceram durante o processo eu revivia. E não sei hoje, hoje eu assisto ele com uma visão de afastamento, em que eu já tô com duas obras além daquela, então eu vejo o que significou naquele período da vida. Então é difícil eu citar um *frame*, mas o filme como um todo acho que é um processo de eterna redescoberta.

Fabio Belotte: Ele já é o seu próprio fluxo, né?

Tiago Minamisawa - 3:20 PM: É, exato. É muito louco, porque ele é a minha relação com Caio. O meu namoro com ele foi a produção desse filme. E hoje a gente já tá oito anos juntos praticamente. É engraçado porque é uma relação marcada por um filme que envolve nós dois. Envolve a nossa vida assim, e isso não é uma referência visual reconhecível, mas da minha memória é o encontro do Caio com a obra do Bosch. Não tirei nenhuma foto dele na frente do quadro, mas tá vivo na minha memória se encontra assim É como se eu tivesse vendo o filme materializado na minha frente.

Fabio Belotte: Porque é uma consequência do filme, né?

Tiago Minamisawa: É, exatamente.

Fabio Belotte: Porque se não tivesse o filme não ia fazer sentido nenhum levá-lo para o museu ver a obra do Bosch.

Tiago Minamisawa: Eu lembro que ele ficou muito emocionado, sabe? Talvez essa emoção não existiria se ele não tivesse tido essa conexão que o cinema criou e ia ser só uma obra bonita com algum significado. Uma obra.

Fabio Belotte: Tiago, foi super legal. Nossa gostei muito. Queria te agradecer demais pela sua disponibilidade, pela sua generosidade, inclusive de abrir suas histórias que são muito pessoais sobre os filmes, sobre suas relações. Será muito significativo para o trabalho. Espero que assim como seu filme esse trabalho daqui a um tempo reverbere. Espero que contribua com a animação não-ficcional e com pesquisas futuras.

APÊNDICE C - ENTREVISTA COM GABRIEL MENOTTI

MENOTTI, Gabriel. Investigação sobre o filme “Antigas constelações (sobre a vila Itororó)”. Entrevista realizada por chama de vídeo online no dia 15 de novembro de 2022.

Fabio Belotte: Eu tenho interesse em animações não-ficcionais desde meu mestrado, que se concentrou neste estilo. Ainda há poucas pessoas se dedicando a estudar sobre isso no Brasil, que embora seja recente, há alguns pesquisadores, principalmente em de São Paulo, que estudam o animação não-ficcional, o que eu prefiro chamar de animação não-ficcional. Acho que o termo "animado" desvia um pouco do real significado e, como formei em animação, sei que há um preconceito associado a desenhos animados, comumente associado a conteúdo infantil, mas na verdade, animação é apenas uma técnica de registro quadro a quadro. Tenho pesquisado sobre a recorrência de formatos de memórias, traumas e histórias não oficiais ou legitimadas. Exemplos disso são filmes como "Ryan" da National Film Board, “Flee”, “Valsa com Bashir”, além de curtas experimentais, inclusive brasileiros, que estão ganhando cada vez mais notoriedade e interesse no registro de memórias e oralidade. Gostaria de saber o porquê você escolheu fazer este filme neste estilo.

Gabriel Menotti: O “Antigas Constelações” não o chamei exatamente de filme, às vezes o chamo de filme executável, mas para mim também é meio que uma prova de conceito, e também um pouco uma pequena exposição em realidade virtual. A ideia foi tentar ver, a partir de uma pesquisa que não estava diretamente ligada à animação, embora a obra seja completamente animação, principalmente considerando o que é animação hoje em dia, né? Quase tudo hoje em dia é animação, porque é produzido quadro a quadro por interpolação, *script*, enfim, no computador, e assim por diante. Então, é legal trazer o filme para a discussão, mas ele vem muito de uma pesquisa que venho fazendo há algum tempo sobre representação de patrimônio e, de certa forma, também de memória. A memória era até um segundo aspecto. Eu estava mais interessado em primeiro lugar em ver como as tecnologias de representação, especialmente aquelas que lidam com volumetria, como o escaneamento 3D, criam esse novo regime ou ampliam esse regime de realidade da imagem para abrigar também objetos tridimensionais, volumes. Da mesma forma que a fotografia captura vistas do mundo, de repente tínhamos uma forma expandida de fotografia, que também consegue capturar formas tridimensionais. E isso

