

A animação digital como dispositivo de captação imagética: A relação subjetiva da animação digital com a experiência audiovisual no documentário animado

Digital animation as a device for capturing images: The subjective relationship between digital animation and the audiovisual experience in animated documentaries

Natacha de Souza (UFES/FAPES)
David Ruiz Torres (DTAM-UFES)

Resumo: O documentário animado, uma forma de cinema que utiliza recursos de animação digital para contar histórias íntimas e envolventes, tem ganhado destaque em festivais de cinema e se destacado em premiações. Obras como *Flee* (2021) de Jonas Rasmussen e *Valsa com Bashir* (2008) de Ari Folman exemplificam essa tendência recente, explorando histórias pessoais e eventos marcantes por meio da animação. Esses filmes são apenas alguns exemplos de como o documentário animado está redefinindo o cenário audiovisual contemporâneo, misturando duas linguagens que até então pareciam que não se comunicavam muito bem e estimulando reflexões sobre os conceitos de documentário e animação em relação à representação do real.

Palavras-chave: Animação digital; documentário animado; dispositivo visual; tecnologia digital; cinema híbrido.

Abstract: *The animated documentary, a form of cinema that uses digital animation to tell intimate and engaging stories, has been gaining prominence at film festivals and winning awards. Works such as Flee (2021) by Jonas Rasmussen and Waltz with Bashir (2008) by Ari Folman exemplify this recent trend, exploring personal stories and remarkable events through animation. These films are just a few examples of how animated documentaries are redefining the contemporary audiovisual scene, mixing two languages that until then didn't seem to communicate very well and stimulating reflections on the concepts of documentary and animation in relation to the representation of reality.*

Keywords: *Digital animation; animated documentary; visual device; digital technology; hybrid cinema.*

Introdução

O documentário animado tem ganhado espaço em festivais de cinema e premiações consagradas cada vez mais. Obras que se valem de recursos da animação para representar universos íntimos e biográficos engajados com histórias que articulam memórias e acontecimentos vêm tomando uma proporção grandiosa na indústria audiovisual. Produções como “Flee” (2021) de Jonas Rasmussen e “Valsa com Bashir” (2008) de Ari Folman, são exemplos recentes de documentários que usaram recursos de animação para contar suas histórias de uma maneira mais intimista.

Assim, este formato – do documentário animado, foi retomado após uma longa pausa. Inicialmente, estabelecido como um cinema de caráter institucional, muito próximo da propaganda, fazia parte de uma rede de interesses econômicos das grandes companhias de cinema (The Big Five),¹ que bloqueavam outras produções tendo um controle absoluto do mercado. Em função dessa associação à publicidade, o documentário animado só será retomado em meados de 1990, com o avanço da internet e a partir do surgimento de novos dispositivos e softwares digitais, o que permitiu a sua realização por produtores independentes. Revelou-se então um produto cinematográfico que mistura duas linguagens aparentemente diferentes e também está redefinindo o papel do *design*, do cinema e da forma de contar histórias na produção das novas mídias, reacendendo uma série de reflexões relativas aos conceitos de documentário e de animação em relação às concepções do real.

Não cabe encontrar definições e as trajetórias do documentário e da animação uma vez que é extenso e gera discussões que estão além do estabelecido aqui, mas, cabe ressaltar sobre os modos possíveis de pensar um documentário considerando as reflexões sobre o cinema híbrido: o documentário animado. Referenciam-se então diversos pensadores do cinema como Noël Carroll (2005, p. 94.) onde menciona que o que caracteriza o documentário é o fato do espectador pressupor que está articulando asserções verdadeiras; Fernão Ramos (2008, p. 72.) na qual destaca as convivências próximas do campo do documentário e da animação, assim como Paul Ward (2005, p.89), que ressalta a valorização subjetiva do tema documentário animado.

Finalmente, este artigo tem como premissa discutir acerca do documentário animado como um projeto que modifica os modos de produção e de representação; como uma produção que extrapola as convenções mais estabelecidas do cinema documentário devido à miscigenação com formatos tradicionalmente dissociados a este como a animação, na qual desperta uma reflexão sobre a representação construída pelo filme e seu uso em relação ao que representa.

1 As Big Five foram um aglomerado de produtoras, que são: Metro-Goldwyn-Mayer, Paramount Picture Corp, Fox Film Corporation/20th Century Fox, Warner Brothers e RKO Radio Pictures Incorporated. Disponível em: <https://www.umsl.edu/~grady/f/film/STUDIOS.htm>. Acesso em 13 de novembro de 2023.

