

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

MARIA INES DIEUZEIDE SANTOS SOUZA

A memória assombrada:

Um estudo da autorrepresentação no documentário animado *Valsa com Bashir*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som do Centro de Educação e Ciências Humanas da Universidade Federal de São Carlos, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Imagem e Som.

Orientador: Prof. Dr. Alessandro Constantino Gamo.

SÃO CARLOS

2012

**Ficha catalográfica elaborada pelo DePT da
Biblioteca Comunitária da UFSCar**

S729ma

Souza, Maria Ines Dieuzeide Santos.

A memória assombrada : Um estudo da autorrepresentação no documentário animado *Valsa com Bashir* / Maria Ines Dieuzeide Santos Souza. -- São Carlos : UFSCar, 2012.
113 f.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal de São Carlos, 2012.

1. Documentário (Cinema). 2. Animação (Cinematografia).
3. Autobiografia. I. Título.

CDD: 791.4353 (20ª)

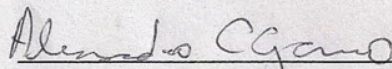
MARIA INES DIEUZEIDE SANTOS SOUZA

A memória assombrada:

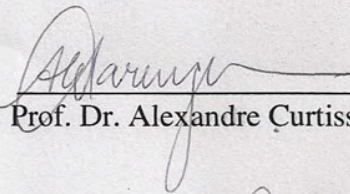
Um estudo da autorrepresentação no documentário animado *Valsa com Bashir*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som do Centro de Educação e Ciências Humanas da Universidade Federal de São Carlos, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Imagem e Som.

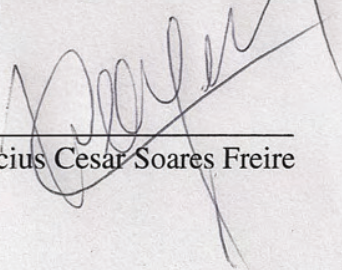
Banca examinadora:



Prof. Dr. Alessandro Constantino Gamo



Prof. Dr. Alexandre Curtiss Alvarenga



Prof. Dr. Marcius Cesar Soares Freire

AGRADECIMENTOS

Ao professor. Alessandro Gamo, pela orientação nesta pesquisa.

Ao professor Marcius Freire, por aceitar acompanhar o processo final deste percurso, e ao professor Alexandre Curtiss, pela presença desde tempos idos.

À professora Josette Monzani, pelas conversas, pela troca constante, pela amizade. À professora Suzana Reck, por abrir um universo sonoro. Ao professor Michael Renov, e aos professores Arthur Autran e Samuel Paiva, pela contribuição na qualificação. E ao Felipe Rossit, sempre presente para facilitar nossas vidas.

Aos amigos que acompanharam de muito perto este trabalho, pelo apoio fundamental, pelas discussões, pelas revisões, pelos filmes, pelos bares, pelas madrugadas.

Aos amigos que acompanharam de longe, pelos sorrisos, pela saudade.

A Maurício, Mercedes, Ana e Adriana, que mesmo distantes fizeram deste um percurso mais leve e proveitoso.

Ao Hugo, sempre companheiro, que aceitou essa jornada comigo.

À CAPES, que bancou o projeto!

RESUMO

Esta dissertação tem como objetivo discutir processos de autorrepresentação em documentários animados, a partir da análise do filme *Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2008). Com a análise deste longa-metragem, busca-se compreender modos de articulação entre o campo do documentário e o da animação, aproveitando elementos de ambos enquanto possibilidade de autorrepresentação em filmes que se remetem ao mundo histórico compartilhado. Para tanto, desenvolveu-se uma reflexão acerca do estabelecimento de diferentes perspectivas do campo do documentário nos estudos teóricos e as maneiras disponíveis à animação para criar representações. Além disso, dialoga-se com as várias abordagens históricas e conceituais acerca do documentário animado, que ganham corpo mais expressivo nos últimos quinze anos. Por fim, desenvolve-se uma leitura crítica das análises de Bill Nichols (1994) sobre os documentários performáticos e das considerações de Michael Renov (2004) acerca de documentários que lidam com o autobiográfico, para compreender a animação como uma forma do realizador se colocar na história e estabelecer uma continuidade com o passado, tecendo relações entre imagens animadas e elementos documentais que proporcionam outros sentidos aos relatos.

Palavras-chave: Documentário animado. Autorrepresentação. Documentário autobiográfico. *Valsa com Bashir*.

ABSTRACT

This work aims to discuss processes of self-representation in animated documentaries, from the analysis of the film *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008). With this analysis, it seeks to understand modes of articulation between the field of documentary and animation, using elements of both as a possibility of self-representation in films that are related to the shared historic world. For this purpose, it develops a reflection on the establishment of different perspectives in the field of documentary studies and the ways available for animation to create representations. In addition, it dialogues with the various historical and conceptual approaches about the animated documentary, developed significantly over the past fifteen years. Finally, it develops a critical analysis of what Bill Nichols (1994) calls performative documentary and the considerations of Michael Renov (2004) about documentaries that deal with the autobiographical, to understand the animation as a way to put the director in history and establish a continuity with the past, weaving relationships between elements of documentary and animated images that provide other senses to the reported.

Keywords: Animated documentary. Self-representation. Autobiographical documentary. *Waltz with Bashir*.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 DOCUMENTÁRIO, ANIMAÇÃO E SEUS ENCONTROS	23
2.1 O campo do documentário, os autores e conceitos.....	23
2.2 A animação, para além da técnica	31
2.3 O documentário animado: história, definições, categorizações.....	37
2.3.1 Discussões acerca do documentário animado.....	44
3 VALSA COM BASHIR: DOCUMENTÁRIO ANIMADO E AUTORREPRESENTAÇÃO	61
3.1 A animação e a representação da memória.....	66
3.2 Indexalidade e evocações: o som.....	82
3.3 O desfecho: compreensão, magnitude, ética.....	93
4 CONCLUSÃO.....	99
REFERÊNCIAS	107
Referências bibliográficas	107
Referências eletrônicas	109
Referências audiovisuais	110

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é o desenvolvimento de inquietações, reflexões e pesquisas que tiveram início em 2007, momento em que começamos a nos aproximar de estudos sobre a autorrepresentação no cinema documentário, instigada por filmes como *Passaporte húngaro* (Sandra Kogut, 2001), *33* (Kiko Goifman, 2002) e *A televisão e eu* (Andrés Di Tella, 2002). Naquele momento, empenhávamo-nos em uma primeira tentativa de compreensão do espaço que esse modo de representação documental ocupa no mundo em que vivemos, e em que medida reflete características da sociedade atual. Assim, fomos descobrindo possibilidades documentais que nos estimularam a continuar por este trajeto.

Dialogando com uma tradição mais poética e de vanguarda, interessam-nos aquelas produções centradas no sujeito documentarista, valorizando a representação de si e uma abordagem do mundo que parte da compreensão pessoal da história. Seguindo uma linha que desponta nos anos de 1970, com os diários filmados de Jonas Mekas ou os filmes-ensaio de Chris Marker, para citar alguns, cada vez mais o documentário se torna espaço para a realização de autorrepresentações e afirmações de experiências, identidades e memórias, como apontam Lins e Mesquita (2008).

Para compreender melhor essa produção, demos início, em 2008, a uma investigação acerca dos documentários do realizador argentino Andrés Di Tella, filmes em primeira pessoa que proporcionam uma abordagem de questões da história de seu país a partir de uma perspectiva extremamente pessoal: a história do próprio realizador – os filmes *A televisão e eu* e *Fotografias* (2007) apresentam uma busca individual que se cruza com reflexões mais amplas a respeito da situação social, política e cultural vivida na Argentina na contemporaneidade e outras versões e compreensões do passado do país. Essa pesquisa resultou no trabalho de conclusão do curso de Comunicação Social, defendido em 2009 na Universidade Federal do Espírito Santo.

Mas neste trajeto de pesquisa, dois outros filmes provocaram novas indagações. O primeiro foi o curta-metragem *Ryan* (Chris Landreth, 2004), que aproveita uma entrevista com o animador canadense Ryan Larkin para compor uma animação que ressalta interpretações do diretor a respeito de seu personagem, além de vermos o próprio diretor/interlocutor expondo aspectos de sua vida e também se recompondo (ou decompondo) enquanto imagem animada.

O segundo filme foi o longa israelense *Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2008), uma espécie de “documentário de busca” – conforme expressão de Bernardet (2005) – que usa a animação para reconstituir tanto o processo presente quanto o objeto de sua busca, as memórias acerca da Guerra do Líbano de 1982, na qual o diretor foi um combatente.

Esses filmes foram-nos instigantes porque, pela primeira vez, nos deparávamos com cruzamentos entre a forma documental e a imagem animada. Se a autorrepresentação já era uma inquietação, como lidar com documentários que se desfazem da imagem captada pela câmera na representação do mundo, e mais especificamente, nas buscas pessoais do diretor, que nos levam a descobertas acerca desse mundo? Esta dissertação, então, procura dar forma a tal reflexão. Trata-se de uma tentativa de compreender os modos de articulação dos elementos filmicos – imagens animadas e imagens registradas pela câmera, som, voz, personagens e outros – de maneira a proporcionar novas compreensões e leituras da história, a partir de um relato particular: aquele do próprio sujeito realizador, que se coloca no filme enquanto personagem e fio condutor da narrativa.

Ao começar a busca por possibilidades de cruzamentos entre documentário e imagens animadas, percebemos o aumento do espaço dado, tanto na exibição quanto na teorização, às produções de documentários animados, apesar da predominância das imagens captadas pela câmera. São trabalhos realizados parcial ou integralmente com técnicas de animação, tradicionalmente associada a universos da fantasia, do humor, do infantil, da ficção em geral. Filmes brasileiros como *Dossiê Rê Bordosa* (César Cabral, 2008) ou *O Divino, de repente* (Fábio Yamaji, 2009) exploram via desenhos ou bonecos animados algumas características da história e do próprio processo de construção do filme, ou ressaltam outras facetas de seus personagens. Um reflexo disso é que o edital de curtas-metragens da Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura (SAV/MinC) desde 2010 não coloca mais a animação como categoria à parte, podendo esta ser incorporada nos dois campos do concurso – documentários ou ficções.

Ainda que os encontros entre imagens animadas e práticas não-ficcionais já tenham percorrido uma longa história, é interessante notar que pouco se evidenciou, no espaço da teorização, essa parceria. Gunnar Strøm (2003), pesquisador norueguês que tem se debruçado sobre produções documentais nas quais se aproveita a imagem animada, examina a principal

literatura internacional dedicada ao estudo do documentário lançada nas décadas de 1970-80-90 para constatar que apenas a mais antiga delas, *The new documentary in action*, de Alan Rosenthal (1971), se refere à animação¹. No Brasil não nos parece ser diferente: em *Espelho partido*, de Silvio Da-Rin (2004), *É tudo verdade*, de Amir Labaki (2005), *O cinema do real*, organizado por Maria Dora Mourão e Amir Labaki (2005), ou *Filmar o real*, de Consuelo Lins e Cláudia Mesquita (2008), alguns exemplos entre as publicações mais recentes que apontam para a consolidação dos estudos do documentário no país, não há menções ao tema. Ainda que Fernão Ramos, em *Mas afinal... o que é mesmo documentário?* (2008), considere a animação como uma possibilidade para a narrativa documental, esta não é explorada, e sua ênfase está nas asserções construídas a partir das imagens-câmera e das situações de tomada.

Mas desde 2005, pelo menos, algumas reflexões foram sendo elaboradas no intuito de compreender possibilidades do documentário animado no Brasil. Naquele ano, deu-se a participação de Chris Landreth em uma conferência no festival *Anima Mundi*, ocasião em que o curta-metragem *Ryan* foi exibido. Em 2008, o pesquisador americano Michael Renov apresentou o trabalho *Animation: documentary's imaginary signifier* na Universidade de São Paulo, trazendo contribuições teóricas sobre o tema.

Em 2009, Índia Mara Martins defende a tese de doutorado *Documentário animado: experimentação, tecnologia e design* na PUC-RJ, e começa a difundir a reflexão sobre o tema no Brasil, com apresentação e publicação de artigos. Sua abordagem privilegia a geração de imagens digitais como uma nova tecnologia, acompanhando as formas de incorporação de possibilidades técnicas pelo documentário ao longo da história, e como elas transformaram a linguagem e a estética documental. Mais recentemente, em agosto de 2011, a dissertação de

¹ O autor consulta as seguintes publicações: BARNOUW, Eric. *A history of the non-fiction film*. Oxford: Oxford University, 1983. BARSAM, Richard M. *Nonfiction film: a critical history*. Bloomington: Indiana University, 1992. BIRKVAD, Soren; DIESEN, Jan Anders. *Autentiske inntrykk*. Oslo: Samlaget, 1994. CORNER, John (ed.). *Documentary and the mass media*. London: Edward Arnold, 1986. KILBORN, Richard; IZOD, John. *An introduction to television documentary: confronting reality*. Manchester University, 1997. NICHOLS, Bill. *Representing reality*. Bloomington: Indiana University, 1991. NICHOLS, Bill. *Blurred boundaries*. Bloomington: Indiana University, 1994. NICHOLS, Bill. *Introduction to documentary*. Bloomington: Indiana University, 2001. PLANTINGA, Carl. *Rhetoric and representation in nonfiction film*. Cambridge: Cambridge University, 1997. RABIGER, Michael. *Directing the documentary*. Boston: Focal, 1987. RENOV, Michael (ed.). *Theorizing documentary*. New York: Routledge, 1993. ROSENTHAL, Alan. *The new documentary in action*. Berkeley: University of California, 1971. ROSENTHAL, Alan. *The documentary conscience*. Berkeley: University of California, 1980. ROSENTHAL, Alan (ed.). *New challenges for documentary*. Berkeley: University of California, 1988. WINSTON, Brian. *Claiming the real: the documentary film revisited*. London: British Film Institute, 1995.

mestrado *O documentário animado e a leitura não-ficcional da animação*, de Jennifer Jane Serra, foi defendida na UNICAMP. O trabalho, baseado na abordagem semiopragmática de Roger Odin, analisa mecanismos através dos quais filmes de animação podem ser vistos pelo espectador a partir de uma leitura documentarizante e como a animação pode ser utilizada como estratégia discursiva em filmes documentários.

É também nos últimos quinze anos que o estudo do documentário animado ganha força em publicações internacionais, em especial nos Estados Unidos e na Inglaterra. De acordo com um levantamento feito pela pesquisadora americana Annabelle Roe (2009), dois ensaios relevantes são publicados em 1997: *If truth be told, can 'toons tell it? Documentary and animation*, de Sybil DelGaudio, e *The beautiful village and the true village: a consideration of animation and the documentary aesthetic*, de Paul Wells. Alguns anos mais tarde, em 2003, publicou-se o ensaio de Gunnar Strøm, *The animated documentary*, e em 2004 o de Eric Patrick, *Representing reality: structural/conceptual design in non-fiction animation*². O livro *Documentary: the margins of reality*, de Paul Ward (2005), também incluiu um capítulo sobre o documentário animado, e a revista de animação *Frames per second* lança em março de 2005 um número dedicado ao tema: *The animated documentary – What happens when the real meets the unreal?*, que reuniu animadores, documentaristas e pesquisadores discorrendo sobre possibilidades vistas em prática. Todos esses textos estão preocupados em investigar e defender a animação enquanto elemento da linguagem documental, e alguns autores, como Wells ou Patrick, propõem tipologias que caracterizam diferentes documentários animados.

O que notamos, em acordo com Annabelle Roe (2009), é que existem diferentes usos e formas de interação entre os campos do documentário e da animação, desde os primeiros tempos do cinema. Assunto tratado com mais ênfase no primeiro capítulo, podemos pensar aqui tanto nos filmes realizados nos anos da Segunda Guerra (1939-1945), por exemplo, que se valeram de gráficos ou mapas animados para justificar, convencer e engajar a população no conflito, até as experimentações com a materialidade do filme desenvolvidas por Len Lye junto a Grierson na década de 1930, aproveitando o espaço institucional da produção de

² DELGAUDIO, Sybil. *If truth be told, can 'toons tell it? Documentary and animation*. In: *Film History*, 9:2, p. 189-199, 1997. WELLS, Paul. *The beautiful village and the true village: a consideration of animation and the documentary aesthetic*. In: *Art and Animation*. London: Academy Editions, 1997. p. 40-45. PATRICK, Eric. *Representing reality: structural/conceptual design in non-fiction animation*. In: *Animac Magazine*, v. 3, p. 36-47, 2004. STRØM, Gunnar. *The animated documentary*. In: *Animation Journal*, v. 11, p. 46-63, 2003.

documentários para valorizar ritmos, texturas, cores do desenho. Atualmente, convivem práticas de substituição de imagens e inserções ilustrativas (como representações do interior do corpo humano ou de universos aparentemente “inalcançáveis”, por exemplo) até obras que propõem incorporações mais radicais, nas quais práticas dos dois campos dialogam em busca de outras formas de interpretação ou argumentação sobre o mundo, e a referência à imagem fotográfica amplamente utilizada na tradição documental muitas vezes se perde. São estas as que nos intrigam, desafiando concepções e práticas já estabelecidas, e é com elas que pretendemos dialogar, de maneira a contribuir tanto com a produção quanto com a pesquisa, as duas ainda de pouca expressividade (em termos quantitativos) no Brasil.

Assim, dando prosseguimento às pesquisas que vínhamos desenvolvendo, notamos a recorrência, no universo dos documentários animados, de obras que se valem de recursos da animação para representar universos íntimos, biográficos. O engajamento de documentários animados com histórias de vida vem sendo ressaltado por outros pesquisadores: Martins e Tavares (2010) destacam o emprego da animação na construção de biografias, e Serra (2011) aponta a necessidade de maior reflexão acerca das contribuições da animação para filmes que trabalham com memórias ou articulam histórias pessoais, sejam de personagens escolhidos ou do próprio sujeito realizador.

Concentrando-nos no autobiográfico, encontramos em filmes como *My universe inside out* (Faith Hubley, 1997), *Silence* (Sylvie Bringas e Orly Yadin, 1998), *This could be me* (Michaela Pavlátová, 1995), *Madagascar; diário de viagem* (Bastien Dubois, 2009) ou *Viagem a Cabo Verde* (José Miguel Ribeiro, 2010) possibilidades de inscrição pessoal que provocam diálogos com certa tendência que se firma no documentário contemporâneo de valorizar o local, o específico, centrando sua argumentação na própria experiência do realizador, como apontado por autores como Bill Nichols (1994) e Michael Renov (2004). É nesse modo de representação documental que centraremos nossa análise, para pensar relações entre imagens, sons e a construção do filme. Pensamos que a opção pela animação para a autorrepresentação e a reflexão sobre eventos ou memórias ligados diretamente ao mundo histórico pode oferecer caminhos para outras formas de compreensão do mesmo.

Nesse sentido, o filme *Valsa com Bashir* apareceu como escolha pertinente para calcar nossas análises. Estruturado como um processo de busca pessoal por uma memória perdida ou

reprimida, o longa-metragem de Ari Folman, indexado como documentário pelo diretor e pelos produtores (distribuído e divulgado como tal), se remete aos episódios da Guerra do Líbano, na qual o próprio Folman esteve presente, mas articula diferentes relatos e dimensões temporais na imagem animada, para carregar de sentidos as lembranças. Mas antes de nos voltarmos ao filme, fez-se necessário situar a discussão num espaço mais amplo. Assim, no primeiro capítulo desta dissertação refletimos sobre o estabelecimento de diferentes perspectivas do campo do documentário nos estudos teóricos e as maneiras disponíveis à animação para criar representações. Também nos aproximamos das várias abordagens históricas e conceituais acerca do documentário animado, desenvolvidas mais expressivamente nos últimos quinze anos, como dissemos anteriormente.

A partir da compreensão, tomada de Bill Nichols (1997, 2007), do documentário enquanto uma arena de negociações ou embates que envolvem realizadores e espectadores, um conjunto de práticas em constantes transformações que gravitam, no entanto, em torno do objetivo comum de representar o mundo histórico, destacamos a reflexão sobre o modo como os elementos filmicos são articulados de maneira a que se criem as evidências e os sentidos pretendidos pelo documentário.

Com isso em mente, passamos ao campo da animação, buscando suas possibilidades enquanto conjunto de técnicas e modos de fazer e encarar o cinematográfico. De acordo com pressupostos de Paul Wells (1998) e Marina Estela Graça (2006), o filme animado possui uma maleabilidade plástica que pode proporcionar ao animador representações do mundo que colocam em questão conceitos ou hipóteses dados como certos. Além disso, seu caráter de evidente construção proporciona um jogo com a presença ou materialidade do filme que pode ampliar os sentidos e expressividades propostos pelo realizador.