obviamente dá um efeito de realidade muito maior para esses objetos. Eu vinha pesquisando isso e pensando justamente em representações e também no intervalo que existe entre elas. Voltando ao problema anterior da fotografia, que nunca é objetiva, que nunca é total, que ela reclama imagem, ela não é o Real, a mídia nunca vai conseguir alcançar, e em algum momento eu também comecei a me interessar pelo outro lado da história, que são as plataformas nas quais esses sistemas, objetos tridimensionais digitais, são representados. De certa forma, há uma preocupação com museus tridimensionais, museus virtuais, por exemplo. E o “Antigas Constelações” foi talvez o primeiro projeto em que eu estava passando de um objeto para o outro. Ele foi realizado durante uma residência na Vila Itororó, em São Paulo. O projeto proposto foi uma obra intitulada "Antigas Constelações", que aborda uma pesquisa sobre a representação de patrimônio e memória através de tecnologias de representação, como o escaneamento 3D e a volumetria. O filme foi realizado durante uma residência na Vila Itororó em São Paulo, um espaço híbrido que é ao mesmo tempo uma ruína, um resultado de uma expropriação e um lugar de Instituição Cultural. O principal interesse do filme era a Vila Itororó como um lugar que tem uma história complexa e polissêmica e como essa história pode ser representada através da tecnologia. Além disso, o filme também é uma reflexão sobre a forma como os museus virtuais e os objetos tridimensionais são representados e como essas representações afetam a nossa compreensão do passado e da memória. Eu propus o projeto para o programa de residências do GOETHE chamado Arqueologia Viva. O projeto que tratava da dualidade de ser um canteiro de obras e uma Instituição, mas também uma arqueologia ou uma ruína de um crime recente e um trauma histórico recente, que foi a expropriação e o despejo da população que vivia ali. Para mim, parecia sempre um pouco uma história que teve um final agridoce, porque durante o processo de resistência, a população que morava ali conseguiu não ser completamente saqueada de seus direitos. Eles conseguiram ser deslocados para lugares próximos ou obtiveram algum tipo de ressarcimento, geralmente chamado de compensação pelo governo de São Paulo, mas de qualquer maneira, é sempre um procedimento traumático. E de alguma forma, o que ficou primeiro, um pouco disso, foi uma ruína ali que era sancionada e ainda fazia parte desse Centro Cultural, e também havia vestígios não sancionados, que não eram considerados históricos e que de certa forma representavam um caráter mais pessoal e individual desse espaço mesmo que existiam quando aquele lugar era habitado. A proposta do projeto era utilizar técnicas de escaneamento 3D para investigar dois tipos de vestígios. Para isso, criei uma espécie de arquivo com uma coleção de objetos tridimensionais, incluindo artefatos que ainda estavam na Vila e principalmente esculturas feitas com moldes de gesso. Além disso, também coletei alguns objetos pessoais das pessoas da Vila, junto com