O documentário e os limites da ficção e não ficção

Antes de adentrar ao documentário animado, é importante destacar e mencionar o que de fato é o documentário. A reflexão sobre o documentário, dentro de uma perspectiva dos estudos do cinema, sempre esteve marcada por um contraste entre a realidade e seus modos de representação. Mesmo com as abordagens criativas estabelecidas durante o período das vanguardas na década de 1920, ainda assim predominavam os conceitos do primeiro cinema, no qual se detém um modo de observação aparentemente neutro, tentando não interferir na realidade captada.

Durante muito tempo, a desconfiança da possibilidade de representação objetiva do mundo, tal qual se entendia da proposta documental, fez com que teóricos e críticos de cinema negassem a especificidade do documentário, o caracterizando como mais uma obra ficcional. Embora não exista um conceito pré-definido e ainda que tenha sua definição constantemente discutida, para o pesquisador Fernão Pessoa Ramos (2008, p. 22), por exemplo, o “documentário é uma narrativa com imagens-câmera que estabelece asserções sobre o mundo, na medida em que haja um espectador que receba essa narrativa”. Ou seja, para o pesquisador não necessariamente o documentário é apresentado como as verdades dos acontecimentos e sim como asserções que de certa forma traz um olhar sobre tais acontecimentos com uma narrativa própria.

Dentro deste eixo comum, podemos afirmar que o documentário é uma narrativa basicamente composta por imagens-câmera, acompanhada muitas vezes de imagens de animação, carregadas de ruídos, música e fala (mas, no início de sua história, mudas), para as quais olhamos (nós espectadores) em busca de asserções sobre o mundo que nos é exterior, seja esse mundo coisa ou pessoas. (Ramos, 2008, p. 22).

Esse termo “asserção”, mencionado por Ramos (2008) é resgatado das propostas de Noel Carroll (2005) que propõem uma nova conceitualização conhecida como “cinema de asserção pressuposta”, que é “aquele apresentado com a intenção assertiva autoral de que entretenhamos seu conteúdo proposicional sob a forma do pensamento assertivo”. (Carroll, 2005, p. 94.). Este modelo poderia ser resumidamente compreendido como que qualquer estrutura de signos associada as enunciações ao real, poderiam paralelamente estabelecer afirmações sobre a realidade ao espectador. Ramos questiona sobre essa afirmação e dá uma nova definição ao termo resgatado uma vez que percebe que Noel nega “a especificidade ao campo documentário como discurso que enuncia imagens e sons obtidos de uma situação tomada”. (Ramos, 2005, p. 16). Neste sentido, Paul Ward (2005, p. 100), outro teórico que procura estabelecer essa especificidade do documentário – sobretudo o animado, menciona que a ausência de elementos reais reconhecidos por parte do público, não diminui o “valor documental” destes trabalhos:

Isso não quer dizer que as que as afirmações feitas ou as situações representadas sejam, de alguma forma, completamente invalidadas, pelo contrário, é bem possível que um documentário animado consiga revelar mais da 'realidade' de uma situação do que qualquer número de documentários de live-action. [...] Isso não é necessariamente é um problema: esse conflito é, sem dúvida, um requisito para qualquer forma de expressão que queira se envolver com o mundo real em toda a sua complexidade e contradição²" (Ward, 2005, p. 100. Tradução nossa).

Para John Grierson (1898-1972), importante nome para os primórdios do cinema documentário, citado por Bill Nichols - um crítico e teórico americano, referência no estudo do documentário contemporâneo, "o documentário é um tratamento criativo da realidade" (2005, p. 76). Nichols relembra Grierson buscando uma especificidade ao documentário, estabelecendo diferenças entre ficção e não-ficção recuperando o conceito de representação: "Os documentários não diferem das ficções por serem textos construídos, mas pelas representações que fazem." (1997, p. 151). Também para Nichols, não há uma definição estática do documentário, uma vez que não há como listar as técnicas, os temas, as formas ou abordagens deste, pois, o campo está sempre em renovação. Para o autor:

A prática do documentário é um lugar de oposição e mudança e mais que a importância ontológica de uma definição - quão bem ela capta a 'essência' do documentário - é o objetivo perseguido por uma definição e a facilidade com que ela localiza e aborda questões importantes, aquelas deixadas pelo passado e aquelas levantadas pelo presente"³(Nichols, 1997, p. 42, tradução nossa).

Apesar de se encontrar neste lugar de constante questionamento, em uma perspectiva consensual entre os autores mencionados, o documentário é visto como uma obra fílmica que lança o espectador de volta para o mundo, e não se volta para um mundo criado unicamente para aquela narrativa. Não é uma reprodução da realidade, mas sim uma representação da realidade. Julgamos

2 «This is not to say that the claims made or situations represented are thereby somehow completely invalidated – on the contrary, it might well be the case that an animated documentary manages to reveal more of the 'reality' of a situation than any number of live-action documentaries. [...] This is not necessarily a problem: such conflict is arguably a requirement for any form of expression that wants to engage with the real world in all its complexity and contradiction» (Ward, 2005, p. 100).