Assim, chegamos aos recentes estudos que se voltam para o documentário animado. A partir de um levantamento do que tem sido publicado nessa área, em especial as reflexões de Paul Ward (2005, 2008), Gunnar Strøm (2003), Michael Renov (2003) e Índia Mara Martins (2009), procuramos caracterizar essa produção contemporânea, em diálogo com a tradição documental. O que esses autores ressaltam é a necessidade de um olhar sobre o documentário que vá além da evidência sugerida pela indexalidade da imagem fotográfica com seu referente, para aceitar formas de representação que se lançam ao mundo histórico sugerindo

outras relações, às vezes invisíveis ao olho da câmera. Mais interessada nas maneiras como a animação pode atuar nas formas de compreensão do mundo, Annabelle Roe (2009) identifica quatro funções para a animação no documentário: a substituição mimética, a substituição não-mimética, a interpretação e a exploração da memória e construção de autobiografias.

É sobre esta última que nos concentramos, aprofundando a relação desse tipo de documentário animado – com o qual identificamos nosso objeto de análise, o filme *Valsa com Bashir* – com o que Bill Nichols (1994, 2007) chamou de documentário performático: aquele que enfatiza sua “característica expressiva, que afirma a perspectiva extremamente situada, concreta e nitidamente pessoal de sujeitos específicos, incluindo o cineasta” (NICHOLS, 2007: 170). Nesses filmes, prioriza-se uma qualidade evocativa, mais que descritiva, e as representações ou evidências construídas valorizam o expressivo, o poético, menos dependentes de uma autenticação indexal.

Nesse pensamento sobre o documentário que lida com o autobiográfico, é de grande contribuição a reflexão de Michael Renov (2004). O autor está menos preocupado em definir a autobiografia em sentido estrito para “(...) examinar a diversidade das práticas autobiográficas que estão engajadas com e representam a subjetividade” (RENOV, 2004: xii. Tradução nossa)³. O autor destaca a necessidade de não se perder de vista, nesses estudos, a dimensão “grafológica” da construção do texto autobiográfico, uma vez que a auto-inscrição se constitui de suas práticas significantes, e estão dadas novas condições e possibilidades para tal. Renov refere-se aqui principalmente ao vídeo e aos *sites* pessoais, e nossa proposta é estender essas reflexões às práticas da imagem animada, buscando as maneiras como os recursos disponíveis ao animador – sua presença marcada, a expressividade, a criação de outras relações espaço-temporais – podem trazer outros sentidos a esse modo documental.

A partir de tais reflexões teóricas, no segundo capítulo nos debruçamos especificamente na análise de nosso objeto. Como já comentamos, *Valsa com Bashir* é um arranjo de imagens animadas com uma narração em primeira pessoa, do próprio diretor, relatando a busca por uma experiência perdida. Baseado em entrevistas, o longa teve todas as imagens sintetizadas graficamente, com exceção da última sequência, que usa imagens de arquivo captadas logo

³ “(...) examining a diversity of autobiographical practices that engage with and perform subjectivity” (RENOV, 2004: xii).

após a invasão de Sabra e Shatila, episódio que tem importância fundamental para o realizador. É esta relação entre imagens animadas e elementos documentais na construção de sentidos para a memória do diretor que pretendemos investigar. Acreditamos que as possibilidades da animação, em diálogo com o relato do processo de busca, é o que dá força ao filme, fazendo com que este ganhe outros sentidos, atingindo reflexões que saem do nível do pessoal para levantar questões acerca da construção da memória e da história de um país.

Na análise, tentamos nos ater às sugestões e modos de acesso construídas pelo próprio filme, entendendo que cada obra é uma “experiência específica, singular” (TEIXEIRA, 2005: 121). Dessa forma, o percurso analítico foi se construindo pelo contato com o filme, suportado pelo ferramental teórico elencado no primeiro capítulo. Nossa intenção é, em acordo com Francisco Elinaldo Teixeira (2005: 121),

(...) construir um modo de encaminhamento para uma inquietação que irrompe do encontro mesmo do pensamento com os filmes. Tem-se de um lado as peças documentais, do outro uma série de *insights*, procedimentos, percursos analíticos dados como um *a priori* – o tal “estado da arte”, e nesse interstício um pensamento que se agita. O trabalho criativo não só consiste em contornar e dar uma forma a esse caos, mas também construir uma distância em relação ao que já está dado como senso comum.

Por meio da análise do filme, percebemos algumas características da imagem e opções de construção proporcionadas pela animação que puderam contribuir com comentários, visualizações, modos de compreensão. Partimos da hipótese de que essa construção pode expandir os sentidos, sugerindo uma forma de apreensão do mundo que valoriza o imaginário, a percepção mais sensorial e menos racional, da qual sonhos, delírios e experiências vividas constituem, com o mesmo peso, evidências do passado. Em diálogo com as estratégias narrativas proporcionadas pela animação, procuramos entender o lugar e a função das imagens de arquivo em um filme que, em quase toda a sua duração, valorizou representações mais evocativas. Entendemos que se estabelece uma relação entre as diferentes imagens que contribuem para a representação do mundo histórico, ao se colocarem lado a lado alusões pessoais oníricas e imagens que trazem a intensidade do mundo ao espectador: ambas adquirem novos sentidos, podem ser reformuladas na compreensão da história.

Em relação com as imagens construídas, a narração em primeira pessoa, ao contrário de uma tradição de comentários em voz *over* despersonalizados e carregados de saber típicos do documentário dito expositivo, contribui para corporificar as dúvidas e incertezas do diretor.

Percebemos, em *Valsa com Bashir*, uma construção sonora que trabalha em sintonia com os propósitos estabelecidos pelo filme, dialogando com a ideia de indexalidade acústica proposta por Renov (2003). Para compreender melhor o funcionamento da trilha sonora, nos apoiamos em reflexões sobre voz, corpo e banda sonora empreendidas por Michel Chion (1999), Mary Ann Doane (1983) e Scott Curtis (1992). Entendemos que, na animação, estabelecem-se algumas relações sonoras que extrapolam categorizações tradicionais, e *Valsa com Bashir* se aproveita tanto dessas possibilidades de cruzamento de fronteiras quanto de usos que valorizam a compreensão documental. Esse pensamento vale também para a reflexão sobre os modos de operação da música, que neste filme contribui com comentários, ambientações, evocação de sentimentos e mesmo para enfatizar o discurso proposto pelo filme, quando pode interferir nos modos de construção e elaboração da memória.

A partir destas análises e cruzamentos teóricos, pretendemos contribuir para a compreensão das possibilidades e reelaborações da linguagem documental na contemporaneidade. Sem pretender estabelecer limites ou esgotar o debate sobre o que pode ou não ser chamado de documentário, assumimos aqui a ideia de documentário animado para pensar em que medida a animação expande o próprio conceito e amplia as possibilidades de representação no audiovisual. Ao lado das experiências voltadas para o autobiográfico, para formas de representação do mundo que passam pelo doméstico e particular, também se desenvolvem produções que fazem uso da animação como opção técnica e estética na construção de argumentos ou asserções sobre situações e histórias de vida. Dessa forma, tentamos dialogar com o campo das pesquisas e das produções audiovisuais no Brasil, estimulando novas obras e debates.

É importante ressaltar a ainda pouca quantidade de bibliografia em língua portuguesa a respeito dos temas em questão, sejam sobre documentários que lidam com o autobiográfico, sejam sobre animação e documentário animado. Assim, esperamos lançar algumas questões que proporcionem um diálogo entre os estudos teóricos, conjugando reflexões que passam pelo âmbito da animação e do documentário, colocando em questão suas fronteiras.

2 DOCUMENTÁRIO, ANIMAÇÃO E SEUS ENCONTROS

2.1 O campo do documentário, os autores e conceitos

A reflexão sobre o documentário, no campo dos estudos do cinema, esteve marcada durante muito tempo por uma tensão entre a realidade e seus modos de representação – que implicariam artifícios e estéticas “distorcivas”. Ainda que alguns realizadores tivessem como proposta abordagens do mundo em diálogo com as formas da vanguarda, por exemplo, predominavam na teoria conceitos fundamentados ou no estilo clássico – caracterizado por um modo de exposição totalizador, baseado em uma voz *over*, a “voz de Deus”, que detém o conhecimento sobre aquilo que retrata – ou pelos ideais do documentário direto – um modo de observação que se quer neutro, não interferindo na realidade apreendida.

Desconfiando da possibilidade de uma representação objetiva do mundo – o que se entendia como a proposta documental –, parte da crítica e dos teóricos do cinema, seguindo formulações próprias à semiologia dos anos 1960, negou a especificidade do documentário, caracterizando todo filme como ficção (RAMOS, 2008). Assim, apesar da contínua produção fílmica, que dialogava com e desafiava correntes, escolas ou tradições, essa tendência contribuiu para que não se instituíssem bases ou conceitos que permitissem o desenvolvimento de um campo profícuo de estudos.

A partir dos anos 1990, nota-se uma abertura e consolidação da reflexão teórica deste tipo de cinema, possibilitando novas compreensões e a ampliação do *corpus* de filmes para além daqueles mais clássicos. O campo do documentário passa a ser reconhecido por alguns autores como um campo em expansão, que apresenta abordagens diversas para assuntos diferentes, mas em diálogo com sua história:

As diferentes tendências que, ao longo da história do cinema, foram identificadas com este nome tão difícil de definir, não constituem um único e mesmo objeto, mas *diferentes objetivações* do documentário. Cada uma delas possui seu percurso peculiar, suas plataformas estéticas, sua crítica às práticas consideradas superadas e seu resgate de antecessores. O que mantém agregado um campo tão plural é o fato de que seus membros compartilham determinadas referências, ou seja, gravitam em torno de uma mesma tradição (DA-RIN, 2004: 19).

Apesar da dificuldade, e da impropriedade, de se estabelecer alguma definição totalizadora para este objeto, entendemos como uma perspectiva consensual entre os autores usados como referência neste trabalho o fato de que o filme documentário é aquele que nos lança de volta para o mundo, e não se volta para *um* mundo criado unicamente para aquela narrativa. Para

Fernão Ramos, “o documentário estabelece asserções ou proposições sobre o mundo histórico” (RAMOS, 2008: 22). A singularidade da narrativa documentária, para este autor, estaria na mediação da câmera e na circunstância de *tomada* que ela instaura, para e pelo espectador.

Ramos utiliza a ideia de asserção, na qual também se baseiam as propostas desenvolvidas por Noël Carroll e Carl Plantinga. Carroll (2005), ao pensar sobre o cinema documentário, inclusive propõe um outro termo, o “cinema de asserção pressuposta”, como mais exato para se referir ao *corpus* de filmes que constitui objeto de estudo desse campo teórico. Baseado no modelo comunicativo de intenção-resposta (desenvolvido por Paul Grice), o cinema de asserção pressuposta é aquele apresentado com a “intenção assertiva autoral de que entretenhamos seu conteúdo proposicional sob a forma de pensamento assertivo” (CARROLL, 2005: 94). Esse modelo poderia se estender a qualquer “texto de asserção pressuposta”, ou seja, a qualquer estrutura de signos na qual o autor pretende que se tome seu conteúdo proposicional como um pensamento assertivo, e é isso que Ramos critica na abordagem do teórico americano: Noël Carroll nega, em sua análise, uma “especificidade ao campo documentário, ou cinematográfico, como discurso que enuncia com imagens e sons, obtidos em situação de tomada” (RAMOS, 2005a: 16).

Assim, Fernão Ramos se desvincula da escola analítica e encontra nas narrativas documentárias um domínio das imagens mediadas pela máquina-câmera, imagens que trazem a dimensão da tomada para compor suas asserções: “Documentário é então uma narrativa que estabelece asserções sobre o mundo e que tem geralmente no horizonte, mas não necessariamente, a ancoragem de asserções em situação da tomada” (RAMOS, 2008: 73-74). É importante levar em consideração a natureza das imagens que compõem o filme, já que elas são “a carne mesma do documentário, (...) a matéria através da qual a enunciação se efetiva” (RAMOS, 2005b: 167).

O vínculo entre as imagens fotográficas, mesmo que digitais ou de vídeo, e o objeto ou espaço que elas captam e representam ainda é extremamente forte, mesmo que inteiramente fabricado, já que é parte de um aprendizado cultural mais antigo e enraizado. As imagens-câmera guardam essa natureza: a marca, a impressão da luz que emana do ambiente gravada automaticamente por processos físico-químicos (e agora eletrônicos ou digitais) no suporte.

Para Fernão Ramos, esse “maquinismo” na conformação das imagens permite que o mundo deixe seu traço, sua marca no suporte, e permite ao espectador, no momento da fruição do filme, “lançar-se” em direção à tomada e sua circunstância. A imagem-câmera, de maneira diferente das imagens pictóricas, traz consigo, para o espectador, o sujeito-da-câmera, a presença na ação, no transcorrer do mundo, e faz com que o espectador tome parte nessa experiência. Dessa forma, elas adicionam informações e sensações, dão peso às asserções enunciadas pelos filmes, e por isso são predominantes na composição das narrativas documentais. “É o *surplus* da âncora no mundo, no enunciar asserções, que as adensa, as intensifica, levando à caracterização mais plena da tradição documentarista” (RAMOS, 2008: 73).

De modo semelhante, essa experiência de presença na ação é o que Bill Nichols identifica como o estilo realista do documentário. As imagens fotográficas atestam a presença do sujeito, e nos permitem ver o que veríamos se estivéssemos no local: “Em vez de nos transportar sem esforço às distantes regiões da fantasia, o realismo documental nos leva ao mundo histórico do presente através do recurso à presença do realizador” (NICHOLS, 1997: 238. Tradução nossa)⁴.

Bill Nichols prefere falar não em asserções, mas em argumentos ou proposições que remetem ao mundo histórico que todos compartilhamos. É importante ressaltar que essa ideia está relacionada a formas de representação que, ainda que não sejam estritamente argumentativas, procuram expressar uma perspectiva que aponta ao mundo histórico diretamente (NICHOLS, 1997). Para o autor, não há uma essência, ou definição estática do documentário, uma vez que não há como listar técnicas ou temas, formas de abordagens ou estilos. O campo está em constante renovação:

A prática do documentário é um lugar de oposição e mudança. Mais importante que a finalidade ontológica de uma definição – com que acerto se capta a “essência” do documentário – é o objetivo que se persegue com essa definição e a facilidade com que ela situa e aborda questões de importância, as que ficam pendentes do passado e as que são levantadas no presente (NICHOLS, 1997: 42. Tradução nossa)⁵.

⁴ “En vez de transportarnos sin esfuerzo a las lejanas regiones de la fantasía, el realismo documental nos lleva al mundo histórico del presente a través de la maniobra de la presencia del realizador” (NICHOLS, 1997: 238).

⁵ “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 quedan pendientes del pasado y las que plantea el presente” (NICHOLS, 1997: 42).

Pensando nisso, Nichols propõe não uma, mas quatro possibilidades de definição para o documentário, a partir de pontos de vista diferentes mas que se complementam: o campo dos profissionais, a estrutura institucional, o *corpus* de textos e o espectador.

A comunidade de praticantes: por esse viés, a caracterização da realização documental se dá pelo pertencimento a um grupo; os membros compartilham o objetivo de representar o mundo histórico em vez de mundos imaginários, e dividem problemas, referências e linguagens comuns. Com isso, aponta-se

(...) a importância para o realizador de uma ideia compartilhada de objetivo comum. Os realizadores documentais podem moldar e transformar as tradições que herdam, mas o fazem precisamente através do diálogo com essas tradições e seus seguidores (NICHOLS, 1997: 45. Tradução nossa)⁶.

Essa definição reconhece a importância da sensação de identidade institucional que une os praticantes em um grupo. Contribuí para essa sensação a formação de um circuito exibidor e distribuidor quase sempre paralelo ao dos filmes de ficção, assim como as organizações e associações de profissionais, as revistas especializadas e mesmo os festivais específicos sobre o tema, que permitem diálogos, críticas, reflexões sobre a atividade documentarista. Além disso, essa organização em grupo ressalta seu condicionamento histórico, uma vez que está sujeita às transformações da comunidade, no tempo e no espaço (grupos podem mudar de acordo com o momento ou com conformações políticas ou geográficas), e variável segundo o que os próprios profissionais consideram admissível, o que consideram limites, fronteiras e casos de prova, o modo como a negação ou subversão dessas fronteiras passa a ser uma simples anomalia sem consequência ou uma inovação transformadora e mais tarde uma prática aceita.

Uma prática institucional: a própria organização de praticantes em grupo nos leva a compreender o documentário como uma prática institucional com um discurso próprio, que é “(...) construído e reconstruído por uma série de participantes discursivos ou comunidades interpretativas” (NICHOLS, 1997: 47. Tradução nossa)⁷. Esse discurso abarca determinados princípios organizativos, padrões de distribuição e exibição, estilos, técnicas de representação,

⁶ “(...) la importancia para el realizador de una idea compartida de objetivo común. Los realizadores documentales pueden moldear y transformar las tradiciones que heredan, pero lo hacen precisamente a través del diálogo con esas tradiciones y sus seguidores” (NICHOLS, 1997: 45).

⁷ “(...) construído y reconstruído por una serie de participantes discursivos o comunidades interpretativas” (NICHOLS, 1997: 47).

que estão sujeitos às transformações e negociações, colocando questões sobre as limitações, redefinições e embates impostos pelos diferentes interesses que estão em jogo. Assim como os realizadores, as instituições ou organizações que os financiam ou produzem também estabelecem seus limites ou expectativas, que serão acatados ou redefinidos. Além disso, como dissemos, é comum que, junto a essas instituições ou agências financiadoras, funcione um circuito de distribuição e exibição dos filmes documentários que implica uma “rotulação” prévia, algum conhecimento disponibilizado ao público do tipo de filme que será veiculado por esses canais. A prática cinematográfica, assim, se soma a possíveis limitações, buscando modulá-las de maneira a garantir uma autonomia relativa em relação a definições totalizadoras ou determinantes do documentário.

Uma circunscrição de espectadores: nesse ponto, ressalta-se a capacidade de compreensão e interpretação do processo de realização documental que permite aos espectadores entenderem o documentário. Estes assistem ao filme munidos de um processo ativo de dedução baseado em conhecimento prévio e no próprio texto. Esse saber prévio gera determinadas expectativas e formas de relacionamento do espectador com o filme. A diferença fundamental da expectativa criada pelo documentário e pela ficção está no *status* do texto em relação com o mundo histórico. Isso se dá a partir das inferências acerca da argumentação que está sendo desenvolvida sobre o mundo.

Estas convenções orientam nossa resposta e oferecem um ponto de partida para nosso método de processamento da informação transmitida pelo texto. Introduzimos em um modo característico de compromisso no qual o jogo fictício que requer a anulação temporal da incredulidade (...) se transforma na ativação da crença (...). Agora nossa oscilação é medida entre o reconhecimento da realidade histórica e o reconhecimento de uma argumentação sobre a mesma (NICHOLS, 1997: 59. Tradução nossa)⁸.

Um corpus de texto: ao pensarmos na estrutura do texto documental, podemos levantar paralelismos entre os filmes, atividade que faz possível a classificação de movimentos, períodos, nacionalidades, estilos ou modalidades. Bill Nichols propõe, no estudo do documentário, uma divisão de modos de representação, estabelecendo características comuns entre textos diferentes, situando-os dentro de uma mesma prática discursiva em um momento

⁸ “Estas convenciones orientan nuestra respuesta y ofrecen un punto de partida para nuestro método de procesamiento de la información que transmite el texto. Nos introducimos en un modo característico de compromiso en el que el juego ficticio que requiere la anulación temporal de la incredulidad (...) se transforma en la activación de la creencia (...). Ahora nuestra oscilación se mide entre el reconocimiento de la realidad histórica y el reconocimiento de una argumentación sobre la misma” (NICHOLS, 1997: 59).

histórico determinado. Esses modos ampliam ou complementam os estudos referentes ao estilo, já que este faz referência à maneira característica como um realizador individual faz uma exposição, mas também ao modo comum de fazer uma exposição compartilhado por um coletivo. Os modos de representação identificam as principais divisões formais e históricas dentro da base institucional e discursiva, de forma que complementam os estudos de estilo baseando-os ao mesmo tempo em práticas materiais.

O autor propõe seis modos de documentários: documentário poético, expositivo, observativo, participativo, reflexivo e performático (NICHOLS, 2007). Esses modos dizem respeito, principalmente, às diferentes formas de aproximação com o objeto e com o mundo representados pelo filme, e à relação do documentarista com as imagens e sons captados e construídos – como o argumento é apresentado, organizado na montagem, o espaço da narração, das entrevistas, a escala e movimento dos planos, etc. Mas é importante ter em mente que esses modos não representam estruturas fechadas: é comum que características de mais de um tipo se misturem em uma mesma obra, mas é possível identificar uma organização dominante, correspondente a um dado modo.