depoimentos sobre esses objetos e como eles contam histórias da vida delas. A primeira parte do projeto foi uma residência de um mês, que foi bastante conturbada, pois a administração da Vila estava passando por uma transição e alguns problemas aconteceram. Isso afetou a relação da instituição com os moradores e dificultou o contato com eles para fazer a pesquisa. Portanto, minha participação e relação com as histórias da Vila ainda são bastante distantes. Talvez esse projeto nunca saia desse estado intermediário que sempre demanda uma contextualização minha. No final da residência, tentei aprofundar minhas pesquisas sobre museus virtuais e formas de representação virtual, utilizando realidade virtual e realidade aumentada. Anos depois, ainda estou trabalhando nisso. Recentemente, o projeto Museu sem Paredes foi retomado. Naquela época, eu estava tentando ver as possibilidades de usar games para representar esse tipo de artefato sem cair nas limitações de uma representação física. Um espaço de exposição física convencional teria que usar tudo que eu havia capturado e produzido, objetos e representações da própria vila, de uma maneira quase expressionista. Eu queria representar os próprios objetos e as histórias que vinham com esses objetos de uma maneira reflexiva, quase meta narrativa, que é algo que me fascina mais do que um modelo 3D fiel à realidade. Eu achei interessante usar esses objetos como o que seria mostrado ao público, como constelações do passado que são feitos de pontos, mas talvez um pouco de estrelas voando. Conforme o usuário se aproxima, eles percebem que são feitos de pontos e, ao mesmo tempo, a voz do passado das pessoas que moravam ali se torna presente novamente, trazendo as histórias da Vila. Embora eu não tenha conseguido implementar as estratégias mais interessantes, achei importante criar uma experiência sempre distinta, pensando também no usuário que estaria interagindo com o ambiente da Vila, flutuando ali. No entanto, talvez uma das coisas mais interessantes tenha sido criar uma narrativa que se desenvolvesse ao longo do tempo, como uma história que se conta a si mesma. Por questões de acessibilidade, o que acontece é que o que deveria ser uma exposição e navegação pelo espaço acaba se tornando uma exposição inversa, onde em vez de a pessoa se movimentar pelo espaço, são os objetos que são lançados contra ela. Isso é um certo tipo de limitação que eu estava tentando lidar no design da experiência. No entanto, para tornar a experiência mais rica, o que eu fiz foi implementar um algoritmo aleatório básico, então a ordem em que esses objetos aparecem é sempre diferente. Acho que no total são 11 ou 12 objetos, cada um com sua própria narração. Durante a experiência, no entanto, você só encontrará sete, então sempre que você ver o filme novamente ou experimentar essa peça em realidade virtual, terá uma ordem diferente dos objetos e, com certeza, uma sequência diferente. Quando chega ao sétimo objeto, a experiência é interrompida de maneira um pouco arbitrária, um corte abrupto que também buscava retornar um pouco a

esse corte traumático do processo. Talvez outra estratégia narrativa usada seja o fato de que começamos com o objeto trazendo sua narração, depois vem outro e o próximo vem um pouco ao mesmo tempo, um pouco encavalado. Assim, você tem duas narrações ao mesmo tempo e depois o outro vem ainda por cima. Isso resulta em um acúmulo de nuvens de pontos ao redor da pessoa, até o ponto em que ela não consegue muito bem diferenciar o que é o quê, mas também com o áudio ficando cada vez mais difícil de distinguir e uma presença mais do que uma informação ou uma narrativa até o momento do corte abrupto. Esse é um pouco o processo do início ao fim do que foi o “Antigas Constelações”.

Fabio Belotte: Perfeito, você tocou em um ponto que me interessou bastante. É que não dá para chamar isso de um filme, porque realmente é uma obra e a gente tem o hábito de lidar muito com filmes e achar que o audiovisual sempre está a favor do filme, mas é o contrário. É realmente uma obra e não dá para chamar de um filme. No entanto, você acha que ele pode se tornar um filme porque eu entendo o que você está dizendo, que existe uma aleatoriedade no sentido de que se a pessoa colocasse o óculos, ela não receberia as mesmas informações. Isso, no entanto, não acontece pelo que você está dizendo, porque são 11 objetos e 7 aparecem de forma aleatória. Nunca será a mesma ordem e nunca serão os mesmos sete. E os áudios também acompanham as histórias dos objetos, cada um com sua própria história. Então, quando a pessoa coloca o óculos, sempre estará vendo um filme diferente. Ela estará vendo o seu próprio filme, correto? O seu papel como realizador da obra é propor a interação no ambiente?