3 "La práctica documental es el lugar de oposición y cambio. De mayor importancia que la finalidad ontológica de una definición – con qué acierto capta la 'esencia' del documental – es el objetivo que se persigue con una definición y la facilidad con que ésta sitúa y aborda cuestiones de importancia, las que quedam pendientes del pasado y las que plantea el presente" (Nichols, 1997, p. 42.).

uma reprodução por sua fidelidade ao original, pela sua similaridade com a realidade. Já em uma representação julgamos pelo valor das ideias, pelo poder do embasamento. A ideia de perspectiva, de uma lógica informativa e de organização é o que difere o documentário de uma filmagem da realidade. Difere-se então documento, que é um fato, uma informação, do documentário, que pode ser definido ao que foi apresentado como um ponto de vista, uma perspectiva, um ângulo, uma voz falando sobre determinado assunto.

Adentra-se então à essa noção do mundo real atribuída ao documentário que está ancorada ao dispositivo. O vínculo entre as imagens fotográficas, o que elas captam e representam ainda é muito forte, mesmo que inteiramente fabricado. Essas imagens guardam essa natureza, da marca da impressão da luz gravada em um suporte. A imagem-câmera e sua presença da ação de um sujeito no decorrer do mundo, faz com que o expectador tome parte dessa experiência.

A constante mudança dos aparelhos de captação de imagem, sobretudo na década de 1920, quando o cinematógrafo é substituído por câmeras mais leves faz com que a relação dos aspectos estéticos se torne mais estruturadas e com novas propostas de captação e recriação da realidade. Essas câmeras mais leves foram fundamentais para desenvolvimento do documentário, assim como as novas propostas da montagem, aspecto muito utilizado durante a ascensão das vanguardas no cinema, associados aos movimentos das artes plásticas, nas quais “houve grande efervescência cultural e o cinema enquanto novo meio não poderia ficar indiferente a este contexto.” (Martins, 2009, p. 50).

As novas preocupações estéticas e as questões acerca das condições de produção cinematográfica em relação aos seus aspectos formais, percebe-se novas intervenções ao filme, como a exploração de produtores de encontrar novas formas de contar histórias para desafiar as convenções narrativas, além do fato da ascensão das redes sociais e plataformas de streaming que permitiu uma interação mais direta entre cineastas e o público. A base sintaxe do filme não é mais o plano e sim o fotograma, que permitia a manipulação de elementos físicos do aparato câmera para criar possibilidades inovadoras a respeito da visibilidade audiovisual. O “Homem da Câmera” de 1929, filme soviético de Dziga Vertov é um exemplo do cinema documentário mudo no qual houve manipulação destes aspectos físicos da câmera como o controle da exposição da luz, as mudanças de aspectos de foco e as alterações da velocidade, para estabelecer uma nova representação frente à suposta objetividade do aparelho.

Estas manipulações dos aparelhos técnicos serão vivenciadas a cada nova tecnologia emergente. Com o surgimento de câmeras que captam o som sincronicamente na década de 1960, por exemplo, mostrou que “o som abriu para o cinema um leque extraordinariamente rico de entrevistas e falas” (Bernadet, 2023, p. 286) e para o documentário fez com que novos aspectos fossem transformados a fim de fortalecer a narrativa e a empatia do expectador.

O conceito de virtual e a representação do mundo na animação

A partir dos anos 1990, com a computação gráfica e o *boom* dos softwares de manipulação da imagem, faz com que imagens sejam criadas inteiramente nesses programas. Novas formas de manipular a imagem são estabelecidas, é possível criar “transparências, sombras, mapeamento de imagens, texturização, composição entre outras” (Manovich, 2004, p. 02). Com o aparecimento de imagens totalmente criadas em ambiente virtual, uma nova forma de representar o mundo aparece e faz com que o sentido de atestamento da verdade seja difundido uma vez que há a virtualização de um modelo que é materialmente físico. Pierry Levy (1996, p. 16) menciona que o virtual não se opõe ao “real”, mas sim ao atual. Contrariando questões possíveis, o virtual é um complexo de questões que acompanham uma situação ou um acontecimento. Por meio destes conceitos de virtualização é possível traçar paralelos entre a animação e o documentário, estabelecendo uma conexão entre essas áreas e adentrando em uma nova forma de produzir conteúdo audiovisual