No entanto, antes de pensar em divisões entre os documentários, podemos tentar destacar suas características comuns, traços compartilhados com o sistema de outros filmes do mesmo campo. A propriedade que mais se destaca é a lógica organizativa do filme: uma lógica informativa, que requer uma representação, raciocínio ou argumento sobre o mundo histórico. Para isso, os filmes priorizam na montagem a continuidade do argumento, mesmo que para isso seja necessária a descontinuidade tempo/espaço (continuidade essencial na narrativa clássica). Nichols chama isso de *montagem de evidência*:

(...) o documentário organiza os cortes dentro de uma cena para dar a impressão de que existe uma argumentação única e convincente em que podemos situar uma lógica determinada. Os saltos no tempo ou no espaço e a inserção de personagens perde importância em comparação com a sensação de fluxo de provas a serviço desta lógica dominante. (...) O documentário clássico irá tolerar fissuras ou saltos no espaço e no tempo sempre que houver continuidade no desenvolvimento do argumento (NICHOLS, 1997: 50. Tradução nossa)⁹.

⁹ “(...) el documental organiza los cortes dentro de una escena para dar la impresión de que hay una argumentación única y convincente en la que podemos situar una lógica determinada. Los saltos en el tiempo o el espacio y la colocación de personajes pierde importancia en comparación con la sensación de flujo de pruebas al servicio de esta lógica dominante. (...) El documental clásico tolerará fisuras o saltos en el espacio y el tiempo siempre que haya continuidad en el desarrollo del argumento” (NICHOLS, 1997: 50).

Na montagem de evidência, som e imagem são articulados como “provas”, e não como elementos de alguma trama, o que faz com que se dê prioridade aos elementos de estruturação do argumento que dizem respeito a algo externo ao filme, em vez daqueles elementos de estruturação de uma história fechada em si mesma.

Com essa visão ampla do documentário, que leva em conta essas quatro perspectivas complementares, parece-nos relevante aprofundar a reflexão acerca da construção do filme. Nichols defende que o caráter de indicialidade da imagem fotográfica é importante para que reconheçamos o mundo da tela como *o* mundo, mas ao mesmo tempo sabemos, como espectadores, que o que vemos é uma representação, uma interpretação, e esperamos a construção de argumentos, de uma visão de mundo que pede nosso consentimento, que se oferece com naturalidade para que a aceitemos como possível. Para isso o documentarista se vale do registro da máquina, das “provas” que têm uma base histórica.

Mas o nexu indicativo proporcionado pela câmera não é suficiente para permitir distinguir o *status* histórico do campo visual que a imagem representa. A referencialidade ao mundo histórico depende não só da imagem e de suas propriedades mas também de efeitos textuais mais amplos. O autor destaca, por exemplo, a importância dos comentários no estabelecimento do valor das imagens, já que são eles que dirigem a atenção do espectador para determinados aspectos do quadro que são mais importantes para a argumentação, construindo suas provas e o caráter autêntico das mesmas. Para a articulação do argumento desenvolvido no documentário, a banda sonora tem papel importante, geralmente com a primazia da palavra falada – os documentários convidam a que aceitemos como verdadeiros os depoimentos acerca de alguma coisa que aconteceu.

A qualidade indicial da imagem fotográfica, como dissemos anteriormente, é ideal para este propósito de construção e autenticação das provas. Uma espécie de tautologia parece ligar o fato, objeto ou evento à evidência. No entanto, alinhando o documentário à tradição da retórica, percebemos que o filme é construído tanto a partir desses recursos que levam a fatos históricos, “autênticos”, quanto de recursos a fatos emocionais – o que Nichols (1997, 2008) chama de provas inartísticas e provas artísticas, usando termos que vêm de Aristóteles. Só quando essas provas inartísticas entram num corpo de significações – o discurso – é que é possível que argumentos convincentes tomem forma. Assim, “*Como as provas inartísticas são*

incorporadas no discurso então importa mais que *o que* essas provas revelam em si mesmas” (NICHOLS, 2008: 33. Tradução nossa)¹⁰. Mesmo quando se problematizam as falas e as próprias imagens que constituiriam suas provas, ao se evidenciar a subjetividade ou a construção como fatores de complicação do registro, esta não deixa de ser outra estratégia de representação das questões do mundo histórico, como veremos a partir da análise de nosso estudo de caso, *Valsa com Bashir* (Folman, 2008), ou de outros documentários que se baseiam na evocação do mundo, mais que na sua descrição.

Dessa forma, o documentário tem o que Nichols chama de uma voz própria, que é o modo de articular elementos no filme – imagens, sons, grafismos... –, combinando técnica, estilo e retórica para fazer com que ele se dirija ao espectador de maneira específica. “A voz de um documentário expressa uma representação do mundo, uma perspectiva e um comentário sobre o mundo” (NICHOLS, 1997: 188. Tradução nossa)¹¹, e essas perspectivas e comentários estão inseridos em uma arena ideológica. O que se mostra e o que se esconde, o mundo proposto pelo documentário não são inocentes, e o filme busca maneiras de que concordemos com ele. Se pensamos no documentário como discurso propositivo, ocupando um espaço no campo ideológico, as práticas retóricas tornam-se indispensáveis.

Também estou assumindo que o documentário é uma forma de discurso corporificado, um discurso que chega como a voz e os gestos do corpo do filme. A “voz do documentário” (...) se refere à expressão situada, corporificada de um determinado filme transmitida por palavras e silêncios, intertítulos, música, composição, edição, tom ou perspectiva com ênfase principal no efeito dessa forma simbólica de ação sobre o espectador. Isso diferencia voz do estilo: estilo dirige nossa atenção do filme para o cineasta; voz dirige nossa atenção para o fato de sermos conduzidos. A voz funciona dentro de uma arena ideológica e afetiva em que o sentido está em disputa mais do que sujeito a uma determinação final (NICHOLS, 2008: 36. Tradução nossa)¹².

O que nos interessa, então, é pensar como estes elementos filmicos são articulados na construção do documentário, de maneira a expor sua compreensão e argumentação sobre o mundo. Ainda que a experiência da presença do sujeito-da-câmera proporcionada pela

¹⁰ “How *inartistic proofs* become incorporated into the discourse thus matters more than what these proofs reveal in and of themselves” (NICHOLS, 2008: 33).

¹¹ “La voz de un documental expresa una representación del mundo, una perspectiva y un comentario sobre el mundo” (NICHOLS, 1997: 188).

¹² “I am also assuming that documentary film is itself a form of embodied speech, a speech that arrives as the voice and gestures of the film’s body. The ‘voice of documentary’ (...) refers to a given film’s situated, embodied expression as it is conveyed by spoken words and silences, intertitles, music, composition, editing, tone or perspective with a primary emphasis on the effect of this symbolic form of action on the viewer. This differentiates voice from style: style directs our attention from the film to the filmmaker; voice directs our attention to the fact of being addressed. Voice functions within an ideological, affective arena in which meaning is up for grabs rather than subject to final determination” (NICHOLS, 2008: 36).

indicialidade da imagem-câmera, usada de maneira a dar peso à autenticidade do argumento, seja válida, ela só adquire significado dentro de um marco narrativo ou expositivo, ou seja, na construção do discurso. A ideia de autenticidade pode estar vinculada à imagem fotográfica, mas se esta só adquire significado dentro da construção discursiva, podem existir outros modos de se “reivindicar autenticidade”?

As representações são construções do texto: “reivindicações de autenticidade” não simplesmente do que existe no mundo senão, em um sentido premente, do significado, explicação ou interpretação que deve ser atribuído ao que existe no mundo. Aqui se combinam elementos de narrativa, retórica, estilo e representação (NICHOLS, 1997: 160. Tradução nossa)¹³.

Assim, destacamos, neste marco de referências teóricas do documentário traçado aqui, a importância da articulação dos elementos filmicos de maneira a estabelecer argumentos, ou construir evidências que suportem pontos de vista determinados, que nos remetem para ou evocam o mundo histórico. A partir dessa compreensão, pretendemos estender nossas considerações sobre as obras que se desfazem da imagem fotográfica como o elemento central na construção dos seus argumentos. Mais que isso, de obras que procuram na forma documental maneiras de compreender uma inserção pessoal na história, mas se valem da animação para construir suas representações e reflexões.

2.2 A animação, para além da técnica

Depois de levantarmos algumas questões importantes para a teorização do documentário, nos aproximamos do campo da animação. Para chegar a compreender as possibilidades do documentário animado, parece-nos necessário refletir sobre esse tipo de cinema que possibilita uma forma diferente de controle e expressão na representação de formas, movimentos, temporalidades e espaços, independentes da imagem fotográfica. Assim, tentaremos encontrar algumas características centrais que nos ajudem a pensar em cruzamentos, contribuições e relações entre os dois campos.

De acordo com o pesquisador norueguês Gunnar Strøm, que vem refletindo sobre os campos de documentário e animação, os dois termos não excluem um ao outro, descrevendo gêneros ou categorias distintas: “Enquanto animação é um termo técnico, um modo especial de usar

¹³ “*Las representaciones son construcciones del texto: ‘reivindicaciones de autenticidad’ no sencillamente de lo que existe en el mundo sino, en un sentido acuciante, del significado, explicación o interpretación que deben asignarse a lo que existe en el mundo. Aquí se combinan elementos de narrativa, retórica, estilo y representación*” (NICHOLS, 1997: 160).

tecnologia fílmica, documentário é um termo definido por seu conteúdo e sua habilidade para traduzir a realidade” (STRØM, 2003: 48. Tradução nossa)¹⁴.

Concordamos com o autor quanto à possibilidade de convivência entre as duas concepções no mesmo filme, no entanto, entendemos que a animação, ao introduzir seu conjunto de tecnologias fílmicas, pode ampliar as diferentes maneiras de compreender, representar ou evocar o mundo e as histórias contadas. O que buscamos ressaltar aqui, então, são modos de uso deste ferramental capazes de proporcionar ao cinema documental algumas formas de trabalho com o tempo, o espaço e a materialidade fílmicos adicionando comentários, experiências ou interações diferentes daquelas conseguidas pelo cinema *live-action*¹⁵.

É interessante que, assim como o documentário, a animação também ocupou um espaço marginal nos estudos do cinema e também sofreu com definições imprecisas e variáveis. O pesquisador norte-americano Brian Wells (2011: 12) afirma que “(...) teóricos e acadêmicos da animação não podem, ou não vão, formalmente definir a animação” (tradução nossa)¹⁶.

Mas ele continua:

(...) quase todo livro escrito sobre animação, exceto por algum guia prático de “como fazer”, começa com a definição de animação para o autor, como maneira de delimitar o aprofundamento da discussão nos capítulos seguintes (...). Deve também ser verdade, então, que fornecer uma definição da animação para as pessoas é importante, caso contrário tantos não teriam criado tantas definições (WELLS, 2011: 13. Tradução nossa)¹⁷.

A animação envolve uma grande diversidade de técnicas e estilos de filme, indo dos mais populares desenhos animados infantis até as experiências mais ousadas e abstratas, que exploram materialidades, temporalidades e possibilidades sensoriais próprias a cada experiência fílmica. O que entendemos ser uma visão consensual entre animadores e pesquisadores, como característico da animação, é a possibilidade de manipulação de formas que criam relações espaço-temporais independentes dos limites físicos, resolvidas na própria imagem, sem precisar recorrer a estratégias da montagem, por exemplo. “As propriedades da

¹⁴ “While animation is a technical term, a special way to use film technology, documentary is a term defined by its content and its ability to render reality” (STRØM, 2003: 48).

¹⁵ *Live-action* é o termo utilizado para definir trabalhos que utilizam atores reais em oposição à animação.

¹⁶ “(...) animation theorists and scholars cannot, or will not, formally define animation” (WELLS, 2011: 12).

¹⁷ “(...) almost every book written about animation, except for some of the practical ‘how to’ guides, starts with the author’s definition of animation as a way to frame further discussion in following chapters (...). It must also be true then, that providing a definition of animation to people is important, otherwise so many would not have created so many definitions” (WELLS, 2011: 13).

animação, McLaren e outros notaram, proveem o artista com a quase mágica e universal habilidade de simultaneamente controlar tempo e espaço, e usá-los como meio para expressão criativa” (WELLS, 2011: 13-14. Tradução nossa)¹⁸.

Paul Wells, pesquisador britânico voltado ao campo da animação, defende que esta pode representar o mundo de uma maneira intrinsecamente diferente, criando um espaço narrativo e um ambiente visual radicalmente diferentes da sua versão *live-action*. Esses filmes têm uma habilidade de expressão gráfica que facilita o trabalho de comunicar ideias complexas transformando-as em formas aparentemente acessíveis. “(...) animação como linguagem e arte fílmica é um meio mais sofisticado e flexível que o filme *live-action*, e portanto oferece uma ótima oportunidade aos realizadores para serem mais imaginativos e menos conservadores” (WELLS, 1998: 6. Tradução nossa)¹⁹.

O verbo animar, e todas as palavras relacionadas a ele, derivam do latim *animare*, que significa “dar vida a”. No contexto do filme de animação, significa a criação artificial da ilusão de movimento em linhas, formas e objetos inanimados. Para alguns animadores, ela revela a vida que já está lá, que os objetos sempre tiveram (MENOTTI, 2008). Partindo de definições estabelecidas por Norman McLaren, defendidas pela Escola de Zagreb ou pelo animador Jan Svankmajer²⁰, Paul Wells ressalta essa possibilidade da animação de redefinir o cotidiano, subverter a noção de realidade e transformar o entendimento da nossa existência: “Animação pode desafiar as leis da gravidade, mudar nossa visão perceptível de espaço e tempo, e dotar coisas inanimadas de propriedades dinâmicas e vibrantes. Animação pode criar efeitos *originais*” (WELLS, 1998: 11. Tradução nossa)²¹.

¹⁸ “*The properties of animation, McLaren and others have noticed, provide the artist with the almost magical and universal ability to simultaneously control both time and space, and to use them as media for creative expression*” (WELLS, 2011: 13-14).

¹⁹ “*(...) animation as a film language and film art is a more sophisticated and flexible medium than live-action film, and thus offers a greater opportunity for film-makers to be more imaginative and less conservative*” (WELLS, 1998: 6).

²⁰ Norman McLaren foi um animador escocês que desenvolveu a maior parte de seu trabalho no *National Film Board*, no Canadá, ao qual se juntou por convite de John Grierson. Com uma filmografia bastante numerosa, é reconhecido por sua inventividade, explorando e experimentando diferentes técnicas e materialidades da animação. A Escola de Zagreb se estabeleceu na Iugoslávia nos anos de 1950, entendendo a animação enquanto campo não-realista e potencialmente subversivo, que possibilitaria transformações da realidade. Jan Svankmajer é um realizador tcheco que prezou pelo surrealismo nas suas animações, trabalhando especialmente com a técnica de animação de bonecos.

²¹ “*Animation can defy the laws of gravity, challenge our perceived view of space and time, and endow lifeless things with dynamic and vibrant properties. Animation can create original effects*” (WELLS, 1998: 11).

Ao analisar alguns dos primeiros filmes animados, como *Fantasmagorie*²² (Emile Cohl, 1908), *The story of a mosquito* (Winsor McCay, 1912) ou *Soda Jerks* (Hurd e Barre, 1920), por exemplo, o autor ressalta que já nesse momento a animação era o espaço da anarquia, das transgressões, da criação de eventos impossíveis. Para o animador, todas as imagens dependem apenas de suas escolhas, insufladas pela liberdade de metamorfoses que criam relações originais entre situações, personagens e objetos e uma outra apropriação do tempo e do espaço. Essa liberdade expressiva vem junto com uma liberdade ideológica, como foi destacado mesmo por Eisenstein (WELLS, 1998). Os personagens podem ganhar vida tanto no espaço narrativo quanto no gráfico, cruzando fronteiras entre o racional e o irracional e assim libertando-se de amarras morais ou convencionais. A animação teria um potencial ambíguo de aproximar suas narrativas de algumas condições da existência real e ao mesmo tempo distanciá-las por meio de vocabulários próprios.

Paul Wells sugere que a noção de Freud do *Unheimliche*, a inquietante estranheza, ou o que é estranhamente familiar, é central para toda a arte da animação, principalmente para suas mais surreais manifestações. Essa noção diz respeito à habilidade de certas histórias sobrenaturais de provocarem pavor principalmente pela incapacidade do leitor de conciliar tensões entre o familiar, doméstico e íntimo e a emergência irracional de forças secretamente reprimidas neste familiar. Para Wells, a animação tem a capacidade de colocar frente a frente o imaginado e o real, criando ambientes em que linhas ou objetos ganham vida, materializando esse estranho, fazendo com que relações impossíveis possam acontecer.

Com o desenvolvimento dos estúdios Disney, nos anos 1930, o panorama se transforma, diminuindo o espaço das transgressões na animação: Walt Disney tinha como padrão estético/estilístico o maior realismo do filme, relacionado aqui a padrões de verossimilhança nos roteiros e representações gráficas que respeitassem os movimentos, perspectivas, dimensões, formas naturais. A anarquia gráfica e narrativa, a liberdade ideológica dão lugar a confrontos morais e histórias que seguem o modelo da representação fotográfica. Ao mesmo tempo, estava preocupado com inovações tecnológicas que possibilitassem o desenvolvimento industrial, a produção com menor custo e tempo²³. A dominância de mercado da Disney acaba

²² Quando os filmes não foram lançados no Brasil, optamos pelo uso do título original.

²³ Sobre o desenvolvimento técnico e estético da animação, ver BARBOSA JR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2002.

estabelecendo-a como sinônimo de animação, obscurecendo outras manifestações que, no entanto, não deixaram de existir.

Tendo em vista este cenário, Paul Wells propõe três categorias de filmes animados: a animação ortodoxa, a experimental e a progressiva²⁴. A animação ortodoxa é majoritariamente a baseada na técnica de celulóide, a dos grandes estúdios de desenhos animados. Está presa às convenções mais realistas e às formas narrativas clássicas – que prezam pela continuidade lógica e pela importância do conteúdo, tanto ou mais que do material ou da forma.

A categoria experimental é definida pelo autor como a que se constituiu a partir de novas técnicas (computador, xerox, vidro, direto na película...), ainda que ele não negue a possibilidade da experimentação em qualquer campo da animação, mesmo na ortodoxa. Além disso, a experimental é aquela que resistiu às formas clássicas, priorizando a materialidade, a presença do artista/autor, e as formas mais abstratas, a lógica da interpretação ou da não-continuidade.

Os tipos experimentais e ortodoxos se apresentam como pólos opostos; a animação progressiva opera como um modo de expressão que combina elementos dos dois tipos, buscando muitas vezes se apropriar de técnicas e convenções já estabelecidas para subvertê-las, questionando ou chamando a atenção para padrões ou modelos dominantes e propondo novos temas e abordagens.

No nível mais simples, animação experimental pode tornar visível estados psicológicos e emocionais mas, talvez ainda mais importante, ela apropriadamente interroga percepções dominantes de “realidade” e as imagens que aparentemente a representam. Consequentemente, isso pode sugerir que se a animação ortodoxa tenta reter algum senso de “real”, a animação experimental refuta e invalida isso, insistindo na capacidade do meio de criar sistemas de imagens diferentes e únicos, com suas próprias formas e sentidos inerentes. A animação progressiva fica entre os dois pólos e, talvez, represente uma grande proporção de trabalhos feitos no campo da animação, no sentido de que trabalha com o espaço hiperrealista mas o subverte através do uso de diferentes técnicas, diferentes modos de contar a história e, mais significativo, diferentes abordagens dos temas e questões (WELLS, 1998: 51. Tradução nossa)²⁵.

²⁴ No original, *orthodox, experimental e developmental animation* (WELLS, 1998).

²⁵ “*At its most simplistic level, experimental animation can picture such psychological and emotional states but, perhaps even more importantly, it properly interrogates dominant perceptions of ‘reality’ and the received imagery which apparently represents it. Consequently, it may be suggested that if orthodox animation attempts to retain some sense of ‘the real’, experimental animation refutes and invalidates it, insisting upon the medium’s capacity to create different and unique image systems with their own inherent form and meaning. Developmental animation sits between the two polarities and, perhaps, represents a high proportion of the work done in the animated field in the sense that it works with the hyper-realist space but subverts it through the use of different techniques, different modes of story-telling and, most significantly, different approaches to issues and themes*” (WELLS, 1998: 51).

Também tentando sistematizar um pensamento acerca das imagens animadas, Marina Estela Graça defende um tipo específico de animação, que ela define como animação de autor – e que coincide em muitos sentidos com o que Wells chama de experimental –, onde este tem o controle total sobre o processo e o resultado do filme e pode colocar em questão toda a produção do discurso fílmico: “O autor construiria o discurso a partir da decifração e incorporação do próprio dispositivo fílmico, processo no qual o filme apareceria simultaneamente como discurso e meio de discurso” (GRAÇA, 2006: 22).

A autora destaca a materialidade do filme, a importância da presença do dispositivo – diferente de outras narrativas, que tentam esconder ou ignorar sua existência: “Penso ser isso que a imagem animada é em sua singularidade: o modo de abrir a engrenagem fílmica para percebê-la e, assim, poder fazer alguma *coisa* com ela” (GRAÇA, 2006: 15). Para ela, neste tipo de filme a ilusão de movimento não depende do automatismo do registro de uma máquina, mas cada fotograma é feito de acordo com a vontade daquele que controla sua realização. Isso acontece tanto nos filmes mais convencionais, que buscam o movimento baseado na realidade, quanto naqueles que entendem o fotograma como materialidade sujeita a manipulações.