Gabriel Menotti: Sim, há várias pequenas alterações, inclusive no modo como uma pessoa olha para o ambiente, quando está usando um visor tridimensional estereoscópico, especialmente quando está ligado ao computador e processando a imagem em tempo real. Você pode andar ao redor da imagem e olhar para um objeto enquanto recebe informações de um novo. Eu acho totalmente válido chamar isso de filme. Acho que o conceito de filme está evoluindo e eu considero que o filme de cinema deve ser elástico. Talvez seja até o ponto principal da minha pesquisa em cinema reivindicar elasticidade nesses conceitos. Então, pode chamar de filme sem problemas e enquanto uma representação desses objetos, acho que é uma representação parcial também. Ele pode se transformar em um filme, pois os objetos também estão disponíveis na internet para quem quiser experimentá-los com mais tempo e atenção. Acho que todos esses elementos, imagens volumétricas e modelos 3D capturados do mundo

real, compõem o mesmo projeto e propõem diferentes formas de relação com essa história e com essa mídia. Portanto, acho que tudo isso está junto no processo mais modular.

Fabio Belotte: **Você mencionou que isso é o início desse processo, certo? Esse espaço é como alguns vestígios dessa história que existiu ali, pois agora é um centro cultural, mas antes era uma vila. Como foi o processo de reunir esses vestígios? E quando você percebeu que poderia extrair algo a partir daí e começar a juntá-los? Além disso, como foi o processo de gravação dos áudios das entrevistas que você fez com os moradores?**

Gabriel Menotti: A Vila eu nem lembro quando foi, mas enfim, eu sou de Vitória e não conhecia a Vila antes. Em algum momento eu conheci o que era e fiquei fascinado, não só pela luta em si, mas também pelo outro lado, que era essa tentativa de construir uma instituição cultural que assumisse a própria violência. Eu achava interessante o fato de uma instituição assumir, por qualquer razão, esse problema que ela mesma era. Desde aquela época, eu já estava trabalhando com escaneamento 3D e me parecia interessante tentar ver como essas técnicas de representação do Real poderiam dar conta de uma ruína que, ao mesmo tempo, era um canteiro de obra e estava em plena transformação. O problema do escaneamento 3D é que, por um lado, ele revela muito claramente o quanto limitado ele é, pois ele mumifica as coisas, dando uma representação histórica, um instantâneo daquele objeto no tempo. Então, foi uma instituição com todo esse universo muito fascinante que me interessou tanto pela história em si como pelo fato de parecer uma pequena vitória dentro de vários casos de despejo e desocupação que aconteceram e continuam acontecendo. Eu não lembro exatamente quando, mas uma amiga minha, a Graziela, estava muito próxima também desse processo todo, tanto como ativista quanto artista e videasta. Talvez foi através dela, ou ao acompanhar a história da Vila, que eu soube do projeto de residência do GOETHE e me inscrevi. Acho que foi na segunda rodada dele, com uma proposta de fazer esse tipo de investigação que era, ao mesmo tempo, uma investigação das técnicas de escaneamento e representação e do modo como a instituição lidava com o trauma, separando o que era uma história oficial, com os registros e artefatos consagrados, e o que eram os registros menores que representariam essas histórias menores das pessoas que moravam lá. Como uniformizar a história a partir disso? Alimentar arquivos talvez fosse uma questão, e como um contra-arquivo poderia entrar em choque com um arquivo oficial. Para mim essa equalização proporcionada pelo processo de escaneamento podia ser uma estratégia para criação.

Fabio Belotte: Você mencionou o uso de técnicas de escaneamento e representação 3D para criar uma obra de arte. Pode falar um pouco sobre qual software você usou e como essa técnica se aplicou à sua obra?

Gabriel Menotti: A técnica que eu utilizei foi a fotogrametria, que consiste em tirar fotografias do objeto e usar um software para reconstruir essas imagens em 3D no computador. Existem vários softwares que fazem isso, inclusive alguns gratuitos. O principal desafio na fotogrametria é conseguir dados de alta qualidade, ou seja, fotos tiradas com uma câmera de boa qualidade e em condições de iluminação controladas. Depois de capturar os dados, o próximo passo é tratar o modelo para que ele possa ser usado em um software de animação ou de realidade virtual. Para isso, é preciso simplificar o modelo e torná-lo o mais leve possível, sem perder muitos detalhes. Eu usei o Unity, um sistema de criação de jogos e obras em realidade virtual, para criar um ambiente que representasse a Vila e animar os objetos flutuando sobre ela. A animação foi feita usando interpolação, ou seja, comandos para rotacionar os objetos em um determinado ângulo por um determinado número de quadros. Não há nada de quadro a quadro na animação, os objetos seguem uma rota pré-definida e se comportam de acordo com como foram programados.