A palavra “virtual” vem do latim “*virtualis*”, que deu origem também a uma outra palavra decorrente na filosofia, que aparece por exemplo em “O Príncipe” de Maquiavel, ‘*virtu*’, ‘*virtude*’. Virtude, como força e potência: como manifestação de uma potencialidade do ser. Nesse sentido, parece-se que a palavra desde sua origem está num campo mais de abstração do que um campo de concretização. Quando se fala de potência, não está se referindo a força porque esta está ligada mais ao campo do material, agora a potência é a potência de ser, a potência de se realizar. Assim, desde o início, a palavra está mais ligada àquilo que não é material. Pierre Lévy (1996) e também Deleuze (2006), encontram no virtual, aquilo que traz a capacidade ou que traz em si a capacidade de se atualizar, de se manifestar na materialidade, de existir na vida de forma sensorial. Nesse caso, o virtual passa a ser tão existente quanto o que é parte do mundo físico “real”. Nas palavras do próprio Deleuze (2006):

Em tudo isto, o único perigo é confundir o virtual com o possível. Com efeito, o possível opõe-se ao real; o processo do possível é, pois, uma realização. O virtual, ao contrário, não se opõe ao real; ele possui uma plena realidade por si mesmo. Seu processo é a atualização. (Deleuze, 2006, p. 339).

Pierre Lévy, seguindo as argumentações de Deleuze traz que “o virtual não se opõe ao real, mas ao atual.” (1996, p. 11). Lévy completa que a atualização é um processo final que difere do possível, estático e já constituído, fazendo com que o virtual se torna o conjunto problemático, um “nó de tendências ou forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou qualquer entidade e que exige um processo de resolução” (1996, p. 11). Lévy ainda menciona um exemplo ilustrativo sobre essa oposição:

O problema das sementes, por exemplo, é fazer crescer uma árvore. A semente “é” o problema, mas não é só isso, o que não significa que ela “sabe” a forma exata da árvore que acabará espalhando sua folhagem sobre ela. Tendo em conta os limites impostos pela sua natureza, deve inventá-lo, co-produzi-lo nas circunstâncias de cada momento. (Lévy, 1996, p. 11).

Com a virtualização aparecendo, como ir além da reprodução da realidade possibilitada pela técnica? A grande questão é que a técnica não é mais neutra ou detentora de uma verdade imutável como se atribuía ao aparelho câmera. A técnica simula os elementos, mas sem a presença destes e principalmente sem a presença da câmera. “As novas imagens (digitais) não mais representam o mundo; elas digitalizam o ‘real’” (Lemos, 1997, p. 25). Com imagens digitais, a referência tradicional desaparece devido à simulação (simulacro). Em vez de se concentrar no que era originalmente tangível, agora o foco está na apresentação de uma nova forma. Isso afeta toda a percepção sobre as pessoas, os objetos e a sua natureza, dando-lhes um novo ‘status’ ou significado na era digital.

O documentário animado entra neste quesito, uma vez que a tecnologia influenciou o desenvolvimento de novos processos de representação e novos registros de cruzamento entre os campos do documentário e da animação. De certo, a associação entre animação e o documentário inicialmente funcionava como uma espécie de cinema educativo e ilustrativo, servindo a animação como ferramenta para elucidar o caráter ideológico do apresentado. Com o decorrer do tempo, este tipo de mesclagem apareceu com mais frequência e apresentou-se como um projeto cinematográfico que modifica os modos de produção e da representação.

A utilização da animação para representar o mundo tangível não é novidade e não pode ser associada ao surgimento das novas tecnologias. É possível encontrar elementos de animação desde as pinturas rupestres, uma vez que nossos ancestrais já queriam contar suas histórias e registrar suas caças e rituais desenhando personagens e animais em posições que sugeriam movimento, ilustrando suas ações e mostrando que a narrativa era um elemento fundamental para compreensão do mundo.

O ato de animar nasceu antes do cinema fotográfico, e nutriu-se das experiências de brinquedos ópticos no decorrer da história da humanidade e de todos os atributos herdados de outras manifestações artísticas com os primeiros experimentos da imagem em movimento. No âmbito das artes plásticas, o Futurismo por exemplo, um movimento artístico do início do século XX, reflete a fascinação com a velocidade, movimento e a dinâmica da sociedade industrial. Artistas futuristas, como Filippo Tommaso Marinetti (Itália, 1876-1944), buscavam capturar a energia e a potência do mundo moderno, especialmente relacionadas aos avanços tecnológicos e aos meios de transporte. Com o avanço da ciência muitos artistas puderam usar e reinventar os mais variados dispositivos

de simulação da imagem em movimento.

A história da animação reflete o desenvolvimento de uma arte que dá ao homem a capacidade de trabalhar expressivamente com imagens, tempo e tecnologia, produzindo uma das mais fascinantes formas de representação da cultura contemporânea, em todos os níveis. (Quintão, 2008, p. 01).