A animação é sempre evidentemente uma construção, por isso está fora das discussões acerca da manipulação ou mediação da realidade. Ainda que se tratem de filmes mais ortodoxos, que não chamam a atenção diretamente para sua materialidade, a presença do animador é uma constante, enquanto utilizador, explorador ou criador das possibilidades do dispositivo.

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 (...). Aquela provém de operações que tomam lugar em seu corpo e a partir dele. O animador manifesta em filme aquilo que resta de impressões que o marcaram e modificaram fisicamente (GRAÇA, 2006: 96).

Para Graça, esse tipo de expressividade da animação faz com que o filme apareça não só como meio de representação, como suporte para alguma outra coisa, mas ele ganha como coisa em si mesma, como presença. Essa materialidade, mais explorada na animação de autor, coloca o filme como presença e expressão, mais que como representação.

O filme de animação, assim, permite um duplo regime: ele pode tanto assumir o papel de representação, tomando significados de uma imagem que assume o papel de outra coisa,

quanto se propõe também como material independente de uma relação referencial, chamando atenção para si mesmo. Com isso, ele ganha possibilidades expressivas dentro desse jogo de referência e presença.

Desde suas primeiras manifestações, o filme animado recusa assumir a tela apenas como uma brecha atravessada pelo olhar a partir de um “esconderijo”. Opõe-se e evidencia-se, perante o espectador, enquanto superfície plena e tangível demonstrando que a janela aberta pelos irmãos Lumière – que, ao mesmo tempo que conduzia o olhar, omitia-se enquanto plano figurativo – podia ser cegada. Ao recusar a representação em perspectiva como modo único de elaboração gráfica, o filme animado abre – como específica de sua singularidade – a possibilidade de fazer entrar em sua atividade real a totalidade da significação, isto é, pondo termo à separação delimitada e convencional entre significação e realidade (GRAÇA, 2006: 177).

É importante destacar que essas possibilidades estimulam e contam com a participação do espectador. É preciso que a animação seja reconhecida enquanto um meio distinto, capaz de acomodar uma variedade de abordagens para criar efeitos significantes diversos. O filme animado pode, em muitos casos, romper nossa familiaridade com o mundo, colocando nossas certezas em suspenso, para que possamos ver e sentir outras coisas, sair do cotidiano e nos espantar com ele. São essas características que, acreditamos, serão exploradas pelos documentários animados, e buscaremos compreender como os cruzamentos entre esses campos do cinema produzem novos sentidos para o filme, a partir da análise de *Valsa com Bashir*. Por ser um documentário que busca refletir sobre a escrita do passado e da memória, a animação aparece como técnica cheia de possibilidades para a criação de sentidos e interpretações buscadas pelo filme, como veremos no capítulo seguinte.

2.3 O documentário animado: história, definições, categorizações

A partir destes que nos parecem os pontos mais relevantes no campo do documentário e da animação para dar início à discussão proposta nesta pesquisa, podemos aprofundar a relação entre esses domínios, refletindo sobre as formas de interação entre eles ao longo da história e suas contemporâneas manifestações.

A possibilidade e a utilização da animação nos filmes de não-ficção existe desde as primeiras produções de cinema, antes mesmo do uso da palavra “documentário” no contexto em que a entendemos ou da primeira sistematização dos seus princípios fundamentais, por John Grierson, nos anos de 1930. Fernão Ramos (2008) destaca essa convivência muito próxima entre os dois campos, mas, para ele, mesmo em documentários inteiramente animados é preciso que se perceba a dimensão da tomada para que o compreendamos como tal. O autor

analisa o curta-metragem *Ryan* (Chris Landreth, 2004) para demonstrar a presença da tomada mesmo sob uma grossa camada de manipulação digital – nesse caso, a animação foi feita sobre gravações em vídeo da entrevista com o personagem. Ramos não discute outras possibilidades, enfatizando a primazia das imagens-câmera nas narrativas documentais, como apontamos no início deste capítulo.

No entanto, entendemos que a produção fílmica pede por constantes reflexões teóricas que a levem em consideração. Nesse sentido, estamos de acordo com o pesquisador sueco Jonathan Rozenkrantz, quando diz, em artigo que busca uma leitura crítica do pensamento acerca do documentário animado, que

É portanto mais construtivo, dado que existem filmes lá fora que reivindicam ser documentários animados, não perguntar se pode haver tal coisa, mas sim: como é que essa coisa se relaciona com a já estabelecida – se não por todos aceita – categoria do documentário “normal”? (ROZENKRANTZ, 2011: 3. Tradução nossa)²⁶

Sem pretender traçar uma linha evolutiva do documentário animado, parece-nos relevante destacar algumas relações entre essas duas formas de cinema ao longo da história. Ressaltamos aqui que buscamos compreender essas produções não a partir de uma visão teleológica, estabelecendo linhas, continuidades e rupturas, mas como uma rede de relações, na qual alguns exemplos podem clarificar o cruzamento entre os dois campos, de diferentes formas e para diferentes objetivos. Com essa compreensão, poderemos nos debruçar sobre as obras que nos interessam, aquelas em que as características de ambos os campos se complementam, intensificando experiências e proporcionando novos olhares sobre o objeto representado. Mais especificamente, aquelas que valorizam a inserção do sujeito realizador na história, como é o caso do nosso objeto de análise, *Valsa com Bashir*, em que os recursos documentais e de imagem animada são usados para uma reescrita da memória.

Ainda que não nos interessem os marcos que estabelecem início ou fim, para começar esta exposição destacamos o filme *The sinking of the Lusitania* (Winsor McCay, 1918). Aqui, temos, em formato de cine-jornal, a reconstituição do ataque e naufrágio deste navio inglês por um bombardeiro alemão em 1915. Essa reconstituição dos eventos se dá por meio da animação de desenhos e objetos, que se alternam com cartelas e filmagens. Annabelle Roe

²⁶ “It is therefore more constructive, granted that there are films out there that claim to be animated documentaries, not to ask whether there can be such a thing but rather: how does the thing relate to the already established – if not by all accepted – category of ‘normal’ documentary?” (ROZENKRANTZ, 2011: 3)

(2009) defende que esse é um dos primeiros exemplos em que a animação nos remete ao mundo, a um evento histórico, em que as imagens animadas são usadas para substituir aquelas que não existiam, que não puderam ser filmadas no momento do acontecimento.

Mas ainda nos anos de 1910 e 1920, nos Estados Unidos e na Inglaterra principalmente, filmes institucionais, como *Fight for the Dardanelles* (Percy Smith, 1915) ou *How to read an army map* (Max Fleischer, 1917), com exibição restrita a grupos específicos, se valeram da animação como estratégia didática para treinamentos militares, por exemplo. Seu uso era comum para ilustrar o funcionamento de armas, localizar regiões ou traçar percursos em mapas.

No Brasil, encontramos emprego semelhante da animação em, por exemplo, *Um passeio à cidade de Theophilo Ottoni* (Nelli Films, 1930), um natural sobre esta cidade, que representa trechos de viagem com trens, carros e navios percorrendo o caminho sobre um mapa. Além disso, a animação neste filme também é usada para apresentar de maneira diferente a imprensa local, quando colagens de fragmentos vão reconstituindo as primeiras páginas dos principais jornais da região.

Esse tipo de uso ganha maior fôlego nos Estados Unidos durante os anos da Segunda Guerra Mundial, quando os estúdios Disney produzem não só séries de institucionais para entidades governamentais americanas, como também filmes de propaganda que engajassem o povo no apoio aos esforços da guerra. Personagens de desenhos animados já consagrados e simpáticos ao público, como a Minnie ou o Pato Donald, se tornam veículo para mensagens sérias, e conceitos e explicações complexos são clareados por meio de ilustrações e representações gráficas. Como destaca Annabelle Roe (2009: 47):

Simbolismo, algo a que a animação se presta facilmente, é usado para ressaltar uma questão (...). A Disney também aproveitou uma das características únicas da animação para enfatizar a mensagem dos filmes. A metamorfose, ou a transição contínua de uma forma, ou personagem, em outro, é usada para ajudar o público a fazer conexões mentais (tradução nossa)²⁷.

Índia Mara Martins (2009) ainda ressalta que essas produções não se restringiram ao público dos Estados Unidos, e filmes como *Alô, amigos* (1942) e *Você já foi à Bahia?* (1944), dos

²⁷ “Symbolism, something to which animation easily lends itself, is used to underline a point (...). Disney also capitalized on one of animation’s unique characteristics to emphasize the message of the films. Metamorphosis, or the seamless transition of one shape, or character, into another, is used to help the audience make mental connections” (ROE, 2009: 47).

estúdios Disney, tiveram o seu papel na divulgação da ideologia norte-americana sobre os países da América do Sul. Personagens associados ao universo infantil, considerados inofensivos e cômicos, serviam como propaganda em países em desenvolvimento, como o Brasil e a Argentina.

Durante os anos de guerra, também se destaca a série *Por que lutamos*, um trabalho em 7 episódios dirigido por Frank Capra entre 1942 e 1945, produzido para o exército americano. Os filmes são narrados por uma voz *over* que explica as razões do conflito, os objetivos do exército e as estratégias de política externa, combinada com imagens-câmera e intervenções gráficas animadas. Essas intervenções, na maior parte das vezes, são usadas com o objetivo de ilustrar ou esclarecer informações narradas, e, para isso, são usados diagramas, mapas e gráficos que fazem com que estatísticas, regiões geográficas ou linhas de ataque sejam compreendidos mais facilmente.

Por outro lado, alguns animadores aproveitaram a proximidade com o espaço institucional da não-ficção para explorar técnicas ou possibilidades expressivas do material fílmico. Len Lye, artista neo-zelandês que estava trabalhando na Inglaterra, juntou-se ao grupo formado por John Grierson no *General Post Office* (GPO) na década de 1930, período em que realizou os filmes *A colour box* (1935), *Rainbow dance* (1936) e *Trade tattoo* (1937), três animações predominantemente abstratas nas quais ele explora possibilidades de ritmo e cor. Seus filmes não eram diretamente motivados pelo impulso pedagógico ou social que movia os outros diretores do mesmo grupo, mas eles estão relacionados com a intenção documental pelo contexto de produção e pelas razões que possibilitaram sua criação (ROE, 2009). *Trade tattoo*, por exemplo, aproveita várias imagens de outros documentários britânicos, por sobre as quais vemos muitas interferências de cores e formas abstratas. A composição exalta o ritmo da vida e do trabalho ingleses. Entre as imagens, cartelas animadas esclarecem que esse ritmo é mantido graças à agilidade do correio, e lembram que, para contribuir com esse andamento, o público deve despachar suas encomendas na hora certa.

Ao invés de usar a animação para aprofundar o impacto epistemológico do documentário, Lye se utilizou da estrutura documental e da realização patrocinada pelo Estado para experimentar com a forma animada. (...) Para McCay, não existia nenhuma filmagem original do evento, e para os educadores, o *live-action* não era capaz de transmitir informações e conhecimentos de forma tão eficaz e eficiente como a

animação. Lye, por outro lado, explorou os aspectos expressivos e líricos da animação dentro de um contexto de produção documental (ROE, 2009: 66-67. Tradução nossa)²⁸.

Essa possibilidade de experimentação continua com a ida de John Grierson para o *National Film Board* (NFB), no Canadá. Grierson convida Norman McLaren (que também já tinha trabalhado com ele no GPO) para coordenar a divisão de animação da instituição, em 1941, estimulando um espaço de criação e inventividade que se contrastasse com os filmes produzidos pela Disney (que prezavam pelo realismo, como dito anteriormente).

Em artigo de 2003, Gunnar Strøm usa os filmes do NFB como objeto de suas análises para discutir as conexões entre animação e documentário. Na década de 1950, a produção desta instituição foi dividida em quatro unidades (A, B, C e D), com responsabilidades diferentes. Para a unidade B, couberam os filmes científicos, culturais, patrocinados e animados. Além de Norman McLaren e seus animadores mais experimentais, estavam nessa unidade Colin Low, Roman Kroitor e Wolf Koenig, experientes animadores, e Tom Daly, produtor tanto de documentários quanto de animações. Nesse momento, a experiência da animação e a produção documental estabeleciam influências mútuas, fazendo com que, ali, não se pensasse nos dois enquanto campos separados do fazer cinematográfico: “Quando tinham uma idéia para um filme, eles escolhiam o formato baseado no que sentiam que era mais adequado para isso” (STRØM, 2003: 57. Tradução nossa)²⁹. Caso entendessem que a animação, com suas formas de representação, era a melhor opção, ela seria a escolhida.

Com dois filmes dirigidos por Colin Low, *The romance of transportation in Canada* (1952) e *Corral* (1954), podemos tentar exemplificar isso. No primeiro, um filme educativo feito com a tradicional técnica de animação com celulóide, uma voz *over* conta a história do desenvolvimento dos transportes no país, enquanto acompanhamos as figuras cômicas, de traços simples, que passam por todas as épocas e situações narradas. *Corral*, por outro lado, não se vale da animação: é o retrato de um *cowboy* e da arte de domar cavalos feito com imagens captadas no local. Aqui, não há nenhum tipo de narração, depoimento ou entrevista, a não ser uma cartela no início que descreve o ofício. A pista sonora é composta unicamente de

²⁸ “Rather than using animation to further a documentary’s epistemological impact, Lye used the framework of documentary and state-sponsored filmmaking to experiment with the animated form. (...) For McCay, no original footage of the event existed and for the educators, live action was not capable of conveying information and knowledge in as effective and efficient way as animation. Lye, on the other hand, explored the expressive and lyrical aspects of animation within a documentary production context” (ROE, 2009: 66-67).

²⁹ “When they had an idea for a film, they chose its format based on what they felt was most suitable for it; animation was one of many possible ways of expressing a particular idea” (STRØM, 2003: 57).

uma música, e o filme apresenta um ritmo e uma composição dos planos muito elaborada. A equipe buscava, como dissemos, dominar as técnicas possíveis, experimentando maneiras de melhor representar ou abordar os objetos e pontos de vista enfocados. Para Strøm, existia grande diálogo entre as diferentes práticas na unidade B, que se refletiam em apuro técnico, precisão formal nos enquadramentos, no uso da luz, na montagem das imagens fotográficas, assim como no uso de técnicas de animação que podiam, de alguma forma, apresentar de forma efetiva os argumentos propostos pelo documental.

Outro projeto de grande destaque da unidade B do *National Film Board*, que exemplifica essa interação entre os campos, foi *Universe* (Colin Low e Roman Kroitor, 1960), filme que usou técnicas de animação para mostrar regiões inalcançáveis do universo. Combinadas com a narração em voz *over* e imagens do observatório de Richmond Hill, em Ontário, o filme tem o objetivo de trazer uma impressão visual cientificamente embasada da aparência dos planetas, estrelas e galáxias (STRØM, 2003).

Ainda assim, a produção documental do NFB ficou marcada pela realização da série *Candid Eye*, episódios de 30 minutos produzidos para a televisão entre 1958 e 1962. Esses filmes, sem roteiro prévio e aproveitando novas tecnologias de gravação (equipamentos mais leves e possibilidades de gravação de som direto, principalmente), são vistos como precursores das técnicas de cinema direto e cinema verdade desenvolvidos nos anos 1960, que trazem novas formas de relação com os objetos representados – o documentário enquanto embate direto com o mundo. Como dissemos no início deste capítulo, esse tipo de abordagem se torna predominante nos anos que se seguem, tornando escassas as reflexões que consideram a animação como possibilidade para a linguagem documental.

No entanto, Roe (2009) lembra que essas maneiras de usar a animação no documentário continuaram sendo frequentes, inclusive numa prática que se populariza mais tarde em produções televisivas. Inserções animadas que explicam, exemplificam e ilustram, ou a reconstrução de espaços ou situações, povos ou animais extintos – em especial agora, na era da tecnologia das imagens geradas por computador – já se tornaram lugar-comum. O que pretendemos destacar nesta pesquisa, voltamos a afirmar, é a convergência desses campos em trabalhos que propõem outras maneiras de lidar com o mundo.

Assim, destacamos ainda alguns dos trabalhos do casal John e Faith Hubley, animadores independentes americanos. Ainda nos anos 1960 e 1970, eles realizam, por exemplo, *Windy day* (1967) e *Cockaboody* (1973), filmes que se aproximam, de alguma maneira, da convergência que buscamos, ainda que sua intenção não seja prioritariamente documental. Aqui, os realizadores usam o som gravado das brincadeiras de seus filhos como ponto de partida para a animação, e as imagens assumem um papel interpretativo, criador. Já em 1997, Faith Hubley realiza *My universe inside out*, uma autobiografia narrada em voz *over* e animações que, mais que ilustrar de maneira realista os episódios de sua vida, adicionam informações expressivas, sensações, delírios não ditos, de uma maneira diferente dos exemplos discutidos até aqui. Esse modo de inserção do diretor no filme, que aparece como aquele que busca interpretações para as lembranças, a expressão da experiência, do delírio, dos sonhos, por meio da imagem animada – em conjunto, é claro, com os outros elementos da construção fílmica – é o que pretendemos entender com a análise de *Valsa com Bashir*.

Experiências de maior interação e novas propostas de documentário animado vêm se multiplicando e ganhando mais visibilidade. Podemos destacar filmes como *Going equipped*, de Peter Lord (1987), uma animação de boneco com o som do depoimento de um ex-presidiário, que conta sua vida. *Silence*, dirigido por Sylvie Bringas e Orly Yadin (1998), é o relato de uma sobrevivente dos campos de concentração nazistas. A possibilidade de entrar em outros universos mentais é trabalhada em *A is for Autism*, de Tim Webb (1992), ou em *Snack and drink*, de Bob Sabiston (1999). Todos esses filmes exploram potencialidades da animação para promover reflexões, deslocamentos, sensações ou interpretações do mundo.

Essas produções conquistam seu lugar tanto nos espaços de exibição quanto naqueles reservados à discussão teórica. Gunnar Strøm (2003) aponta que, em 2001, tanto a *Visible Evidence*, Conferência Internacional de Documentário naquele ano sediada na Austrália, quanto o *Sheffield International Documentary Festival*, na Inglaterra, incluíram uma sessão especial dedicada aos documentários animados. Em março de 2005, a revista *Frames Per Second – FPS*, publicação dedicada à animação, lançava um número com esse tema de capa. Em 2009, a 21ª conferência anual da *Society for Animation Studies, The Persistence of Animation*, realizada nos Estados Unidos, também discutia animação e documentário. Mais recentemente, deu-se a conferência *Animated Realities*, ocorrida em junho de 2011 na

Edinburgh College of Art, na Escócia, inclusive com a participação da pesquisadora brasileira Jennifer Serra.

No Brasil, o *Anima Mundi*, Festival Internacional de Animação, vem contribuindo para essa aproximação entre os campos: em 2005, além de convidar o realizador Chris Landreth para participar da sessão *Papo Animado*, como já dissemos anteriormente, também promoveu a exibição do longa-metragem *Puxado da memória*, de Paul Fierlinger (1995). Em 2006, o realizador John Cannemaker também participou do *Papo Animado* e teve seus documentários exibidos. Nos últimos dois anos (2010 e 2011), o festival incluiu em seu *Panorama Internacional* uma sessão exclusiva dedicada aos documentários animados. Em agosto de 2010, o Festival Internacional de Curtas Metragens de São Paulo também organizou um programa especial com cinco documentários animados. Em 2008, o *É Tudo Verdade*, Festival Internacional de Documentários, ofereceu uma menção honrosa ao curta brasileiro *Dossiê Ré Bordosa*, de César Cabral (2008), e no ano seguinte o documentário animado *Escravos*, de Hanna Heilbronn e David Aronowitsch (2008) recebeu a mesma menção. Agora em 2012, junto a esse festival realizou-se a *12ª Conferência Internacional do Documentário*, discutindo documentário e animação, com participação de realizadores e pesquisadores brasileiros e estrangeiros.

Considerando esse levantamento histórico, estabelecemos nosso diálogo com esse espaço de pesquisa que se abre e ganha corpo, refletindo acerca das formas de representação documentais e as possibilidades e implicações do uso da imagem animada nas mesmas. Percebemos diferentes abordagens da questão, e é sobre elas que nos debruçamos, buscando compreender as relações estabelecidas entre os campos do documentário e da animação.