Fabio Belotte: Quando a gente busca Vila Itororó no YouTube, alguns dos primeiros vídeos que aparecem é a sua obra. A gente tem um contraste grande entre o que é a Vila hoje, que é um centro cultural, e o que ela foi, resultado de uma desapropriação. Ainda que as condições em que as pessoas moravam na Vila não fossem boas, era o lugar onde elas moravam e tinham um reconhecimento territorial. Então elas são deslocadas para desse lugar e ficam com traumas. Acho muito bonito como você se apropria dessas histórias e dá uma leveza através da poética que você propõe esteticamente no filme, que são esses objetos passando como constelações, como se a pessoa estivesse dentro da Vila olhando para o céu e esses objetos estivessem em volta dela. Se a gente for olhar conceitualmente, alguns teóricos dizem que os objetos fazem parte dessa memória sensorial. Muitas coisas são desbloqueadas a partir do contato com esses objetos, principalmente memórias traumáticas. Quando você vê um desses objetos, começa a lembrar ou especialmente do que era a Vila, e tudo isso vem por uma textura, um som, um objeto que você tem contato. Então, isso é desbloqueia uma série de memórias,

principalmente da Vila. É uma característica muito legal que você pega esses objetos e eles estão ali circulando. O que é o espaço da Vila? Eu queria que você falasse um pouco sobre o que você pensa, o que você fez é um dos poucos registros que a gente vai ter talvez daqui para frente sobre esses relatos do que foi essa Vila, ainda mais de uma forma mais poética do que ela representou para os moradores, não só pelos objetos, mas porque através dos objetos as pessoas conseguem contar histórias do que era aquele espaço, não traumáticamente, mas no sentido mais afetivo com o espaço territorial. O que é muito diferente do que a gente vê hoje em dia quando a gente busca o que é, oficialmente entre aspas, o que está na internet quando a gente faz uma busca rápida e superficial por Vila Itororó, é que aí você tem todo o contexto de um centro cultural hoje em dia, e o que estará registrado como história oficial de um centro cultural, se a gente for lá e pesquisar, né? O que é o Centro Cultural? Vai falar das pessoas que moravam ali? E aí eu quero saber também como você lidou com esses traumas.

Gabriel Menotti: Muita coisa aconteceu e acho que o mais importante é dizer que este apagamento é notável e assustador. Entendo que o esquecimento natural é uma forma de lidarmos com os traumas, mas a memória também é exercício e atividade histórica. Precisamos recontar essas histórias, mesmo que existam outros registros, como os vídeos que a Graziela fez e ainda pretende publicar. Ela acompanhou de perto a luta, mas talvez não tenha tempo para trazer tudo à tona. As pessoas não são instituições, mas às vezes precisamos institucionalizar coisas e usar tecnologias para fazer mais do que as comunidades podem fazer sozinhas. O espírito do projeto é afirmar a beleza e a riqueza dessa história diversa, mostrando que os artefatos de memória são muito mais interessantes do que os genéricos e sem graça. Existe uma tentativa de trazer à tona essas memórias e objetos, porque acredito que eles são experiências do mundo. Alguns objetos em minha casa não têm valor para o mundo, mas para mim eles trazem muita memória porque reativam relações afetivas, como presentes de meu pai ou empréstimos de amigos. Creio que essa tensão existe no projeto e eu tenho uma opinião clara sobre isso. Memórias e objetos são experiências do mundo e podem trazer muita memória e reativar relações afetivas.

Fabio Belotte: Você pode falar um pouco sobre as memórias traumáticas que você foi descobrindo nesse processo?