Apesar de ser mais antiga que o próprio conceito de animação, essa proposta de usar elementos até então associados ao lúdico e a subjetividade para assim representar o real foi muito explorada no decorrer do século XX. Filmes de animação como “The Sinking of Lusitânia” (1918) de Winsor McCay ou “Trade Tatoo” (1937) de Len Lye e “Hell Unltd” (1936) de Norman McLaren são alguns exemplos de como esta proposta pode ser observada. Este último do McLaren por exemplo é um manifesto contra a guerra no qual se usa uma abordagem anticapitalista altamente imaginativa sobre a causa e o efeito da guerra, questionando sobre os gastos do governo com arsenal militar enquanto a mínima atenção aos cuidados sociais. O filme mistura animação *stop-motion* com imagens filmadas e estáticas de arquivo e jornais. Assim, o exemplo citado acaba revelando o experimentalismo de Norman McLaren que será visto em toda a sua obra, e também contribui com a associação da animação ao documentário.

Mas é sobretudo na década de 1990, na virada tecnológica digital que possibilitará novas estratégias para o cinema documentário. Chega-se num período em que se torna possível criar imagens inteiramente com o computador e modificar os modos de representação tradicionais com a tecnologia. “Representar o que antes não podia ser representado” (Manovich, 2004, p. 02) é uma realidade e um grande alicerce para o uso da animação dentro dos documentários. É importante destacar que as tecnologias emergentes não foram responsáveis pelo surgimento deste tipo de cinema, mas foram importantes para destacar e reacender debates a respeito da animação sobre o cinema contemporâneo.

Voltando aos preceitos de virtual e virtualização, encontra-se paralelos para se refletir acerca do documentário enquanto estes processos são formas de ser e pensar sobre as novas formas de representação. O documentário animado encontra-se neste lugar de algum referente material, independente da sua forma estética. A animação evoca-se como uma opção de representação simbólica consciente em função a um potencial visual e narrativo. Ou seja, a animação esta inexoravelmente associada ao conteúdo do documentário e não apenas um complemento ou uma solução estética. Evoca-se a valorização de aspectos subjetivos e este continua sendo o grande diferencial do documentário animado, pois a animação permite “documentar o indocumentavel”. (Ward, 2005, p. 104, tradução nossa).⁴

4 «It is this paradox that is creatively addressed by the animated sequences in the film : an attempt to document the undocumentable» (Ward, 2005, p. 104).



Figura 1. Disponível em: Valsa de Bashir, filme de Ario Folman. Acesso em: 5 nov. 2023.

Captura de tela do filme Valsa de Bashir, animação em tom de sépia, que mostra quatro soldados, no primeiro plano um soldado de perfil, no plano médio dois soldados conversando punhando-se de armas e outro solitário de cabeça baixa e no último plano uns pontos luminosos mostrando um bombardeio da cidade.

A animação digital como um meio de representação simbólica

Pensando no documentário animado como uma construção de lidar com a representação simbólica do mundo não ficcional, o autobiográfico parece uma pertinente abordagem de expansão e percepção sensorial, uma vez que as imagens são manipuladas e construídas a fim de criar uma narrativa na qual possa levantar questões da memória e da história de um país. A possibilidade da animação das obras selecionadas foi crucial para o tratamento de questões lúdicas e subjetivas e, é o que dá força aos filmes, fazendo com que ganhe outros sentidos além de apenas contar uma história.

A partir do pressuposto, um exemplo a ser mencionado encontra-se o filme/documentário animado “Valsa com Bashir” de 2008 do cineasta israelense Ari Foman, que lutou na guerra entre Israel e o Líbano em 1982 quando ele tinha 19 anos. Uma questão importante a ser destacada é que o Ari Foman não lembrava de nada do que tinha acontecido consigo na guerra assim como não tinha memórias da própria guerra em si. Ari Foman então começa a se questionar do porquê deste desaparecimento das lembranças e começou a tentar reconstituir suas memórias na guerra do Líbano. O resultado desse processo é o documentário feito em animação, que foi indicado em 2009 ao BAFTA e ao Óscar de Melhor Filme Estrangeiro. É uma obra a ser destacada pois se ampara ainda nas relações das bases do documentário tradicional e valoriza a reconstituição de eventos históricos a partir do próprio sujeito realizador.

Os personagens apresentados no documentário são concebidos através da animação, dando depoimentos reais gravados pelo Ari (Figura 1). Todos eles têm algum ponto cego na memória. Tem um momento apresentado na qual mostram duas pessoas que estavam no mesmo local e que se lembram de maneira diferente. O que ele está tentando fazer é reconstituir uma história do ponto de vista dele. É uma narrativa que ele está tentando juntar e a qual ele não se sente integrado.