2.3.1 Discussões acerca do documentário animado

Como dissemos anteriormente, a abordagem de Gunnar Strøm (2003) parte da visão de que “animação” é um termo técnico, e “documentário” está relacionado ao conteúdo, e assim ambos são viáveis na mesma obra. Ele defende que as novas tecnologias digitais e a disseminação das possibilidades de alteração do estatuto de indexalidade da representação fotográfica mudaram noções relativas à autenticidade. A fotografia não é mais garantia da verdade, mas isso não significa que não podemos mais confiar nela. O que importa agora não é mais o fator técnico, do objeto fotografado ter estado em frente à câmera no momento em

que a foto foi tirada. Para o público acreditar na fotografia, o contexto em que ela é apresentada e a credibilidade da mídia, da instituição produtora, é mais importante. Pensando nisso, o autor demonstra, através do percurso histórico em torno das produções do NFB, que as imagens animadas, já amplamente utilizadas pelo documentário, voltam a ser vistas como um meio aceitável, e mesmo sofisticado, de representar o mundo real, uma vez que estão inseridas num contexto de confiança.

David Bordwell, em artigo de 2009, segue uma linha de raciocínio semelhante, partindo do conceito de documentário defendido por Noël Carroll e Carl Plantinga: não importa muito com que imagens se constroem as asserções do documentário, desde que ele venha indexado como tal. Para Bordwell, os filmes documentários se caracterizam por um argumento desenvolvido no discurso, e as imagens funcionam menos como evidência que como associações, uma forma de construir metáforas ou analogias que impulsionam o discurso persuasivo.

Documentários animados provavelmente se mantêm bem distantes do nosso protótipo do modo. Ainda assim, devemos reconhecer que mesmo imagens que parecem ser totalmente ficcionais – criaturas animadas – podem apresentar coisas que realmente acontecem em nosso mundo. Esse modo de realização pode dar um testemunho vibrante de coisas que as câmeras não podem, não puderam, ou talvez não poderiam registrar no local (BORDWELL, 2009: 7. Tradução nossa)³⁰.

Entendemos que, mais do que substituir imagens fotográficas ausentes, a animação pode acrescentar outros sentidos ao documentário. Pensando nos modos como a imagem animada pode se relacionar com as representações do mundo histórico, Paul Ward (2008) chama a atenção para a importância de se pensar um modelo que trate do documentário animado: filmes que não representam diretamente “o mundo real”, da forma como as imagens fotográficas podem estabelecer uma correspondência direta com o mesmo, mas que podem construir postulados sobre o mundo ou sobre eventos históricos.

Apesar do estatuto da animação como algo “completamente criado” mais que “capturado” em qualquer sentido (na forma como o documentário *live-action* – particularmente os filmes do cinema direto – podem dizer que são “capturados”,

³⁰ “*Animated documentaries are likely to remain pretty far from our prototype of the mode. Still, we should be grateful that even imagery that seems to be wholly fictional – animated creatures – can present things that really happen in our world. This mode of filmmaking can bear vibrant witness to things that cameras might not, or could not, or perhaps should not, record on the spot*” (BORDWELL, 2009: 7).

uma vez que aparentam meramente observar uma situação real), tais filmes podem oferecer um argumento sobre o real (WARD, 2008: 5. Tradução nossa)³¹.

Ward parte do pressuposto de que a chave do documentário é sua referência ao antecedente histórico, o mundo vivido, mais que qualquer estratégia formal. No entanto, ele considera que, como tendência geral, os filmes animados operam em um nível mais “subjetivo”, uma vez que o que vemos é uma “interpretação” do animador desses aspectos do mundo – que podem ser exagerados, distorcidos, comprimidos –, ao invés das imagens-câmera, miméticas e aparentemente objetivas.

Buscando uma caracterização para o documentário que se vale das imagens animadas, Ward se apóia no conceito de magnitude definido por Bill Nichols. Para este autor, as questões de magnitude implicam uma tensão entre a representação e aquilo que é representado, como experimentado pelo espectador; ela vai além da correspondência indicativa entre a imagem e o mundo para trazer à tona correspondências ideológicas, sentidos ou experiências a que as imagens só podem aludir, criando laços entre o filme e o espectador que não perdem de vista seu referente histórico (NICHOLS, 1997). Paul Ward a entende como aquilo que está no campo do afetivo, do emocional, e guarda poucas relações com a realidade “empírica” ou “racional” muitas vezes vista como a base das práticas documentais. Assim, ele defende que

As *diferenças* claras entre os eventos ou pessoas do “mundo real” e seus correspondentes animados, portanto, precisam ser entendidos como um ponto forte da animação: sua capacidade de ir além da representação naturalista, de superfície, e abraçar relações reais entre as coisas em toda sua magnitude (WARD, 2008: 23-24. Tradução nossa)³².

Refletindo sobre as experiências de representação do mundo para além da imagem fotográfica, Michael Renov, em um trabalho de 2003, procura investigar a que funções a incorporação da animação no discurso documentário pode servir. Para isso, ele se volta para as relações entre imaginário e simbólico no campo do cinema desenvolvidas por Christian Metz. Para Renov, a teoria do documentário se manteve distante da ideia de imaginário, entendendo o discurso documental no âmbito do simbólico, ou seja, como um discurso que obedeceria a certos padrões de argumentação. Ainda que uma potencial expressividade do

³¹ “Despite animation’s status as ‘completely created’ rather than in any sense ‘captured’ (in the way that live action documentary – particularly direct cinema films – can be said to be ‘captured’, in that it appears to merely observe a real situation), such films can offer an argument about the real” (WARD, 2008: 5).

³² “The clear differences between the ‘real world’ events or people and their animated counterparts therefore need to be understood as a strength of animation: its ability to move beyond naturalistic, surface representation and embrace real relations between things in all their magnitude” (WARD, 2008: 23-24).

campo tenha sido explorada por alguns realizadores, permanece a concepção do discurso persuasivo, que foi “(...) historicamente enraizada no seu estatuto indicial, na conexão física do signo documentário a referências contidas no campo social” (RENOV, 2003: 2. Tradução nossa)³³. A animação, então, seria um desvio dessa autenticação proposta pela indexalidade da imagem mediada pela câmera, aproximando o documentário do imaginário:

Mesmo quando o animador persegue objetivos de persuasão ou testemunho do documentário, as imagens oferecem ao espectador um *artefato* que desperta a imaginação ou evoca a realidade mais do que a re-apresenta. O animador trabalha para remover garantias indexais. (...) Este contínuo desprendimento da indexalidade no documentário pode ajudar a explicar o aumento de colaborações entre documentaristas e animadores (RENOV, 2003: 3. Tradução nossa)³⁴.

O autor defende que o documentário animado, ao despertar a imaginação, não abandona totalmente as referências ao mundo, valorizando, no entanto, outras formas de compreensão do mesmo. Analisando o filme *His mother's voice* (Dennis Tupicoff, 1997), Renov propõe que os estudos de documentário que priorizam a noção de indexalidade baseada unicamente no regime visual – ou seja, nesta ideia de conexão física entre a imagem e o objeto captado pela câmera – não são adequados para compreender esses filmes que empurram o documentário para a direção do imaginário, propondo uma forma de relação com o mundo que incorpora a primazia da lógica do sonho ou do desejo sobre as formas de conhecimento mais racionais. Este filme, por exemplo, tem como base para a animação o registro da entrevista que uma mãe, Kathy Easdale, concedeu à rádio *Australian Broadcasting Corporation*, contando sobre o dia em que soube do assassinato do filho. Renov destaca o modo como a construção das imagens prioriza a evocação de sensações, inclusive avisando em uma cartela que este filme se trata de uma dramatização dos eventos narrados. No entanto, ao usar o áudio original da gravação da entrevista, ganha peso o profundo sofrimento materializado na voz da mãe. Assim, o autor lembra que essa dramatização aparece em relação com a sensação de indexalidade acústica que se estabelece com a voz, envolvendo as imagens nessa autenticidade percebida no som: “A função simbólica, a linguagem como ato comunicativo (nesse caso testemunhal), é entrelaçada com o imaginário visual. Os objetivos do

³³ “(...) historically rooted in its indexical status, the physical connectedness of the documentary sign to referents contained within the social field” (RENOV, 2003: 2).

³⁴ “Even when the animator pursues the documentary aims of persuasion or testimony, the images offer the viewer an artifact that stirs the imagination or evokes reality more than re-presents it. The animator works at a remove from indexical guarantees. (...) This loosening of indexicality's hold on the documentary project may help to account for increased collaborations between documentary filmmakers and animators” (RENOV, 2003: 3).

documentário encontram sua expressão através do estatuto da animação” (RENOV, 2003: 5. Tradução nossa)³⁵.

Por outro lado, Jonathan Rozenkrantz (2011) pensa não ser possível abandonar a noção de indexalidade da imagem na compreensão do documentário. As imagens animadas, por isso, não se constituem como evidência da mesma forma como as imagens fotográficas, e a reflexão sobre o documentário animado deve levar em consideração essa descaracterização da forma documental.

A evidência visual de um documentário animado é conseqüentemente de uma ordem completamente diferente daquela que a filmagem *live-action* proporciona (...). Semioticamente falando: se índices são signos de existência, a única existência que uma imagem animada pode atestar é essa dos desenhos que a constituem. Qualquer indicação em relação ao mundo fora do filme teria que ser entendida como icônica (ROZENKRANTZ, 2011: 8. Tradução nossa)³⁶.

Ainda que o autor cite a indexalidade acústica como possibilidade de autenticação das imagens animadas, como propõe Renov, Rozenkrantz afirma que a gravação do som não funciona como prova da mesma forma como a imagem, uma vez que o som não possui essa relação de indexação com o que está sendo dito: a história contada pode ser qualquer história, não *a* história.

A verdadeira questão é a diferença existencial entre a fotografia e o desenho, onde a primeira exige e dá evidência de seu referente enquanto o último não. Isso não significa que o potencial do documentário animado deva ser negado. Simplesmente significa que desenhos documentam diferente (ROZENKRANTZ, 2011: 12. Tradução nossa)³⁷.

De fato, não se pode negar essa diferença nas relações de indexalidade entre a imagem fotográfica e a imagem animada. No entanto, tal como destacamos na primeira parte deste capítulo, pensamos que a relação de evidência que se dá entre imagens indiciais e aquilo que elas representam só adquire significado a partir das articulações estabelecidas no discurso. Como ressalta Bill Nichols (1997, 2008), as imagens fotográficas se prestam mais facilmente ao propósito de conduzir o espectador de volta ao mundo, mas elas dependem, em grande

³⁵ “*The symbolic function, language as communicative (in this case testimonial) act, is interlaced with the visual imaginary. Documentary aims find their expression through animated enactment*” (RENOV, 2003: 5).

³⁶ “*The visual evidence of an animated documentary is consequently of a completely different order than the one live-action footage provides (...). Semiotically speaking: if indices are signs of existence, the only existence that an animated image can ever attest to is that of the drawings that constitute it. Any indication towards the world outside of the film would have to be understood as iconic*” (ROZENKRANTZ, 2011: 8).

³⁷ “*The real issue is the existential difference between the photograph and the drawing, where the former requires and gives evidence of its referent while the latter doesn't. This doesn't mean that the potential of animated documentary should be denied. It merely means that drawings document differently*” (ROZENKRANTZ, 2011: 12).

medida, desse corpo de significações que é o filme. Dessa forma, outros tipos de evidência podem ser construídos no discurso fílmico, dispensando a primazia da fotografia. Pensamos que o importante é perceber de que maneira os elementos fílmicos (imagem e som, com os recursos disponíveis) são articulados para remeter o espectador ao referente presente ou situado no mundo. Ainda que o autor não se refira às possibilidades da animação³⁸, acreditamos que o documentário animado também pode ser capaz de não se fechar em sua própria história, criada para o filme, mas lançar o espectador de volta para o mundo.

Partindo de uma pesquisa que busca refletir sobre a incorporação e experimentação de tecnologias pelo documentário, utilizando-as de maneiras criativas, Índia Mara Martins (2009) faz no Brasil a primeira grande incursão no gênero. Seu trabalho percorre as práticas que buscaram ou permitiram um maior realismo na animação, para pensar em possibilidades de apropriação desse modelo (adaptando-o ou subvertendo-o) e chegar a uma possível definição de documentário animado. Como estudo de caso, Martins se ocupou do curta-metragem *Ryan*, já citado anteriormente. A partir da gravação do encontro entre os dois animadores, Landreth e Ryan Larkin (em áudio e vídeo), a animação foi desenvolvida, em imagens 3D. Mas, ao invés de aproveitar a capacidade de simular a realidade proporcionada pelo *software*, o diretor abusou de intervenções sobre os personagens e ambientes, numa estética que ele chama de “psicorrealista”. Martins (2009: 215) partiu da hipótese de que “esse filme subvertia a linguagem do documentário e abria novas perspectivas para a utilização dos recursos de computação gráfica, já que não busca representar o real, mas valorizar o ponto de vista do documentarista”.

A autora parte da compreensão de André Parente de que todas as imagens, sintéticas ou não, são sempre atualização de um modelo, e por isso entende o documentário enquanto um processo de atualização/virtualização. O documentário animado teria como ponto de partida algum registro da realidade, para, por meio de modelos virtuais – os *softwares* de animação – nos apresentar uma atualização sensível destes modelos. Assim, ela propõe como definição para documentário animado

(...) filmes de animação que têm algum referente no mundo real, independente da sua forma estética ou estilo. A animação deve ser uma opção de representação

³⁸ Na edição mais recente do livro *Introduction to documentary*, de 2010 (não traduzida para o português), Nichols já incorpora e analisa exemplos de documentário animado.

consciente em função do potencial visual e narrativo, que se adequa ao conteúdo apresentado pelo documentário. A animação deve estar amalgamada no conteúdo, e não ser apenas um complemento, uma solução estética (MARTINS, 2009: 159).

Em função da relação entre imagens animadas e imagens-câmera, a autora propõe uma classificação dos filmes em dois tipos: aqueles que utilizam recursos de animação em sua totalidade, apresentando um filme animado como resultado final, e aqueles que combinam as duas imagens no mesmo filme.

Neste segundo caso, refletindo sobre os modos de inserção das imagens animadas no filme, Martins pensa que elas cumprem funções retóricas específicas. Assim, a autora identifica três funções: **a) descrever situações** – quando têm referência direta com algum evento do mundo histórico; **b) representar sensações** – quando valorizam sensações de personagens ancorados neste mundo; **c) estabelecer relações entre situações visíveis e invisíveis** – aqueles que relacionam o mundo histórico com o subjetivo, misturando situações objetivas com sonhos ou delírios.

Dando prosseguimento às reflexões acerca do tema, Annabelle Roe (2009) acredita que já não é necessário tentar justificar a existência ou a possibilidade do documentário animado, uma vez que os filmes existentes e o espaço ocupado por eles na reflexão crítica e teórica já nos possibilita avançar em outros debates. A autora está interessada nas maneiras como esses filmes podem mudar o entendimento sobre a epistemologia do documentário, ou seja, o que apreendemos de um documentário e como apreendemos isso.

Para ajudar na compreensão dos usos da animação no filme, a autora propõe pensar em categorizações específicas aos documentários animados. Alguns teóricos tentaram aproximar esses filmes a algum dos modos de representação de Bill Nichols: para Gunnar Strøm (2003), os documentários animados enfatizam a subjetividade do realizador, característica do modo *performático*; Paul Ward (2005), seguindo o pensamento de Sybil Del Gaudio, ressalta seu potencial *reflexivo*: a construção inerente e evidente da animação forçaria uma reflexão a respeito de forma e conteúdo, chamando a atenção para práticas significantes do documentário. Ao mesmo tempo, Ward também nota como eles priorizam a relação com o personagem documentado, em muitos casos aproveitando seus próprios desenhos acerca do assunto, sem falar nas entrevistas em que eles se baseiam, e por isso se aproximariam mais do modo *interativo/participativo* (mas o próprio autor admite que essa concepção se aplica

apenas a alguns filmes). No entanto, como essas várias abordagens deixam claro, existem diferentes formas e possibilidades de uso da imagem animada no documentário, e essas aproximações muito genéricas pouco ajudam a avançar o debate.

Assim, Roe aproxima-se de tipologias propostas por Paul Wells e Eric Patrick (apud ROE, 2009). Referindo-se a uma “tendência documental” em algumas animações, e observando nelas aspectos como o tom, o assunto, o estilo e a estrutura, Wells estabelece os modos imitativo, subjetivo, fantástico e pós-moderno. Os filmes do modo **imitativo** seguem as convenções predominantes nos documentários *live-action*, e usam as imagens de maneira mais naturalista, normalmente com o objetivo de educar, informar ou persuadir. O modo **subjetivo** coloca em questão a objetividade do documentário, valorizando as intervenções do animador – seja por meio de representações carregadas de humor em contraste com a seriedade da voz *over*, a expressividade do desenho ou sua individualidade na reconstituição da “realidade”. O modo **fantástico** estende as características do modo subjetivo para uma rejeição do realismo, tentando apresentar o cotidiano por meio daquilo que lhe é oblíquo, misterioso ou contraditório, normalmente aproveitando as lentes do surrealismo. O modo **pós-moderno** prioriza o pastiche, quando o próprio documentário não acredita na representação autêntica, e é nada além de uma simples imagem; o próprio “real” é entendido como fragmentário e incoerente, e os filmes desse modo refletem essa condição.

Patrick, por seu lado, parte de uma preocupação maior com os modos de contar a história – como o filme se estrutura – do que com a relação do filme com a realidade. Assim, ele propõe três estruturas primárias, a ilustrativa, a narrada e a baseada no som, e uma quarta, a “estrutura expandida”, que é um prolongamento do modo fantástico de Wells. A estrutura **ilustrativa** se compõe dos filmes que Wells categoriza como imitativos, mas Patrick defende que “ilustrativo” é um termo mais apto para descrever os filmes que ilustram eventos, baseando a estruturação de sua narrativa em fatos ou personagens históricos. A estrutura **narrada** tem um roteiro que normalmente usa uma voz *over* para contar ou conectar os elementos da história. A estrutura **baseada no som**, ao contrário, aproveita como dispositivo estrutural os sons encontrados ou gravados no local, criando uma conexão auditiva entre o filme e a realidade que lhe dá um tom mais naturalista, improvisado. A estrutura **expandida**, para Patrick, é aquela que expande as possibilidades do documentário transformando os métodos tradicionais de narrativa. São filmes que valorizam uma abordagem subjetiva, preferindo modos mais

surreais, simbólicos ou metafóricos de aproximação com a realidade, ao invés de apresentar um comentário direto sobre a mesma.

Annabelle Roe, no entanto, questiona a funcionalidade dessas categorias para o aprofundamento dos estudos acerca desse objeto. Para ela, é fato que existem diferentes tipos de documentário animado, com diferentes técnicas e estilos na forma de abordar suas questões, e que, além disso, usam a animação de formas variadas. Assim, outra maneira de pensar em tipos de documentários animados é considerar a função da animação: que experiências são proporcionadas, que efeitos são gerados por seu uso? Dessa forma, a autora vai um pouco além de Índia Mara Martins, que pensa nas funções da animação apenas quando elas estão em relação com imagens-câmera.

Eu acredito que esta não é apenas uma categorização pela categorização, mas sim uma maneira de ajudar a entender como o documentário animado funciona. Em particular, a disposição desses filmes em categorias de funcionalidade nos ajuda a entender *o que* podemos aprender com documentários animados e *como* aprendemos. Isto, por sua vez, ajudará na consideração sobre se, e como, o *status* epistemológico do documentário animado difere do documentário não-animado e quais são as implicações de tal diferença. (...) este processo lida com a potencialidade epistemológica da forma documental, sugerindo que a animação tem a capacidade de melhorá-la e ampliá-la (ROE, 2009: 17-18. Tradução nossa)³⁹.

Pensando nisso, e a partir da análise de filmes, Roe encontra quatro modos de funcionamento para a animação no documentário. O primeiro seria o modo de **substituição mimética**, em que a animação (agora impulsionada por imagens geradas por computador) mimetiza a aparência da realidade. Esses filmes colocam em questão onde está o peso da evidência no documentário, se na relação indicial da imagem com a realidade ou se na aparência de indicialidade. A autora propõe que, ainda que esse laço de indicialidade da imagem com a realidade esteja ausente, o estilo da animação e a forma como ela é apresentada simula esse “afeto indexal” do documentário tradicional. O realismo estaria mais relacionado com um desejo de preservar a realidade, e a animação funciona nesses filmes com esse propósito, representando eventos ou hipóteses que não podem ser registrados.

³⁹ “*I believe this is not just categorization for the sake of it, but rather a way to help understand how animated documentaries work. In particular, sorting these films into categories of functionality helps us understand what we learn from animated documentaries and how we learn it. This, in turn, will aid consideration of whether, and if so how, the epistemological status of the animated documentary differs from the non-animated documentary and what the implications of such a difference are. (...) this process embraces the epistemological potentiality of the documentary form by suggesting that animation has the capacity to enhance and extend this potential*” (ROE, 2009: 17-18).