Gabriel Menotti: Para mim, lidar com o trauma foi um aspecto importante deste projeto, mas minha relação com o trauma não foi tão intensa. Talvez isso seja uma das razões pelas quais o projeto ficou abandonado. Eu acho que não posso fazer mais do que já fiz sem envolver essas pessoas de maneira mais próxima. Acho que o que tem acontecido neste projeto em relação ao trauma, à memória e à representação é que percebi como a realidade virtual atual é limitada e inacessível. Enquanto eu acho divertido usar dispositivos tridimensionais e jogos eletrônicos, acho que todo discurso sobre o poder do metaverso é um desperdício de esforço. Acho que o mais poderoso neste projeto foi encontrar essas pessoas e ouvir suas histórias. A pesquisa e a documentação são importantes, mas acho que precisamos encontrar maneiras sensíveis de contar essas histórias. Cada vez mais acho que os meios orais, como podcasts, são mais resilientes e têm um alcance maior do que todos os parafernálhos de realidade virtual, por mais divertidos e impressionantes que sejam. O que adianta trabalhar com isso se eu não posso trazer as pessoas para ver o que foi feito? Eu enviei a obra de volta para o GOETHE porque eles já tinham visto na época, mas a coordenadora da residência achou tudo muito melancólico demais. Acho interessante representar o trauma, afirmá-lo, trazê-lo à tona e questionar o processo histórico, mas, ao mesmo tempo, precisamos contar outras histórias porque elas são mais importantes. Acho que essa disputa precisa acontecer, mas não podemos ficar presos ao trauma sem pensar nas belezas.

Gabriel Menotti: No final das contas, acho que a grande lição que aprendi sobre como lidar com o trauma é que a realidade virtual ou outros meios mais realísticos e impressionantes que têm um apelo sensorial tão forte também não são muito capazes. Talvez precisemos voltar ao testemunho, à voz. Vários trabalhos, como o do Ryan, são baseados em entrevistas e tentativas de animação, mas no final tudo é narrativa. Acho que a fórmula e a receita vêm muito do quadrinho. Talvez essa tentativa de usar outras linguagens e manipular objetos seja uma tentativa de criar pontes ou algo onde a linguagem não alcança, mas no final estamos sempre atrás do testemunho. Acho que mais do que qualquer outra coisa, quando lidamos com o trauma.

Fabio Belotte: **Principalmente traumas coletivos, assim como esse que são importantes de serem registrados de alguma forma. Isso faz parte do contexto porque tensiona e provoca mudanças. Senão ficamos vulneráveis a apagamentos igual a gente sempre viveu na história. Por isso é tão potente viver a ascensão destas novas formas de impulsionar e contrapor o que nos é transmitido com o selo de “verdade”.**

Gabriel Menotti: Você me lembrou agora que uma das coisas que eu achava, e talvez ainda ache, interessante no processo de escrever em 3D como forma de representar patrimônio marginalizado ou menor é essa tentativa de usar um pouco o hype dessas tecnologias como uma maneira de potencializar o alcance dessas histórias. Não sei até que ponto isso acaba realmente acontecendo e até que ponto estamos talvez dando muito valor para essas tecnologias e ganhando muito pouco em troca, mas é uma coisa que eu tenho tentado fazer desde o primeiro processo. Acho que isso voltou à tona no Museu Sem Paredes que fiz, um projeto de documentação de algumas obras do Acervo do Museu de Arte do Espírito Santo que ninguém conhece. A tentativa foi: vamos fazer uns modelos 3D, vamos fazer uns filtros de realidade aumentada e ver se isso não só permite um acesso mais rico a esses objetos, mas também chama a atenção do público para esses objetos, de outras instituições e de outros públicos, etc. Não sei se só isso dá muito certo. Obviamente, é preciso coordenar isso com um projeto de relações públicas, com releases, com com apoio de instruções e tecnologias mais tradicionais, como por exemplo a mídia impressa, e assim por diante.

Fabio Belotte: A evolução da animação não-ficcional é interessante de se observar. Sempre houve o registro de testemunhos, mas a combinação da animação com o documentário torna possível contar histórias de maneira criativa e, às vezes, até mesmo como um facilitador de desbloqueio de trauma para o próprio realizador. A realidade virtual também tem um grande potencial, especialmente em áreas como educação, mas infelizmente o acesso ainda é restrito. O advento do celular e a popularização de softwares livres estão ajudando a mudar isso, mas ainda há um longo caminho a percorrer. Você já experimentou fazer algo com o software de animação Blender?