A obra não quer valorizar a imagem do “soldado-herói”. É justamente ao contrário, busca-se a fragilidade e a impotência dos que estavam lá. Mais importante que isto são as questões abordadas acerca da memória e de que maneira elas se ressignificam, seja através do ato de lembrar ou do ato de esquecer. A opção da animação aqui justifica-se para enfatizar ou ressaltar a compreensão da memória como um espaço dinâmico e sujeito de interferências produzindo novos acontecimentos. A animação proporciona ao diretor uma liberdade expressiva para criar diferentes maneiras de se adentrar ao espaço-tempo estabelecido na obra, aproximando a existência física e ao mesmo tempo a distanciando para enfatizar as percepções da memória.

Como menciona Paul Wells (1998), a animação pode resistir às imposições e limites do mundo real, e isso é um recurso muito explorado nesta obra. Há um tipo de deslocamento, no sentido novamente, de mostrar a falha da memória de ser cronologicamente confiável que facilitada e não gera uma estranheza a quem assiste através da animação. São imagens que se distanciam das propriedades físicas do mundo e sua relação com as configurações materiais são revertidas e com a animação e possível tornar a interação com o público mais suscetível a crença e aceitar as proposições imaginárias dispostas. Outro ponto importante a destacar é o uso da animação para criar ambientes totalmente lúdicos, tal qual os sonhos dos personagens – importante elemento para a construção da memória. Com a animação é possível construir esses cenários com mais facilidade do que seria construí-las com elementos palpáveis.

Mencionado Vilém Flusser (2008), estabelece discernimentos ao que chama de “imagens técnicas”: “É através das imagens técnicas que vemos um simulacro da realidade, mas não o que essa realidade representa de fato.” (Flusser, 2008, pp. 13-14). A animação usada pelo diretor trabalha para uma representação, uma tradução mental de uma realidade exterior percebida e liga-se ao processo de abstração (memória). Como um campo de expressão de pensamento, o imaginário se manifesta por imagens e discursos que pretendem dar uma definição da realidade

A trajetória de recuperação da memória do autor é simbolizada na obra através da realidade das cenas reais do massacre de Sabra e Shatila, aqui evoca-se o uso de imagens-câmera para mostrar a concretude dos fatos. A busca da materialização do que se é mostrado é uma forma de atestar a objetividade do



Figura 2. Disponível em: Valsa de Bashir, filme de Ari Folman. Acesso em: 5 nov. 2023.
 Captura de tela e montagem de duas cenas do filme Valsa de Bashir, animação em tom de sépia, que mostram uma reunião de mulheres de costas com hajid em direção à algum lugar.
 No segundo frame, close de uma mulher de hajid chorando.

autor. Afastando da subjetividade da memória. Até o momento na qual se tinha animação, abriu-se espaço para o espectador pois ampliava as dimensões entre ficção e sonho. Uma reconexão com o sujeito e seu passado. Assim como os soldados no Líbano, encara uma visão de uma realidade em outra dimensão. O choque que vem com as imagens reais de arquivo é para trazer à tona o trauma dos soldados.

Na cena apresentada (Figura 2), onde as mulheres retornam ao acampamento e avistam o quadro de mortes de crianças e outros civis palestinos e libaneses, pelo partido Kataeb e milícias do grupo das forças cristãs, faz o uso desta técnica mista entre imagem-câmera e animação. A relação destas revela possibilidades distintas de lidar com a história apresentada: ambas as formas têm seu valor único na narrativa visual. Enquanto uma oferece autenticidade e um despertar de emoções, a animação permite a exploração ilimitada da subjetividade, criando empatia e proporcionando identificação com o que está sendo abordado estabelecendo uma conexão emocional.

Outro exemplo, é sobre “Flee” (2021), filme dirigido por Jonas Rasmussen, que estreou no Festival de Sundance 2020 e teve uma excelente repercussão durante sua exibição. Uma animação com uma carga emocional muito forte que desperta emoções a quem assiste. Obra na qual teve um reconhecimento histórico no Oscar 2022. Primeira obra animada nomeada em categorias totalmente distintas: Melhor Filme de Longa-Metragem Internacional, Documentário e Longa-Metragem de Animação.

Baseia-se nas premissas do documentário através de uma entrevista: o documentarista dinamarquês entrevista um antigo amigo que conta pela primeira vez como fugiu do Afeganistão e transitou em diferentes locais como refugiado até entrar na Dinamarca. Alguns pontos são importantes a destacar, onde o recurso da animação é indissociável e permeia toda a história: a identidade do homem é preservada, até para evitar maiores problemas também com as autoridades dinamarquesas, uma vez que as revelações são muito



Figura 3: Disponível em: Flee, filme de Jonas Ramussem. Acesso em: 2 nov. 2023.

Captura de tela de uma cena do filme Flee, animação colorida, que mostram um homem de cabelos negros e roupas de frio sentado numa janela conversando com um homem loiro de costas.

fortes. Então, a animação usa a rotoescopia como método de captura da imagem e muda também os traços daquele homem.