A falsa indexalidade das imagens animadas evoca uma sensação de autenticidade epistemológica, não só através da aparência das imagens geradas por computador, mas também através de sua colocação em um (con)texto documental. (...) Técnicas como a autoridade da voz *over*, as entrevistas documentais e imagens de arquivo trabalham em conjunto com as imagens construídas digitalmente para criar um “todo” documental convincente. Além disso, mídias associadas, como *websites*, *releases* para imprensa e programas do tipo “por trás das câmeras” respaldam as declarações epistemológicas dos três exemplos [analisados] (ROE, 2009: 109-110. Tradução nossa)⁴⁰.

O exemplo mais óbvio são os documentários científicos ou históricos que utilizam imagens geradas por computador para tornar visível aquilo que não se capta com a câmera: civilizações destruídas, dinossauros, moléculas ou o funcionamento do organismo humano. Mas esse também é o caso, por exemplo, de *Chicago 10* (Brett Morgen, 2007). O filme combina farto material de arquivo com a reencenação, em imagens animadas, do julgamento dos acusados de incitar os protestos anti-guerra durante a Convenção Nacional Democrática em Chicago, em 1968. Na época, impediu-se qualquer gravação do julgamento, mas a partir da transcrição do mesmo, construiu-se a animação (informação que é concedida ao espectador no início do filme, em uma cartela). Ainda que, neste caso, a aparência das imagens animadas seja bem marcada como tal, o arranjo com o material de arquivo traz essa sensação de autenticidade. O filme vai tecendo relações entre a animação e as imagens-câmera que auxiliam sua compreensão no contexto documental – por exemplo, alguns personagens animados aparecem com a mesma roupa que vemos na imagem de arquivo; em outro momento, utilizam-se registros sonoros de uma entrevista concedida por um dos acusados a uma rádio, ligada à imagem desse personagem animado. Assim, a animação é apresentada como opção viável para a reconstrução desses eventos dos quais não há registro.

Em seguida, a autora identifica os documentários de entrevista que utilizam a animação em um modo de **substituição não-mimética**. Desvendando uma tradição documental de valorizar testemunhos ou entrevistas, Roe defende que esse modo de utilização da animação coloca em questão não só a crença naquilo que é dito, mas que tipo de conhecimento é transmitido por esses filmes, e como é. A partir da reflexão de Nichols e Renov acerca da importância das imagens na transferência de informação oral – o que importa não é apenas o conhecimento

⁴⁰ “*The faked indexicality of the animated images evokes a sense of epistemological authenticity not only through the look of the computer generated images, but also through their placement within a documentary (con)text. (...) Techniques such as authoritative voice-over, documentary interviews and archival footage work in tandem with the digitally created images to create a convincing documentary ‘whole.’ Furthermore, associated media such as websites, press releases and behind the scenes programs back up the epistemological claims of all three examples*” (ROE. 2009: 109-110).

que se denota das falas, mas aquele que se depreende dos elementos corporais ou de cenário – a autora defende que esses documentários animados trabalham com a possibilidade de expandir seu alcance epistemológico por meio da maleabilidade visual da animação.

Diferente dos casos abordados pelos autores acima citados, esses filmes não trabalham com o corpo físico, substituindo-o por uma imagem animada que não se preocupa com o mimetismo, como aqueles do primeiro tipo. Eles combinam um material documental sonoro com imagens que não procuram necessariamente a aparência de realidade, valorizando o poder da voz na entrevista em relação com a ausência física do corpo e os excessos da estética da animação. Esses documentários sugerem que pode existir mais nas entrevistas ou nos depoimentos que apenas a transferência de informação por meio de uma visão singular, acrescentando comentários visuais sobre os personagens e situações (o que pode ser explorado de maneiras diferentes quando temos a linguagem corporal, não-verbal). A autora defende que a justaposição do som indexal com o campo maleável e metafórico da animação expande o alcance epistemológico do documentário, levando as imagens de uma simples substituição de material inexistente para a exploração de potencialidades expressivas e simbólicas, sugerindo implicações ou estados emocionais que imprimem novos significados para o que se ouve.

(...) esses filmes mostram-nos que, como anteriormente teorizado por Nichols e outros, o conhecimento como algo transferido através do corpo do sujeito do documentário pode ser transmitido através de outros elementos no tecido desses filmes: um estilo de animação; uma voz; a ausência do próprio corpo. (...) documentários animados de entrevista podem chamar nossa atenção para o *status*, a função e o sentido do que ouvimos em um depoimento documental. (...) Estamos nos afastando de observações sobre o mundo externo para expressões de mundos internos (ROE, 2009: 200. Tradução nossa)⁴¹.

Gömd, de David Aronowitsch e Hanna Heilborn (2002), traz a história de Giancarlo, um garoto peruano que vive escondido na Suécia, uma vez que não consegue permissão das autoridades para viver no país, com sua família. Sob essas condições, a necessidade de anonimato era vital na realização do documentário, e optou-se pela animação como uma espécie de manto que preservaria sua identidade (como propõe Ward, 2005), um jeito de representar o personagem através de um desenho de traço bastante estilizado que esconde sua

⁴¹ “(...) *these films show us that the knowledge that has previously been theorized, by Nichols and others, as being transferred through the human body of the documentary subject, can be conveyed through other elements in the fabric of these films: a style of animation; a voice; the absence of the body itself. (...) animated interview documentaries can draw our attention to the status, function and meaning of what we hear in documentary testimony. (...) We are moving away from observations about the external world towards expressions of internal worlds*” (ROE, 2009: 200).

aparência física, revelando outras características da história. Mas o som é o registro da entrevista com essa família, e, não à toa, a primeira imagem do filme é a de um gravador (como em outros filmes, como *His mother voice*, sobre o qual já falamos anteriormente, que destaca o microfone do jornalista). Com traços que remetem a desenhos infantis, a animação retrata o momento do encontro dos realizadores com o menino e seus pais, entremeada com algumas situações narradas por Giancarlo. Sem pretender uma aparência mimética, as imagens contribuem para levantar questões acerca da condição do menino, de seu isolamento. Mais que uma solução para manter o anonimato, aqui o estatuto da animação ressalta a invisibilidade política de Giancarlo, a ausência do corpo físico reflete a impossibilidade de sua presença no país.

A terceira função da animação no documentário animado seria a **interpretativa**, que pode ser vista como um prolongamento do modo anterior – quando se enfatizou a representação da situação de fala do entrevistado – para a evocação de outros mundos, estados mentais e subjetividades. Mais do que a tentativa de interpretar o momento da entrevista em si – como o caso anterior, que buscava maneiras de refletir sobre a relação entre a imagem e as vozes indexais, e como a animação pode expandir as possibilidades de transmissão do conhecimento verbal –, esse modo de utilização da animação no documentário explora maneiras de experienciar estados mentais específicos. Essa experiência se dá na busca pela compreensão de mundos internos do outro pelas vias da imaginação, estimulada por qualidades da animação (mais do que seria pela descrição em palavras ou pela representação com imagens *live-action*). Esses filmes aproveitam possibilidades da animação de “documentar” o invisível, o interno, como destacaram outros autores (ver WARD, 2005, ou RENOV, 2003). Mas Roe ressalta que os sentidos da forma animada são sempre compreendidos em relação com outros elementos documentais:

O estilo de animação nesses filmes discutidos é muitas vezes simbólico e (...) é através desse simbolismo que elas transmitem o abstrato e interno da subjetividade de outra pessoa. No entanto, sugiro que o nosso entendimento dos filmes é mais complexo do que simplesmente a compreensão de imagens simbólicas que têm sentido por meio de convenções sociais e culturais. (...) É a combinação dos elementos documentais convencionais, que têm uma ligação indexal com a realidade, com a animação, que é inteiramente construída, e a tensão entre os dois, que faz este trabalho. Podemos pensar no indexal (na forma de som ou imagem) e no simbólico (na forma de animação) como tendo uma relação dialética e é através

de sua síntese que o sentido do filme é transmitido (ROE, 2009: 222. Tradução nossa)⁴².

Esse é o caso de *Ryan*, por exemplo, em que o diretor, Chris Landreth, estiliza seus personagens e os carrega com intervenções de cores, brilhos, transparências, de maneira a tentar entrar – e levar consigo o espectador – no universo do personagem principal, expondo em imagens suas subjetividades (e as do próprio Landreth). *A is for Autism*, de outra maneira, também aproxima o espectador de um mundo próprio, aquele vivido por pessoas autistas. O filme anima desenhos feitos por essas pessoas, combinados com seus depoimentos, e a forma como esses desenhos são apresentados ajuda nossa compreensão desse distúrbio. As imagens ganham sentido quando animadas, indicando modos de ver o mundo e comportamentos específicos, tanto por meio de suas repetições, quanto pela relação com a trilha sonora. Nesses filmes, a animação não está somente substituindo uma imagem ausente, mas aproveita seu excesso (no estilo, expressividade e simbolismo) para evocar nossa imaginação, em relação com as convenções documentais e com as experiências pessoais.

Por fim, a autora discute a animação como possibilidade para **autobiografias** e para filmes que lidam com **memórias perdidas ou reprimidas**. A animação seria uma forma do realizador se colocar na história, em sua busca por fragmentos de passado que ainda não compreende. Dialogando com a imagem fotográfica, a imaterialidade da animação coloca em evidência a construção de sentidos, as tentativas de compreensão, a reelaboração da história.

Entendemos que a opção pela imagem animada nesse tipo de filme está de acordo com práticas documentais recentemente estudadas por Nichols (1994) e Renov (2004). O primeiro, no livro *Blurred boundaries*, empreende uma reflexão acerca do deslocamento, em certos documentários, do conhecimento mais abstrato para aquele corporificado⁴³, localizável na figura do próprio realizador. De acordo com ele,

Mais recentemente, então, o documentário passou a sugerir incompletude e incerteza, recordação e impressão, imagens de mundos pessoais e suas construções

⁴² “The style of animation in the films discussed below is often symbolic and (...) it is through this symbolism that they convey the abstract and internal of someone else’s subjectivity. However, I’d suggest that our understanding of the films is more complex than simply understanding symbolic images that have meaning through social and cultural convention. (...) It is the combination of the conventional documentary elements that have an indexical link to reality and the animation, which is entirely constructed, and the tension between the two, that this work is done. We can think of indexical (in the form of sound or image) and symbolic (in the form of animation) as having a dialectical relationship and it is through their synthesis that the meaning of the film is conveyed” (ROE, 2009: 222).

⁴³ no original, *embodied knowledge*, em oposição ao *disembodied knowledge* (NICHOLS, 1994).

subjetivas. Uma mudança de proporções epistemológicas ocorreu. (...) História e memória entrelaçam-se; significado e ação, passado e presente, articulam-se um ao outro distintivamente. Documentário e ficção, ator social e o outro social, conhecimento e dúvida, conceito e experiência compartilham fronteiras que inescapavelmente se borram (NICHOLS, 1994: 1. Tradução nossa)⁴⁴.

Assim, Nichols conceitua o modo de representação performático. Esses filmes misturam aspectos expressivos e poéticos como elementos dominantes na sua organização formal, valorizando especialmente a figura do realizador. Os documentários performáticos, então, procuram reorientar o espectador em seu olhar para o mundo, ressaltando dimensões afetivas e trazendo uma outra forma de conhecimento, mais concreto, baseado nas experiências pessoais, que ainda assim propicia uma “compreensão dos processos mais gerais em funcionamento na sociedade” (NICHOLS, 2007: 169). Essa perspectiva muito situada em sujeitos específicos não perde de vista sua inserção na história: ao contrário, valoriza-se o que é local, concreto, de modo que a história pessoal nos reconduza às dimensões políticas e sociais.

Ainda que os documentários animados substituam o corpo físico (elemento caro ao documentário performático) por desenhos, bonecos ou imagens geradas por computador, entendemos que os pontos levantados por Nichols neste modo de representação dialogam com questões exploradas no filme que nos interessa neste estudo – a representação da memória, a compreensão da história de um sujeito específico em relação com o mundo, e como ela se traduz em material audiovisual. Essa reflexão é complementada pelos estudos de Michael Renov (2004), que também identifica essas mudanças no documentário, e procura compreendê-las a partir da análise de trabalhos contemporâneos que questionam identidade e gênero, a eficácia das representações históricas, a tensão entre os limites do privado e do público. O que vemos nesses filmes é uma rearticulação dos elementos que respaldam o argumento ou proposição sugerida. A representação documental aqui valoriza mais o lugar do desejo, dos apelos ao imaginário, até do delírio, como forma de salientar o espaço específico e construído do conhecimento.

⁴⁴ *“More recently, though, documentary has come to suggest incompleteness and uncertainty, recollection and impression, images of personal worlds and their subjective construction. A shift of epistemological proportions has occurred. (...) History and memory intertwine; meaning and action, past and present, hinge on one another distinctively. Documentary and fiction, social actor and social other, knowledge and doubt, concept and experience share boundaries that inescapably blur”* (NICHOLS, 1994: 1).

Para pensar esses filmes, Renov estabelece que lida com o *autobiográfico*, uma forma adjetiva que evoca as atividades de auto-inscrição. Philippe Lejeune (2008), autor que tem um importante trabalho sobre autobiografias – especialmente as escritas ou orais –, também tece algumas considerações acerca de sua relação com o cinema. No entanto, sua reflexão gira, em grande parte, em torno da problemática do deslocamento de vocabulários de um meio de comunicação para o outro: que implicações, distorções ou revelações isso pode gerar?

A palavra “autobiografia” é, pois, elástica. E isso deve ser motivo de alegria, porque esse é um atributo das palavras e ideias que estão vivas. Mas esses deslocamentos perturbam bastante, a partir do momento em que se começa a pensar e transportar, junto com a palavra, o que lhe dava sentido antes, para um novo meio de comunicação (LEJEUNE, 2008: 222).

Sem negar a existência de obras cinematográficas que reivindicam dizer “eu” (no documentário ou na ficção), o autor pensa sobre as limitações que as comparações com a produção literária podem gerar. Ainda assim, não deixa escapar que essas relações podem ser enriquecedoras, para ambos os campos.

É para evitar os problemas de vocabulário (sem ignorá-los) que Renov prefere o adjetivo. Dessa forma, ele também escapa dos limites pressupostos pelos termos diário, autobiografia e ensaio (RENOV, 2004), que já têm suas definições estabelecidas. O que o autor pretende demonstrar é que

(...) autobiografia, longe de ser uma espécie em perigo, mostra novos sinais de vida. Ela é o lugar de uma vital iniciativa criativa empreendida por cineastas e *videomakers* ao redor do mundo, que está transformando as maneiras como pensamos sobre e representamos a nós mesmos, para nós e para os outros (RENOV, 2004: 111. Tradução nossa)⁴⁵.

É essa relação entre documentário, animação e construções autobiográficas que nos interessa, e nos aprofundaremos nela a partir da análise do filme *Valsa com Bashir*, no capítulo seguinte. Este longa-metragem do israelense Ari Folman traz a busca pela reconstituição de uma memória que ele mesmo apagou ou tentou apagar. Por meio de imagens animadas e sons indexais, o diretor provoca relações entre lembranças próprias e de outros companheiros, entre sonhos e alucinações, refletindo acerca da constituição da memória e da própria história. Nossa intenção é perceber como esse jogo entre animação e documentário contribui para a auto-inscrição do realizador no filme, e que leituras são possíveis.

⁴⁵ “(...) *autobiography, far from being an endangered species, shows new signs of life. It is the site of a vital creative initiative being undertaken by film- and videomakers around the world that is transforming the ways we think about and represent ourselves for ourselves and for others*” (RENOV, 2004: 111).

Assim, dialogando com os apontamentos de Nichols e Renov, partimos para a análise do filme baseando-nos também na reflexão desenvolvida por Roe: a autora sugere que a história, seja ela pessoal ou coletiva, nunca é completamente apreendida ou compreendida. A realização do filme pode ser um caminho para a reconstrução, por parte do diretor, de seu lugar na história: os filmes tecem conexões com a época, o lugar, as outras pessoas (seja a família, o grupo social, ou algum evento histórico). Para Roe (2009: 276)

Autobiografia, então, pode ser vista como um jeito de intervir na história oficial invocando memórias pessoais, e explorando e criando “arquivos alternativos”. Por meio da inserção do sujeito no social e do pessoal no público, a realização autobiográfica no filme e na animação são maneiras de refigurar o passado de uma perspectiva localmente situada. Como tal, o meio autobiográfico tem o potencial de ser uma ferramenta poderosa para (re/des) construir nossa imagem do mundo social e histórico (tradução nossa)⁴⁶.

Levando em consideração a proposta de Renov de pensar que diferenças aparecem quando o sujeito autobiógrafo opta pelo cinema, vídeo e até a internet, em lugar da palavra escrita, a autora se propõe a investigar as mudanças estabelecidas pela opção à animação na auto-inscrição do realizador. A animação pode ser vista como uma outra forma de acessar o passado: a imagem animada da memória pessoal e coletiva se torna ela mesma um comentário acerca da natureza efêmera dessas construções. Isso é reforçado pela ambiguidade de sensações evocada por essa imagem: a capacidade de trabalhar como representação de algum evento, ao mesmo tempo em que chama a atenção para si mesma, enquanto materialidade - como destacamos anteriormente, a partir das reflexões de Marina E. Graça (2006). Além disso, como seu caráter construído e manipulado está em evidência, a animação ressalta a interpretação subjetiva dos eventos narrados, mostrando-se como uma interessante ferramenta para a auto-investigação.

Para Roe, o trabalho com essas imagens tenta tecer relações e estabelecer uma continuidade com o passado, uma vez que elas podem ir além de simplesmente reapresentar os fatos para transmitir significados, tanto da história pessoal quanto do ato de lembrar ou esquecer-la, de maneira diferente da imagem fotográfica. Esta guarda a potencialidade de captar e congelar um instante da vida, mas nem sempre é possível olhar para essas imagens e compreendê-las

⁴⁶ “*Autobiography, then, can be seen as a way of intervening in official history by way of invoking personal memories and exploring and creating ‘alternative archives.’ By inserting the self into the social and the personal into the public, autobiographical filmmaking and animation are ways of refiguring the past from a locally situated perspective. As such, autobiographical media has the potential to be a powerful tool for (re-/de-)constructing our picture of the social, historical world*” (ROE, 2009: 276).

como de fato pertencentes a nossa memória ou a nossa história. A animação, de acordo com Roe, está mais maleável às reformulações do realizador, ressaltando aspectos subjetivos e conectando-os a um passado coletivo.

A ausência de imagens indiciais dialoga com as ausências de conhecimento e memória que vários desses cineastas têm sobre seus passados. O processo de fazer seus filmes se torna uma forma de se reconectar a esta história. (...) Além disso, as propriedades estéticas do estilo de animação de cada filme dialoga com a especificidade do passado dos autobiógrafos. Esta especificidade não vem através de meios fotográficos que podem ser ligados a um determinado tempo e lugar, mas pela expressividade da animação que pode ser interpretada como falando diretamente a partir da experiência daqueles cujas histórias estão sendo contadas. É precisamente porque estas imagens não são indiciais, mas combinam o icônico e o simbólico, que chegamos a conhecer e compreender o passado e como ele é (ou não) lembrado (ROE, 2009: 309-310. Tradução nossa)⁴⁷.

Assim, levando em consideração esse espectro de possibilidades para o documentário animado, a partir desse levantamento conceitual em torno do tema, aprofundaremos nossa reflexão nas questões relativas ao documentário autobiográfico, identificadas em nosso objeto de análise. Procuramos as maneiras como a forma documental é articulada com a imagem animada, para compreender de que modo essa articulação pode ampliar os sentidos pretendidos e combinar os diversos elementos para que o espectador ainda se lance na experiência do mundo vivido.

⁴⁷ *“The absence of indexical images speaks to the absences in knowledge and memory several of these filmmakers have about their pasts. The process of making their films becomes a way of reconnecting to this history. (...) Furthermore, the aesthetic properties of each film’s animation style speak to the specificity of the autobiographers’ pasts. This specificity comes not through photographic media that can be linked to a certain time and place, but through the expressivity of animation that can be interpreted as speaking directly to the experience of those whose stories are being told. It is precisely because these images are not indexical, but combine the iconic and the symbolic, that we come to know and understand both the past and how it is (or is not) remembered”* (ROE, 2009: 309-310).

3 VALSA COM BASHIR: DOCUMENTÁRIO ANIMADO E AUTORREPRESENTAÇÃO

Pensando no uso da animação no documentário enquanto outra possibilidade para a autorrepresentação ou o autobiográfico, partimos neste capítulo para a análise do filme *Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2008), buscando compreender as formas de articulação dos recursos visuais e sonoros que contribuem para essa forma de representação. A reflexão sobre este filme se ampara ainda em suas relações com outros documentários e análises que valorizam a reconstituição de eventos históricos a partir de um exemplo particular: o do próprio sujeito realizador.