Gabriel Menotti: Eu tentei usar o Blender para processar modelos, mas não consegui fazer funcionar. Então, eu usei o MetaShape para simplificar o processo no Blender. Hoje em dia, estou usando mais o One, mas estou interessado em pesquisar um novo sistema que é muito próximo da indústria cinematográfica atualmente. Isso tem a ver com a geração de ambientes virtuais em tempo real que está sendo muito usada no cinema atualmente. Eu me lembro de ter feito uma renderização 360 dos objetos no passado, mas não ficou muito boa. Foi engraçado porque fiz um vídeo em 1080p na época, mas a resolução 360 foi muito lenta. Demorou um dia inteiro para renderizar no Unity e exportar o projeto em 3D VR, mas deve ter levado apenas

uma hora no atual sistema. É interessante notar que diferentes tipos de animação têm diferentes gargalos para serem considerados. O Blender é fascinante hoje em dia, principalmente por causa do sistema de nodes, que é quase como um sistema gerativo dentro do Blender. Eu fico cada vez mais impressionado com o que as pessoas estão fazendo com ele.

Gabriel Menotti: Eu acabei vendo o trailer do "Carne" e achei muito interessante. Algumas cenas são bem fortes. Como elas usam objetos em *sto motion*, acho que o próprio objeto de constelações tem menos a ver com o objeto em si e mais com a cidade, que nada é realmente recuperável. Estamos sempre tratando de representações e preenchendo o vazio onde a história já não está mais. Talvez de um lado mais positivo, há essa tentativa de usar uma tática expressionista, com o depoimento mais forte no final das contas. Essas histórias menores são suprimidas e expropriadas, e os objetos ou como eles aparecem tentam dar um pouco mais de realce, como se descobríssemos outros aspectos sensoriais para dar mais força a elas. Mas eu nunca sei se realmente funciona ou se estou simplesmente diminuindo o papel da voz que deveria estar lá. De qualquer maneira, é um modo de intermediar outra história e essa outra narrativa, essa outra voz, esse outro protagonismo talvez. É criar esses pontos de contato entre uma cultura hegemônica ou um conhecimento compartilhado com formas menores de narrativa ou razão, que acabam sendo uma forma maior hoje em dia, como a realidade virtual. Mas isso acaba sendo um invólucro para trazer uma voz que contará uma história menor, no sentido de literatura menor também. Eu acho que há um aspecto persuasivo na forma como o objeto é manipulado e talvez, no caso do "Antigas constelações", menos do que no trabalho da Camila. Colocamos até em questão o caráter inicial do objeto. Por exemplo, aqui eu vejo uma cena de uma boneca sendo pintada de vermelho e não sei se essa boneca em si está diretamente ligada ao trauma dela. No caso das constelações antigas, esses objetos estão de alguma forma ligados ao trauma, mas aparecem como imagens dos objetos, então essa relação inicial com a história é colocada em questão. Em alguma medida, até porque parece que é interessante levantar o fato de que o trauma se apaga, se esconde novamente. Talvez o esforço em completar esses vazios seja um ponto fundamental nas constelações antigas e no modo como vejo o trabalho de animação. É importante dar conta do peso do testemunho, como no caso de "Valsa com Bashir", onde uma pessoa tenta lembrar de um massacre que perpetrou, através de entrevistas.

Fabio Belotte: É que ele participou. O próprio cineasta, Ari Folman.

Gabriel Menotti: Isso.

Fabio Belotte: São lembranças de guerra. Ao mesmo tempo, há essa ideia de canteiros de obras, mas talvez outra coisa se ressalte em termos de diferença entre as constelações e todos esses trabalhos. Além do fato de ser realidade virtual, embora eu ache isso relevante em termos do processo. Talvez seja mais relevante no modo como trata o trauma.