Ou seja, com a animação, aquela pessoa se sentiu muito mais confortável para explorar marcas do passado e traumas que ainda não foram resolvidos. Até por isso, logo que aquele afegão fecha os olhos pela primeira vez, parece estar em uma sessão de terapia, onde descarrega vários segredos que poderiam lhe causar grandes problemas na Dinamarca. No documentário, o homem ganha o nome de Amin e traz consigo várias memórias. Em um breve momento, no período de sua infância, usa-se cores vivas para representá-la, incluindo-a também nas memórias familiares. Um certo sentimento nostálgico é evocado, mas muito breve, quando em seguida os traumas deste homem aparecem na animação - os traços abstratos em preto e branco tomam forma, representando quase que um bloqueio na memória.

Apesar do uso da animação para esconder a identidade do Amin, este recurso novamente aparece como uma solução criativa para exploração da memória e da forma de se contar registros íntimos. O formato de entrevista encontra um lugar de fala ainda mais ancorado na percepção da memória. A entrevista está longe de ser um simples procedimento de coleta de informações, na verdade está ao contrário, é uma atividade discursiva complexa que entrelaça redes de subjetividades.

Com o uso de animação apoia a hipótese de que a memória ou as memórias são uma construção e depende sempre do ponto de vista de quem o constrói. [...] A animação permite que a subjetividade do enunciador seja exibida diretamente com o espectador. A representação dos estados humor, o uso de cores para diferenciar momentos e pontos de memórias diretamente o caráter subjetivo, incorporadas nessas experiências (Pinotti, 2015, pp. 159-160, tradução nossa).⁵

Nesse sentido, Flee usa a animação como catalisador de sentimentos e emoções presentes na história assim como Valsa com Bashir. Em Flee, é possível distinguir claramente os estilos abordados. Estes, representam uma evolução através dos estágios na profundidade das memórias do protagonista, da clareza do presente até a escuridão embaçada de suas memórias traumáticas. A animação aqui “permite-nos moldar visual para as dissonâncias que perturbam o universo interno dos personagens” (Martín, 2020, p. 65, tradução nossa).⁶ O uso da animação se torna um meio pelo qual a conjunção entre memória subjetiva e fantasia podem ser compreendidas como forma de enfrentar o trauma.

Para Ward (2005), a produção de documentários de caráter subjetivo, autocentrado e miscigenado, é reflexo de um mundo que se organiza também dessa forma. Neste modelo do documentário animado, o suporte é parte do processo criativo e não há pretensão com a objetividade e sim com a revelação da subjetividade e diferentes formas de interpretação da realidade. A animação revela seu potencial como ferramenta para produzir metáforas devido aos seus mecanismos de projeção (Grodal, 2018, p. 117) e exhibe reflexões sobre algumas das questões mais pertinentes sobre essa produção, como o domínio da abordagem subjetiva e a diluição entre as fronteiras dos campos cinematográficos.

Conclusões

Ao explorar as questões a respeito do documentário animado, há a reflexão sobre como a tecnologia digital influencia e molda a compreensão da arte e da realidade. A forma como os artistas utilizam as ferramentas digitais para criar experiências estéticas, desafiando as fronteiras tradicionais da arte mostram as implicações

5 “Con la utilización de la animación se sostiene la hipótesis de que la memoria o los recuerdos son una construcción y que siempre depende del punto de vista de quien la construya. [...] La animación permite exhibir la subjetividad del enunciador de manera directa con el espectador. La representación de los estados de ánimo, la utilización de colores para diferenciar momentos y recuerdos señala directamente el carácter subjetivo, corporizado de dichas vivencias” (Pinotti, 2015, pp.159-160).

6 “Permite dar forma visual a las disonancias que trastornan el universo interior de los personajes” (Martín, 2020, p. 65).

estéticas e filosóficas da cultura digital, fazendo assim o aprofundamento das compreensões nas manifestações artísticas contemporâneas e do impacto das tecnologias digitais na sociedade.

A representação animada introduz ao espectador uma sensação de presença que difere sutilmente da proporcionada pela imagem registrada pela câmera. Não se trata da presença do sujeito da câmera na gravação, mas sim da presença do criador na elaboração da imagem. Destaca-se a materialidade da obra, permitindo não apenas a representação de situações, mas também a focalização na película em si como um objeto repleto de significado, introduzindo outras potencialidades a esses modos de representação.

A animação desempenha um papel vital na captação de imagens no mundo contemporâneo. O documentário animado, ao explorar o potencial do virtual e da representação, desafia as fronteiras tradicionais entre documentário e animação. Essa forma de cinema não se contenta em reproduzir a realidade, mas busca criar formas de expressão e representação. A fusão desses dois gêneros resulta em uma narrativa cinematográfica que pode ser mais rica, complexa e emocional, proporcionando uma experiência única para o espectador.