Valsa com Bashir é o quarto longa-metragem do diretor israelense Ari Folman, e seu segundo documentário. O primeiro, *Comfortably numb*, realizado em 1991 com Ori Sivan para conclusão de curso na *Tel Aviv University's Film and Television School* e vencedor do prêmio de melhor documentário pela *Israeli Academy Award*, entrevistava pessoas que lidavam com os ataques de ansiedade e pânico durante a Guerra do Golfo, quando mísseis iraquianos caíam por toda a cidade de Tel Aviv. O diretor realizou ainda *Clara Hakedosha* (1996, também em parceria com Ori Sivan), uma ficção baseada em uma novela do autor tcheco Pavel Kohout sobre uma menina e seus poderes paranormais; e *Made in Israel* (2001), uma fantasia futurista sobre a busca pelo último remanescente Nazista.

Desde 1991 Folman trabalhou também como roteirista e diretor de séries para televisão, tanto documentais como ficcionais. Em 2004, realizou *The material that love is made of*, série de documentário com cinco episódios sobre diferentes histórias de amor. Cada episódio traria, além dos protagonistas dessas histórias, cientistas que falavam sobre aspectos químicos e biológicos do amor. Enfrentando dificuldades com o lugar dessas sequências no formato do seriado – ou questionando sua funcionalidade –, o diretor resolveu aproveitar apenas o som das entrevistas como base para sessões animadas inseridas em cada episódio, com duração variando de 3 a 5 minutos, que ilustravam ou interagiam com aquilo que estava sendo dito por especialistas e personagens. Com uma técnica básica de animação em duas dimensões, produzidas por meio do *software Flash*⁴⁸, os desenhos valorizavam o humor e construíam

⁴⁸ O *Adobe Flash* é um *software* usado majoritariamente para o desenvolvimento de animações e experiências interativas para internet e outras mídias, trabalhadas principalmente com imagens vetoriais – aquelas geradas a partir de localizações geométricas num plano cartesiano, utilizando vetores matemáticos para sua descrição.

metáforas, interpretando visualmente as falas. De acordo com o diretor, isso ajudou a incorporar informações no documentário de maneira menos óbvia, sem cair nos planos tradicionais de entrevista, que era o que se tinha conseguido na gravação das mesmas (FOLMAN em STRIKE, 2008). Por meio de metamorfoses da imagem, por exemplo, gestos e posturas eram exagerados e foi possível deslocar personagens para ambientes da fantasia, onde especialistas ganhavam a forma de bruxos ou cientistas malucos que provocavam reações químicas no cérebro, sempre usando-se o aspecto cômico do desenho para ilustrar comportamentos humanos. A partir dessa experiência, Folman percebeu possibilidades da animação como opções viáveis e criativas para seu trabalho documental, inclusive se constituindo como personagem animado inserido no quadro (fig. 1).



Figura 1 - frames da série *The material that love is made of*, de Ari Folman.

Assim, a imagem animada foi a escolha técnica e estética em seu trabalho seguinte. Em um encontro do diretor com um amigo, quando a conversa segue rumo aos tempos e às consequências da Guerra do Líbano de 1982, onde ambos combateram, Ari Folman percebe quantas lacunas havia em sua memória daqueles meses – lacunas que ele mesmo diz ter se encarregado de criar, por uma vontade deliberada de esquecer. Na tentativa de resgatar e compreender sua participação na guerra, como um soldado raso, o diretor realiza *Valsa com Bashir*, um filme que busca reconstruir gráfica e digitalmente a experiência daqueles tempos a partir de conversas e entrevistas com amigos e pessoas que também estiveram envolvidas na Guerra do Líbano. Os menos de dois minutos finais do filme são o único momento em que vemos as imagens videográficas de arquivo de redes de televisão presentes no episódio.

Em 1982, o exército de Israel invadiu o sul do território libanês com o objetivo de cessar os ataques que vinham dali para suas cidades do norte, disparados pela Organização para a Libertação da Palestina (OLP), então abrigada naquele país. Apesar do governo israelense ter

aprovado apenas a ocupação de uma faixa de segurança de 40km no sul do Líbano, as forças de defesa israelenses acabaram se deslocando até os arredores de Beirute (capital do país, localizada na região central, à costa do Mediterrâneo), a mando do Ministro de Defesa de Israel Ariel Sharon, buscando apoiar a eleição de Bashir Gemayel para a presidência do Líbano – este um aliado e comandante da milícia Falange Cristã. Após sua vitória nas eleições, Gemayel foi assassinado em um atentado antes mesmo de tomar posse, não se sabendo de quem teria sido a autoria do mesmo. Ainda assim, isso serve de pretexto para que as tropas israelenses ocupem a capital e forneçam cobertura à milícia falangista, que queria vingança pelo assassinato de seu comandante. Buscando por terroristas palestinos (supostos responsáveis pelo atentado), homens da milícia invadem os campos de refugiados de Sabra e Shatila, cercados pelas forças israelenses.

Durante 3 dias, os falangistas entraram e saíram dos campos, levando civis e promovendo, ali dentro, um massacre do qual até hoje não se sabe o número exato de vítimas. Só no terceiro dia as tropas de Israel intervieram para dar fim ao episódio, quando os rumores do massacre já chegavam a jornalistas e redes de televisão. A Força de Defesa Israelense foi considerada responsável indireta pelo acontecimento, tanto pela comunidade internacional quanto pela própria população de Israel, onde se multiplicaram manifestações de protesto e indignação pelo ocorrido. O governo se viu obrigado a instituir uma comissão oficial de inquérito, incumbida de investigar a participação dos líderes políticos e militares israelenses. O Ministro de Defesa foi considerado culpado por essa comissão, sendo banido do cargo e impedido de assumi-lo novamente.

Ainda que a descrevamos aqui como forma de situar historicamente o leitor, essa contextualização não é uma preocupação do filme. *Valsa com Bashir* difere muito de documentários mais expositivos, como por exemplo os da série *Por que lutamos* (Frank Capra, 1942-45), nesse caso não só no modo como o filme é construído, mas também no uso da animação: mais que a ilustração ou apresentação de dados, as imagens animadas para Folman possibilitam a expressão de sensações, trazer para o presente experiências passadas e ressignificadas. A tentativa de reinterpretação da história a partir de entrevistas e relatos também já foi explorada de diferentes maneiras por outros modos de representação – tomemos como exemplo Emile de Antonio, quando realiza *O ano do porco* (1969), que traz

um olhar questionador sobre a Guerra do Vietnã, confrontando imagens de arquivo com entrevistas que as inserem em contextos mais amplos.

Nosso objeto de análise, no entanto, está focado na reconstrução de uma memória pessoal. É essa evocação da experiência vivida que nos permite aproximá-lo do que Bill Nichols define como documentário performático, percebendo transformações nos modos de representação e nos limites do documental. De acordo com o autor, os documentários performáticos estão menos preocupados com a constatação de verdades ou com a autenticidade de determinada versão, buscando na evocação maneiras de sugerir ou proporcionar experiências. Dessa forma, as qualidades expressivas desenvolvidas pelos movimentos de câmera, música, cor e luz, montagem, antes subordinados à lógica prezada pelos discursos de sobriedade, aqui se tornam determinantes para a construção do filme:

Documentários performáticos (...) liberam esses elementos expressivos de sua subordinação à lógica. Tais documentários podem, de agora em diante, ser mais icônicos que indiciais, sendo menos dependentes de uma autenticação indicial do que vemos e ouvimos. (...) Filmes performáticos confiam muito menos no argumento que na sugestão; eles não explicam ou resumizam tanto quanto implicam ou insinuam. (...) a ênfase está na mudança de direção referencial, não um domínio histórico enriquecido expressivamente, mas um domínio experiencial expressivamente fundamentado. Essa é a diferença entre descrição e evocação (NICHOLS, 1994: 100. Tradução nossa)⁴⁹.

A partir da tentativa de reconstrução dos eventos que levaram ao cerco nos campos de refugiados de Sabra e Shatila, Ari Folman empreende uma jornada que traz novos olhares à guerra. No entanto, o foco principal não está em recontar a “história oficial”, mas em trazer à tona as tentativas de compreensão e interpretação pessoais a partir da história de parte dos envolvidos – aqueles que estiveram do lado do diretor, e puderam viver experiências semelhantes as suas. Não há a preocupação, por exemplo, de dar voz aos palestinos ou a outros envolvidos, nem há participação de alguma autoridade que pudesse explicar os acontecimentos.

O filme não quer ser uma história de guerra. Não há a tentativa de valorizar a figura do soldado, transformando-o num herói. Ao contrário, busca-se a fragilidade, a ignorância ou a

⁴⁹ “*Performative documentary (...) frees these expressive elements from their subordination to a logic. Such documentaries can therefore be more iconic than indexical, being less heavily dependent on an indexical authentication of what is seen and heard. (...) Performative films rely much less heavily on argument than suggestion; they do not explain or summarize so much as imply or intimate. (...) the stress is on the referential turn toward, not a historical domain, expressively enriched, but an experiential domain, expressively substantiated. It is the difference between description and evocation*” (NICHOLS, 1994: 100).

impotência daqueles que estavam lá. Mas o mais importante, como o próprio diretor afirma em diferentes entrevistas⁵⁰, é que suas preocupações maiores giram em torno do funcionamento da memória, e de que maneira aqueles que participaram anonimamente do evento trazem suas lembranças ou ressignificações, e – tão importante quanto lembrar – do que se esquecem.

Annabelle Roe (2009), a partir de estudos sobre o esquecimento desenvolvidos por Harald Weinrich, discorre sobre a etimologia da palavra “verdade”, em grego *alethia*, que está originalmente ligada àquilo que não se pode esquecer. Por aí, revela-se essa noção de verdade e memória como conceitos muito aproximados, onde a verdade do evento está relacionada à possibilidade ou capacidade de rememorar-lo com precisão – ideia explorada por exemplo nos testemunhos legais ou nos documentários baseados em entrevistas, que se aferram a descrições de testemunhas do passado. No entanto, o que este autor aponta é como essa noção deve ser – e vem sendo – revista, entendendo-se que aquilo que se esquece revela também certa verdade do objeto. Para Roe (2009: 291),

Essa observação aponta uma importante ideia para essa discussão – a de que não é apenas o que lembramos, mas o que esquecemos ou lembramos incorretamente que pode vir a ter grande significado quanto ao verdadeiro sentido de eventos passados (tradução nossa)⁵¹.

Não é nosso objetivo neste trabalho empreender uma discussão sobre noções de “verdade” e suas relações com a prática documental, uma vez que o próprio modo de representação desenvolvido no filme que analisamos foge dessa questão, ressaltando aspectos de construção e interpretação. O que temos é uma tentativa de elucidação ou compreensão da história pela investigação da própria memória, buscando aquilo que ficou escondido, o que foi reelaborado. Nos interessa, a partir do que vemos no filme, pensar sobre os processos de representação da constituição da memória, que vêm acompanhados por uma reflexão sobre o lugar do sujeito na história de um país. É o que Michael Renov identifica em outros filmes autobiográficos, nos quais “(...) a memória, como a história, é sempre revisão, tradução” (RENOV, 2004: 110. Tradução nossa)⁵².

⁵⁰ Ver ESTHER, 2009; STRIKE, 2008; GUILLÉN, 2009; MCCLANAHAN, 2009.

⁵¹ “*This observation marks out an important idea for this discussion – that it is not only what we remember but what we forget or remember incorrectly that can come to have great significance regarding the true meaning of past events*” (ROE, 2009: 291).

⁵² “*(...) memory is, like history, always revision, translation*” (RENOV, 2004: 110).

Por meio da imagem animada e das diferentes vozes que compõem a narração (com destaque para a do próprio diretor), acompanhamos em *Valsa com Bashir* a montagem de fragmentos que transitam em diferentes tempos e espaços. A possibilidade de controlar a composição, as luzes, os movimentos, criando atmosferas oníricas e apagando limites entre passado e presente evidencia a reescrita do passado, a partir de diferentes relatos e experiências vividos pelos personagens. A opção pela animação neste filme parece enfatizar ou ressaltar a compreensão da memória como espaço dinâmico e sujeito a interferências e reinvestimentos, produzindo novas formas de encarar os acontecimentos.

Esta maneira de trabalhar com as técnicas de animação está de acordo com a abordagem de Paul Wells (1998) sobre as imagens animadas, tratadas no capítulo anterior: elas proporcionariam uma liberdade expressiva ao realizador, que poderia criar relações entre diferentes espaços e tempos, situações e personagens, aproximando-nos da existência física e ao mesmo tempo distanciando-a para enfatizar ou revelar outras dimensões. Assim, o que pretendemos entender com a análise do filme são essas possibilidades abertas pela animação que proporcionam outros modos de autorrepresentação no documentário.

3.1 A animação e a representação da memória

Enquanto ainda são apresentados os créditos iniciais de *Valsa com Bashir*, nos primeiros minutos de filme, um plano geral mostra uma rua predominantemente cinza, cercada de prédios escuros e coberta por um céu de amarelo muito forte. Um movimento em *dolly out* revela a rua, até que surge, saindo de um beco, em primeiro plano, um cachorro que corre ferozmente em direção à câmera. Ressaltam-se os traços fortes do contorno do seu desenho, bem marcado em preto, acentuando o contraste com o fundo. Nos olhos, o mesmo amarelo forte do céu. Nos planos seguintes, mais cães juntam-se a esse primeiro, e acompanhamos a invasão da cidade por esses animais raivosos, que derrubam o que lhes impeça o caminho, assustam e ameaçam os pedestres, desafiam automóveis. Por fim, chegam a um edifício, latindo e rosnando ameaçadoramente para um homem que se assoma à janela. Os tons de cinza continuam predominantes, assim como o forte amarelo do céu e seu reflexo nos olhos dos cães – cores que se repetirão durante todo o filme. A música, que começara suavemente, ganhou batidas eletrônicas e aceleradas, imprimindo a tensão e a adrenalina daquela perseguição, para no fim novamente perder essas camadas eletrônicas e dar mais espaço aos sons dos animais. As cores predominantes na cena, os planos de destaque para as feições

exageradamente ferozes dos cachorros e as expressões de medo dos pedestres – também valorizados pela variação de ritmo proporcionada pela decupagem rápida e a dinâmica da música – criam uma atmosfera onírica, ressaltada no final pelo lento movimento em *dolly in*, que nos aproxima do homem que observa, e *out*, no contraplano, levando-nos aos animais que permanecem ali embaixo, ferozes.

Uma voz *off*⁵³ começa a falar sobre esses cachorros cruéis. O corte nos leva para um bar, à noite, onde encontramos a fonte dessa voz: um homem – identificado por um crédito como Boaz Rein-Buskila – que conta para outro esse sonho obsessivo com 26 cães que o perseguem. No correr deste diálogo, nos situamos na dinâmica do filme: quem escuta a narração do sonho é a figura do próprio diretor, Ari Folman – que não recebe uma identificação formal, mas é tratado pelo amigo como “cineasta” –, e esse pesadelo tem relação direta com a Guerra do Líbano, onde ambos combateram, há mais de vinte anos.

Folman, no entanto, não guardou lembranças dessa época, mas, depois desse encontro, teve sua primeira visão daqueles dias, especificamente do massacre em Sabra e Shatila, como ele narra (*off* e em primeira pessoa). Porém, esta é uma visão pouco elucidativa do ocorrido, e a partir daí se desenrolará a busca para se desvendar essa cena, assim como para compreender a constituição da memória e suas formas de representação.

Os primeiros minutos do filme, como descrevemos acima, já trazem algumas das que consideramos suas principais características: as imagens animadas alternam-se no tempo e no espaço, no mundo da carne e na imaterialidade da mente – a animação é usada tanto para reconstituir visões, lembranças, sonhos, estados de espírito dos personagens, quanto para representar os personagens no tempo presente, nas situações de entrevista ou conversa –; todos os personagens são acompanhados por um crédito em sua primeira aparição, artifício convencional nos documentários, que os identifica e permite sua ancoragem no mundo – essa relação dos personagens com pessoas reais ainda é corroborada nos créditos finais, quando esses nomes se repetem como os dos entrevistados, ao lado de todas as outras pessoas da equipe (pessoas do mundo, responsáveis por fazerem o filme acontecer). A trilha musical

⁵³ Vários autores procuram diferenciar a voz *off* da voz *over*, com diferentes acepções. Para a análise empreendida neste trabalho, chamaremos de voz *off* toda aquela cuja fonte não for visível no quadro, uma vez que a narração, mesmo que desconectada de um corpo no quadro, é sempre reconhecível e associada a um personagem da diegese.

ocupa um espaço importante nas sequências, criando climas e efeitos dramáticos, além de, em alguns momentos, propor comentários e diferentes interpretações do representado; ainda no campo da trilha sonora, a voz tem importância fundamental, trazendo sempre o relato para o primeiro plano. Por fim, temos a presença do diretor na história, como personagem principal, fio condutor da narrativa, tanto por meio da sua figura na interação com os outros personagens, quanto por meio de sua fala *off*, em tom confessional. O recurso à voz *off* será uma constante durante todo o filme, ora como a voz dos entrevistados, que acompanham as imagens reconstruídas de suas experiências, ora como essa narração do diretor. Todas essas características serão abordadas mais detidamente no correr do texto.

Como o próprio Folman afirma (em STRIKE, 2008), uma de suas referências visuais para o filme foram algumas *graphic novels*, em especial as publicações de Joe Sacco sobre zonas de conflito: *Palestina* (2000) ou *Uma História de Sarajevo* (2005). Esses livros trazem reportagens investigativas com a presença marcada do autor, que procura viver a experiência daquilo que relata e depois se coloca na narrativa (construindo-se também como um personagem). As reportagens são transpostas para a linguagem gráfica, de maneira a explorar recursos expressivos do desenho: contrastes fortes entre luz e sombra, intensidades das linhas e hachuras, traços e contornos bem marcados.

É difícil não aproximar o filme também de *Maus*, a história em quadrinhos de Art Spiegelman (2005). Considerado um dos grandes relatos sobre o Holocausto, a HQ de Spiegelman conta a história de seu pai, um sobrevivente de Auschwitz, a partir das conversas travadas entre eles, as situações e brigas cotidianas. Apesar de não se tratar da história do autor, aquele passado também lhe diz respeito, e ele se insere refletindo, buscando relações, explicações, confrontos com a memória. Assim, é possível estabelecer conexões na estruturação das duas obras: a externalização de um evento traumático (guardadas as devidas proporções) pelo relato, a experiência do confronto com o passado – apresentado em grandes *flashbacks* que entremeiam as conversas no presente –, a compreensão da história pessoal do autor por meio das memórias de um outro, mas ressignificadas através da intervenção gráfica ou da expressão individual. “Em *Maus*, a imagem nunca é deixada sozinha, mas é sempre apreendida nas diferenças entre narrativa, imagem, diálogo e reflexão” (LEVENTHAL, 1995: 7. Tradução

nossa)⁵⁴. De forma parecida com a animação, o desenho dos quadrinhos pode colocar em um mesmo quadro diferentes tempos e espaços, trabalhados em relação com o texto e com o tempo do presente para proporcionar outras leituras da história.

A sequência seguinte ao primeiro *flashback* de Folman é seu encontro com o amigo e psicanalista Ori Sivan, e essa sequência fornece algumas chaves interpretativas, tanto por meio do diálogo, quanto pela imagem. Sivan explica ao amigo o funcionamento da memória como algo vivo e dinâmico, sujeito a diversas interferências e capaz de completar lacunas com episódios fabricados pelo próprio sujeito. Na imagem, nos planos próximos de Folman podemos ver, em segundo plano, a janela que emoldura uma paisagem de parque no verão, um campo verde, uma roda gigante, um balão. Essa paisagem está conectada à ilustração da fala do psicanalista sobre a memória, como se os pensamentos de Folman ainda estivessem lá, e a imagem pode representar essas diferentes dimensões no mesmo quadro, uma atuando sobre a outra. Em planos abertos, a paisagem volta a ser o entorno da casa de Sivan: um dia cinzento, enevoado, de inverno. Além de deixar clara a noção de memória como construção, essa sequência revela a forma de representação escolhida para dar conta desses universos construídos por ela, em que convivem pensamentos elaborados, sonhos, lembranças incertas de cada episódio.

Assim, empreendendo essa tentativa de resgate da memória, *Valsa com Bashir* é construído de maneira a organizar ou se apropriar de fragmentos de passado, narrados por diferentes pessoas, que, reinterpretados pela imagem animada, contribuem não para uma visão totalizadora e definitiva, mas para uma compreensão particular do evento. O modo como a animação foi elaborada valoriza a indefinição de limites, como exemplificado pela descrição acima, onde imagens mentais coexistem com o tempo do presente. De acordo com Paul Wells, uma das estratégias narrativas facilitada pela maleabilidade plástica da animação seria a capacidade de criar relações associativas, que colocam elementos aparentemente não relacionados em novas conjunções. Desenvolvem-se diálogos visuais nos quais “tensões emergem das estratégias do desenho, das associações representacionais e das redefinições de espaço, transformando completamente as ortodoxias dominantes da percepção

⁵⁴ “In *Maus*, the image is never left to stand alone, but is always caught up in the differential between narrative, image, dialogue and reflection” (LEVENTHAL, 1995: 7).

visual” (WELLS, 1998: 93. Tradução nossa)⁵⁵. No filme analisado, a existência conjunta dessas imagens que têm diferentes origens – e que são igualmente válidas, não importa sua fonte – as agrega como parte de um sistema mais amplo de recordação e memória, disparando associações e compreensões distintas. Os tons de amarelo e laranja da sequência final, por exemplo, conectam-na com a cor predominante da visão de Folman no início do filme, provocando outras leituras para além daquilo que é visto.