Gabriel Menotti: Eu estou investigando um trauma, mas, ao mesmo tempo, é uma investigação sobre os meios de tratar das representações históricas e uma investigação crítica, de certa forma, da realidade virtual, tentando encontrar os limites dela. É uma preocupação bastante modernista da minha parte acadêmica, que talvez seja um dos outros problemas insolúveis desse projeto no estado em que ele se encontra. Então, acho que nesse sentido talvez não vá tão fundo quanto os outros que você mencionou aqui, porque a obra em si não acaba sendo um resultado do modo como lido com meu trauma. Talvez seja um gesto mais curatorial do que artístico da minha parte, mas é uma tentativa de trazer a visão, o objeto e a história de outra pessoa à tona, em vez da minha própria.

Fabio Belotte: O que você acha sobre a animação não ficcional em relação às formas como tem sido representada? Não é bem uma representação, mas sim uma expansão da própria memória. Sabemos que, na técnica de animação, você não tem limites e pode tentar representar sensorialmente o que o *live action*, por exemplo, não daria conta. A animação consegue algumas coisas, inclusive devolver isso sensorialmente. Então, o que você pensa sobre essa progressão e sobre as possibilidades futuras para o formato?

Gabriel Menotti: Entendo, acho que algumas coisas que você mencionou, como devolução sensorial e liberação do trauma, são centrais no processo da animação. Acho que é extremamente potente e não vejo controvérsia em torno disso, porque para mim o cinema e a fotografia mais fiel são sempre uma invenção, um processo de mediação e arbitrário, sempre um artifício. Então, acho que está dentro do nosso escopo de trabalho e expressão humana como uma forma de linguagem. Acho que talvez, pensando no aspecto manual do processo, talvez mais do que a animação pronta, o trabalho em animação e o modo como ele desobriga o cérebro e tenha algo de terapêutico. Mas também estou sendo extremamente intuitivo no modo como estou lidando com as coisas. O que parece é que fazer um filme e contar uma história é uma

coisa onde você está muito conscientemente atuando na produção de discurso, mas fazer um Stop Motion, por exemplo, acaba virando mais um produto de um certo tipo de inteligência corporal ou ação que desobriga o seu consciente e talvez abra espaço para que o trauma venha à tona e seja liberado. Então, talvez seja tão importante e poderoso quanto a representação, a devolução sensorial desse trauma na tela seja esse processo de animação como processo terapêutico para certos realizadores e para certos artistas.

Fabio Belotte: Alguns historiadores, enfim, alguns estudiosos da animação denominam como um ato de performar a própria memória. Performar o passado no presente.

Gabriel Menotti: Acho perfeito.

Fabio Belotte: Quais são os momentos do filme que você se lembra , quando escuta sobre os enunciados: memória afetiva; memória traumática; esquecimento e reconstrução da memória no presente?

Gabriel Menotti: Há gestos e operações que são realizados ali que talvez correspondam a essas coisas. Em um momento de memória afetiva, a própria narração é uma tentativa de trazer essa dimensão afetiva da memória. E talvez a forma como o objeto é representado como essa constelação que se expande e também se considera que se expande o trauma, esteja muito representada na operação de fazer esse corte seco no final da experiência. A experiência não termina, ela é suprimida, e de repente e você está no lugar, o som desliga, a luz desliga, fica escuro e vem uma frase final. O esquecimento está muito ligado a esse fato dos objetos aparecerem e desaparecerem, a voz e você não conseguir capturar aquilo ali, observar com a atenção que você gostaria numa exposição, por exemplo. Em uma exposição, você vai lá ver esse objeto maravilhoso. Ah, ele é interativo, eu posso virá-lo, eu posso escutar isso várias vezes. Mas não é o caso aqui, é uma experiência de montanha-russa, uma experiência mais ou menos guiada, você escuta o que dá para escutar, perdeu, perdeu, tchau. Está muito ligado ao esquecimento disso, a gente começa de fato a trocar dinâmicas e processos físicos. No meu caso, como eu disse, eu não sou exatamente a pessoa traumatizada. E foi mais um processo de entrevista documental.