Referências

BERNADET, Jean – Claude. *Cineastas e Imagens do Povo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

CARROLL, Noël. *Philosophical Problems of Classical Film Theory*. Princeton : Princeton University Press, 1988.

_____. Ficção, não-ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual. In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). *Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional*. V. II. São Paulo: Senac, 2005, pp. 69-104.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. 2. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

FLEE. Direção de Jonas Poher Rasmussen. Dinamarca: Neon Participant, 2021.

FLUSSER, Villém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

GRODAL, Torben. Aesthetics and Psychology of Animated Films. In: UHRIG, Meike. *Emotion in Animated Films*. 1. ed. Nova York : Routledge, 2018, pp. 107-121.

LEMOS, André. *Arte eletrônica e cibercultura*. Revista Famecos, vol. 4, no 6, 2008, pp. 21-31.

LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* Trad. Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996, p. 157.

LYRA, Carla Elizabeth Pereira; Capellato, Igor Alexandre. A Poética Estética da Memória em Valsa com Bashir. In: *Sessões do imaginário*, Vol. 22, N. 38, Porto Alegre, 2017, pp. 161-168.

MANOVICH, Lev. *Abstraction and complexity*. Tradução de: PAULA, Silas

José de. Abstração e complexidade. Passagens: Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação - UFC, Fortaleza (CE), v. 1, n. 1, 2010.

MAQUIAVEL, Nicolau. *O Príncipe*. 4 ed. Trad. De Maria Júlia Goldwasser. São Paulo: Martins Fontes, 2010, p. 94.

MARTINS, Índia Mara. *O documentário animado "Ryan" e o psicorrealismo*. Trabalho apresentado ao GT5 - Tecnologias e Estéticas da Comunicação. 1º. Congresso de Estudantes de Pós-Graduação em Comunicação do Rio de Janeiro, 2006.

MARTÍN, Javier, Del Caz Pérez, Beatriz. *De Angola a Yugoslavia: Periodismo, conflictos bélicos y documental animado*, nº 11, 2020, pp. 60-73.

NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. São Paulo: Papirus, 2005.

____. *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós, 1997.

PINOTTI, Luciana. *La animación no ficcional: Un análisis sobre la construcción del sentido en el documental animado Vals con Bashir*. nº. 12, 2015, pp. 142-168.

QUINTÃO, Wander L. A.. *O aprendiz de feiticeiro: Walt Disney e a experiência norte-americana no desenvolvimento da expressão cinematográfica do cinema de animação*. Dissertação (mestrado) apresentada no programa de pós-graduação da Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2007.

RAMOS, Fernão. *Mas afinal... O que é o documentário?* São Paulo: Senac, 2008.

____. Introdução. In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). *Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional*. v. II. São Paulo: Senac, 2005a. pp. 11-23.

SOUZA, Maria I. D. S.. *A memória assombrada: um estudo da autorrepresentação do documentário animado Valsa com Bashir*. Dissertação apresentada no programa de pós-graduação na Universidade Federal De São Carlos. 2012.

VALSA com Bashir. Direção: Ari Folman, Israel: Sony Pictures Classics, 2008. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1185616/>>. Acesso em: 01 Nov. 2023.

WARD, Paul. *Documentary: The Margins of Reality*. Harrow: Wallflower Press, 2005.

WELLS, Paul. *Understanding animation*. Nova York: Routledge, 1998.

Natacha de Souza

Artista e animadora digital, Bacharel em Artes Plásticas pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES-Brasil) e atualmente é mestranda em Artes, na linha Interartes e Novas Mídias do Programa de Pós-graduação em Artes da UFES, como bolsista pela Fundação de Amparo e Pesquisa do Espírito Santo FAPES/Brasil, na qual investiga os processos de criação na Concept Art em animações digitais e seus desdobramentos no campo da arte.

<https://lattes.cnpq.br/9632018305326219>

<https://orcid.org/0009-0008-2898-8272>

E-mail : natacha.s.arte@gmail.com

David Ruiz Torres

Professor do Departamento de Teoria da Arte e Música e do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo (Brasil). Doutor em Artes (2013) pela Universidade de Granada (Espanha), suas linhas de pesquisa se concentram no uso de tecnologias digitais nos campos da museologia, do patrimônio histórico e da criação artística contemporânea. Entre suas publicações mais destacadas relacionadas ao assunto estão *La Realidad aumentada y su aplicación en el Patrimonio Cultural*, da Editorial Trea (2013), e o *Focus del Anuario de Cultura Digital 2017*, da Acción Cultural Española - El uso de tecnologías digitales en la conservación, análisis y difusión del patrimonio cultural.

<http://lattes.cnpq.br/0455058699179367>

<https://orcid.org/0000-0003-2458-2992>

E-mail: dvdruiztorres@gmail.com