Além disso, o filme recorre algumas vezes a um longo movimento de câmera que produz “metamorfoses” do espaço e “viagens no tempo”. É o caso da sequência em que acompanhamos o primeiro encontro de Folman com o amigo Carmi: depois de vê-los caminhando e conversando na neve, através de um plano médio em *travelling* que acompanha a caminhada dos dois, a câmera acelera esse movimento, deixando-os para trás. Passa por uma criança que brinca na neve com uma arma de brinquedo (o filho de Carmi, a quem eles se referiam) e, simulando uma grua gigantesca, vai subindo sobre as copas das árvores, e ainda mais alto, mostrando toda a região nevada, até chegar por sobre as nuvens. Aí, começa a descer novamente, mas já é noite, e vemos muito embaixo um barco no mar. A câmera vai descendo até enquadrar lateralmente o barco, onde soldados se divertem ao som de uma música e bebidas. O *travelling* continua percorrendo o barco, até parar em um jovem recostado na balaustrada, aparentemente passando mal. É nesse momento que a voz *off* de Carmi explica que aquele era o barco que levou o seu regimento ao Líbano.

Uma vez que a animação, conforme argumentado por Paul Wells (1998), pode resistir às imposições e limites do mundo real, ela facilita por exemplo esse tipo de movimento que nos desloca espacial e temporalmente. Entendemos que essa possibilidade de representação não está restrita à animação, mas essas imagens, ao nos distanciarem das propriedades físicas do mundo por suas próprias configurações materiais, propõem um tipo de interação com o espectador que o torna mais suscetível a aceitar condições ou proposições imaginárias. Dessa forma, os modos de compreensão do mundo podem ser redefinidos, e nossa relação com os eventos vistos na tela se altera, desfazendo fronteiras e indefinindo limites da narrativa. Em *Valsa com Bashir*, essa disjunção entre os tempos – proporcionada não só pelas estratégias visuais, mas também pela relação entre o tempo da imagem e o

⁵⁵ “Tensions emerge from design strategies, representational associations, and the redefinition of space, completely challenging the dominant orthodoxies of visual perception” (WELLS, 1998: 93).

tempo da narração – “(...) tende para uma dispersão, mais que aglutinação, do sujeito representado” (RENOV, 2004: 116. Tradução nossa)⁵⁶. Ou seja, os sujeitos, memórias e histórias não são vistos como únicos e bem definidos, mas como constantes interações e reelaborações, nas quais as diferentes experiências, temporalidades e dimensões proporcionam novas construções para o vivido.

Outro caso interessante é a recorrência da presença do mar, sempre escuro, noturno: é aí que se passa uma visão recorrente do diretor ao longo do filme, quando ele e os soldados saem do mar a caminho da cidade. Para Carmi, é na viagem de barco que o leva para guerra que se dá a alucinação com uma mulher de proporções irreais que o tira dali, carregando-o pelo mar (nessa visão, as cores seguem um azul mais claro, esverdeado, mais frias; no fim, a cena é tomada de um laranja muito forte, proporcionado pelo fogo da explosão do barco – de novo as cores promovem relações com outros sonhos e visões do filme). Por fim, é um grande oceano escuro que envolve Dayag em sua tentativa de fuga e sobrevivência, até o reencontro com o regimento israelense. O próprio filme, depois, dá voz a Ori Sivan, que relaciona o mar com o medo – sentimento experimentado e expressado nas três passagens descritas. Esses momentos se conectam construindo um retrato do soldado como aquele anti-herói, que experimenta o abandono e a impotência diante do desconhecido.

A decupagem prioriza cortes rápidos, com muitos planos e contraplanos, o que cria mudanças constantes de pontos de vista, contribuindo tanto para a imersão do espectador na história quanto para a expressão de diferentes incorporações e compreensões da história. O traço do desenho é sempre bem marcado, assim como os fortes contrastes de luz e sombra e as marcações de luz, acentuando a expressividade ou a marca do animador na tela; ainda assim, a voz e os planos de depoimento são elementos comuns da tradição documental mais clássica, reaproximando o filme da escala do mundo vivido. Como foi dito no capítulo anterior, Michael Renov defende que os filmes autobiográficos valorizam a qualidade evocativa, fazendo uso de certas práticas cinematográficas que são tão constitutivas do documentário quanto da ficção:

(...) a construção do personagem como um tipo ideal; o uso da linguagem poética, da narração ou do acompanhamento musical para intensificar o impacto emocional ou criar suspense; a inserção de narrativas embutidas ou arcos dramáticos; e o exagero

⁵⁶ “(...) *tend toward a dispersal, rather than a coalescence, of the represented self*” (RENOV, 2004: 116).

dos ângulos e da distância da câmera, ou ritmos da edição. Esses elementos da prática documental evocam ou expressam mais que colocam argumentos sóbrios, mas não são menos a província do documental por causa disso (RENOV, 2004: 22. Tradução nossa)⁵⁷.

Nessa valorização de multiplicidades constituintes da história – de vozes, pontos de vista, temporalidades, materialidades –, a animação facilitou a representação dos personagens nos tempos e situações diferentes: o desenho dos personagens quando jovens (no passado) preserva traços do tempo presente, facilitando ao espectador identificações e trânsitos por essas camadas. Ao mesmo tempo, é interessante notar como os próprios personagens dizem não se reconhecer em fotografias do passado: no encontro de Folman com Rony Dayag, o diretor mostra uma foto sua aos 19 anos, com seu uniforme de soldado, e ambos dizem não identificar o jovem com o personagem no presente – ainda que a imagem desenhada que representa a fotografia seja a mesma que acompanhamos e reconhecemos nas diversas passagens do filme. Assim, a evidência da animação enquanto construção pelo filme dos eventos narrados traz sempre para o presente, de novo, os acontecimentos, embaralhando as temporalidades e trazendo para primeiro plano a memória enquanto reelaboração e reexperimentação do evento. Contribuindo para isso, a própria narração dos personagens acaba por criar essa outra instância da experiência: do fato vivido para as maneiras como ele pode ser lembrado e expressado.

No processo de produção, partiu-se de um extenso trabalho de pesquisa que buscou por ex-combatentes que estivessem interessados em contar suas experiências na Guerra do Líbano. A partir desses encontros, os personagens e histórias foram escolhidos – além de recordações comuns a muitos ficarem evidentes, as quais acabaram incorporadas como referências visuais ou de situações no filme (podemos destacar a cena narrada pelo próprio diretor em que um oficial assiste a um filme pornográfico no videocassete de uma mansão libanesa ocupada: nos comentários presentes nos extras do DVD, Folman revela que a maioria dos ex-soldados dizia ter sido no Líbano a primeira vez que tiveram contato tanto com o aparelho quanto com as fitas pornográficas). Esses encontros geraram um roteiro, escrito pelo mesmo Folman, no qual aparecem os fragmentos de memória que o diretor reconstituiu nesse processo.

⁵⁷ “(...) *the construction of character as ideal type; the use of poetic language, narration, or musical accompaniment to heighten emotional impact or create suspense; the deployment of embedded narratives or dramatic arcs; and the exaggeration of camera angles, camera distance, or editing rhythms. These elements of documentary practice evoke and express rather than posit sober arguments, but they are no less the province of nonfiction on that account*” (RENOV, 2004: 22).

A partir deste roteiro, as entrevistas foram novamente captadas em vídeo, em um estúdio de som, com os próprios personagens que contaram suas histórias⁵⁸. Este áudio é o que se usa no filme, e é seu vínculo mais forte com os referentes reais, uma vez que é o registro das entrevistas gravadas (como trataremos mais detidamente adiante, nessa gravação priorizou-se a inteligibilidade das falas, minimizando-se a interferência de outros ruídos, e os sons ambientes foram construídos na pós-produção). Além das entrevistas, reconstituíram-se todos os episódios passíveis de serem encenados em estúdio, e com essas gravações editou-se um *videoboard*, que serviu como referência visual e de movimentação na criação dos personagens e ações.

Com isso pronto, a animação começou a ser trabalhada, a partir de desenhos-chave feitos por Polonsky. Usou-se uma mistura de técnicas: a animação 2D clássica, feita quadro-a-quadro; o *cutout*, ou animação de recorte, técnica que recorta o personagem em vários pedaços para que cada um seja animado separadamente, criando-se o movimento total (nesse caso os animadores trabalharam com o *software Flash*); e CGI (*computer-generated imagery*), para criação de algumas passagens em 3D. Assim, o visual da animação aparece como resultado do embate entre as necessidades dos realizadores e as limitações tecnológicas, e de como incorporar o dispositivo no discurso do filme:

A animação foi ditada pelo desenho do filme. No começo eu estava obcecado em fazer um filme onde o desenho fosse o mais realista possível, o que significava colocar mais sombras nos personagens, mais rugas, formas, contornos. No entanto, quanto mais detalhes você tem, mais complicado se torna movimentar os personagens na animação de recorte, que é de fato a animação mais simples. (...) Em um momento então eu decidi, “Vamos fazer tudo em recorte, mas a parte de baixo do corpo vai ser em animação clássica. Do joelho para baixo, vai ser quadro-a-quadro”. A aparência resultante tem alguma coisa de única, desconectada do tempo. Ela te liberta do tempo (...). (FOLMAN, em GUILLEN, 2009. Tradução nossa)⁵⁹

Como era a intenção, uma vez que os desenhos partiram de referentes gravados, os personagens guardam características de seus correspondentes no “mundo real”, apesar das estilizações de desenho e movimentação. Os cenários também tomaram como base fotos e

⁵⁸ Todas as vozes são, de fato, dos personagens reais, salvo por duas exceções: Boaz Rein-Buskila e Carmi Cna'an. Os dois não quiseram aparecer no filme, e tiveram suas vozes dubladas por atores e suas feições modificadas na animação.

⁵⁹ “*The animation was dictated by the design of the film. At the beginning I was obsessed to make a film where the design was as realistic as possible, meaning putting in more shadows on the characters, more wrinkles, shapes, contours. However, the more details you have, the more complicated it becomes to move the characters in cut-out animation, which is actually the simplest animation. (...) There was one moment where I decided, ‘Let’s make everything in cut-out, but the lower part of the body will be classic animation. From the knees down, it will be frame-by-frame.’ The resulting look had something unique, disconnected from time. It released you from time (...)*” (FOLMAN, em GUILLEN, 2009).

materiais de arquivo, o que traz a sensação de reconhecimento de alguns lugares, mas ao mesmo tempo, graças aos tratamentos dos desenhos, afasta-nos de uma percepção mais direta como a proporcionada por um tipo de representação fotográfica⁶⁰. Mesmo prezando por um visual realista⁶¹, guarda-se na animação o traço expressivo, as interferências do desenho que ressaltam a presença do animador – os contrastes acentuados de luz e sombra, os fortes contornos das figuras sobre fundos menos definidos, o trabalho com as cores, para citar algumas características. Em um plano do aeroporto destruído de Beirute, por exemplo, é possível identificar a referência a imagens divulgadas na época, mas também as adaptações de cenário e atmosfera proporcionadas pelo traço e pelo trabalho com as cores (fig. 2).



Figura 2 – Do lado esquerdo, vemos um *frame* do filme *Valsa com Bashir*, e do lado direito uma fotografia do avião da *Middle East Airlines* destruído durante confrontos entre israelenses e a Organização para Libertação da Palestina (fonte da fotografia: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Destroyed_MEA_aircraft_1982.jpg>).

Assim, destacamos algumas questões que se mostraram importantes na concepção estética da animação. Em primeiro lugar, existia a preocupação de que os personagens tivessem uma aparência realista: nos comentários do diretor (presentes como extras no DVD lançado no mercado), ele afirma que achava “crucial que os personagens parecessem reais, senão o público não se ligaria emocionalmente a eles”. Essa estética mantém o que Fernão Ramos (2005b) chama de *fôrma reflexa*, característica das imagens-câmera. Ou seja: as formas e volumes da imagem – nesse caso criadas para a animação – permanecem invariáveis, respeitando as proporcionalidades delimitadas pelo que já conhecemos da aparência das imagens nas superfícies reflexas. Dessa forma, o espectador não se desconecta totalmente da referência visual do mundo em que vive.

⁶⁰ É comum um tipo de animação que parte de referentes gravados – atores ou não – para modificar ou evidenciar determinados aspectos de um evento, personagem ou compreensões de mundo, não só no documentário mas também na ficção. Esse tipo de trabalho está em relação com o que Wells chama de animação progressiva, conforme discorreremos no capítulo anterior. Podemos destacar aqui os exemplos de *Ryan* (C. Landreth, 2004) ou de *Waking life* (R. Linklater, 2001).

⁶¹ Trabalhamos aqui com a noção de realismo na animação como uma relação com certos códigos que tentam alcançar a verossimilhança, desenvolvida por Paul Wells (1998), como explicamos no capítulo anterior.

No entanto, a opção pela animação facilitou outra particularidade do filme, que seria a segunda premissa para sua construção: o mesmo tipo de desenho foi usado para a criação de todos os elementos, tempos e situações, fossem sonhos, lembranças, alucinações ou o tempo presente, dissolvendo as fronteiras entre os eventos de fato ocorridos e aqueles criados pela imaginação, entre aquilo que ficou no passado e aquilo que ainda se manifesta no presente. Quando Folman está indo embora da Holanda, depois de ter sua primeira conversa com Carmi, a paisagem vista pelas janelas do taxi se transforma de repente: dos campos gelados somos transportados para as plantações de bananeiras, num dia muito ensolarado, com a praia ao fundo – é quando as lembranças dos dias de guerra voltam ao diretor, e a passagem do presente ao passado se dá no mesmo quadro, com as mesmas características de traço, cor, ritmo. Mas ainda que ele diga que consegue se lembrar de tudo com muita clareza, a representação do lugar onde eles chegam para deixar soldados mortos e feridos – com uma leve névoa que cobre tudo, cortada por luzes muito brancas que se refletem nos corpos envoltos em alumínio nas macas enfileiradas no chão, a movimentação mecânica e impassível dos personagens – dá à cena toda uma atmosfera de irrealidade.

De acordo com o diretor de arte do filme, David Polonsky, a criação dos quadros do filme tinha como premissa a valorização dessas indefinições, em que se misturam nas imagens características mais descritivas e baseadas em referências fotográficas e camadas de desenho e manipulações gráficas que deixam menos exatas as representações. Como mostra a passagem descrita acima, durante o filme podem-se notar diferenças sutis entre as sequências de sonho, *flashbacks* e alucinações das de entrevista, diferenças proporcionadas principalmente por características do cenário – as entrevistas são majoritariamente em interiores, mais sóbrios, enquanto os *flashbacks* são quase sempre no exterior –, da luz ou da paleta de cores – que contribuem para um caráter mais difuso ou onírico das situações. As mudanças são mais de clima, atmosfera ou sensação, mas o traço predominante e a forma dos objetos são sempre os mesmos: “(...) você não tem certeza do que é verdade, que parte disso é real e que parte é construída, e isso de alguma forma ilustra o filme” (POLONSKY, em ZANETTI, 2008. Tradução nossa)⁶². Todos os episódios que vêm à tona, não importa onde são gerados (inventados, sonhados, vividos), ganham o mesmo peso na construção dos traços da memória.

⁶² “(...) you’re not sure if it’s true, what part of it is real and what part is made up, and that somehow illustrates the film” (POLONSKI, em ZANETTI, 2008)

Assim, o desenho coloca o caráter construído da memória em evidência: Folman é o narrador central, que recria, a partir dos relatos, informações visuais que contribuem para a compreensão ou para o preenchimento de lacunas em sua própria história. De acordo com Annabelle Roe (2009: 302), “por meio da consistência estética do filme sonhos e memórias ganham o mesmo peso epistemológico das entrevistas do presente. (...) Ambos são evidências que podem ser usadas para desenterrar as memórias ocultas de Folman” (tradução nossa)⁶³.

Essa característica ressalta o diálogo de *Valsa com Bashir* com obras que embaralham as fronteiras entre ficção e documentário, espaços e tempos, políticas e culturas. Este filme salienta um motivo recorrente em um tipo de produção que escolhe uma representação do mundo baseada no pessoal, compreendendo que

Sonhos retrabalham experiências cotidianas de acordo com os processos distintos do inconsciente. Eles são maneiras de re-lembrar o passado e lidar com os prolongados conflitos, traumas e contradições. A memória frequentemente cumpre um papel semelhante. Adjunta ou alternativa às narrativas históricas em terceira pessoa, ela é outra forma de descobrir características do mundo real que pensamos que habitamos (NICHOLS, 1994: 89. Tradução nossa)⁶⁴.

Assim, além dos recursos gráficos, é interessante pensar como o processo imprevisível (pelo menos em princípio) de resgate da memória ganha forma na construção do filme, que mistura vários elementos – lembranças, alucinações, conflitos, experiências. Ao analisar os filmes brasileiros *33* (Kiko Goifman, 2002) e *Passaporte Húngaro* (Sandra Kogut, 2001), Jean-Claude Bernardet (2005) ressalta um problema surgido nesse tipo de filme (que ele chama de “documentário de busca”) quando se passa da indefinição do momento do registro para a resolução da montagem: como preservar a sensação da busca quando já se sabe o resultado? O filme, ele constata, vai obedecer a uma construção dramática, onde o diretor assume a dupla função de orquestrar os elementos fílmicos e de se construir enquanto personagem que conduz os arcos narrativos do documentário. *Valsa com Bashir* apresenta essa característica: o diretor não só se coloca na história, mas também constrói a si e aos outros (e a narrativa) enquanto imagens – o diretor-personagem animado frequentemente está enquadrado, incorporado e provocando os acontecimentos. Ao mesmo tempo em que a animação estimula

⁶³ “Through the film’s aesthetic consistency, dreams and memories are given equal epistemological weighting to the present day interviews. (...) Both are evidence that can be used to unearth Folman’s buried memories” (ROE, 2009: 302).

⁶⁴ “Dreams rework everyday experience according to the distinct processes of the unconscious mind. They are a way of re-remembering the past and addressing its lingering conflicts, traumas, and contradictions. Memory often plays a similar role. Adjunct or alternative to third-person historical narratives, it is another way of discovering features of the real world we think we inhabit” (NICHOLS, 1994: 89).

a compreensão dos eventos por meio de lógicas mais próximas ao imaginário, valorizando evocações da experiência (RENOV, 2003), essa possibilidade imprime ao filme um certo distanciamento para o diretor, que se reconstrói enquanto um outro, buscando encontrar sua própria memória e seu lugar na história via desenhos animados.

A sequência que mostra a primeira visão do diretor de seu passado pode ilustrar essa indefinição de fronteiras e as escolhas estéticas do filme. Logo após se encontrar com o amigo Boaz, numa noite chuvosa, o diretor, em narração *off*, diz que teve seu primeiro *flashback* da noite do massacre em Sabra e Shatila, na Beirute Ocidental. Durante essa narração, Folman é retratado em uma rua à beira-mar, olhando a praia sob as luzes noturnas da cidade. Predominam no quadro os tons de amarelo da iluminação, além de marrons e cinzas escuros. Nesse plano, por um giro da câmera em seu próprio eixo, acompanhamos o olhar do personagem que se volta para a esquerda, dando as costas para a câmera. Durante esse giro, o laranja toma conta do quadro, até que percebemos, ao fundo, sinalizadores luminosos do exército caindo sobre a cidade, perto do mar, responsáveis pela coloração da cena. Com um corte somos transportados para dentro da água, onde três homens estão boiando, alheios ou impotentes diante daqueles focos de luz. Um primeiro plano revela o rosto do próprio cineasta, mais jovem. Em seguida somos reconduzidos ao conjunto, o domínio do laranja refletido nos corpos e no mar, enquanto os personagens lentamente vão saindo da água. Em plano conjunto, num contraluz total que faz dos corpos silhuetas cortadas no céu completamente laranja, eles se vestem e pegam suas armas, para em seguida caminharem em direção à cidade. Numa vista geral da rua à beira-mar, por onde vêm os personagens, os tons de laranja vão dando lugar a cores cinzas e azuis, uma espécie de lento amanhecer. A câmera acompanha, em plano conjunto, a caminhada dos soldados, até que, ao virar uma esquina, o jovem Folman, agora em plano próximo, se depara com mulheres de negro, cabeças cobertas com o *hijab*⁶⁵, algumas acompanhadas de crianças, todas vindo em sua direção, a expressão da dor e do desespero em seus rostos. A câmera, que acompanhava o cineasta lado a lado, empreende um giro que vai revelando o caminhar das mulheres e acaba por se fixar em seu rosto, jovem e anestesiado diante daquelas pessoas.

⁶⁵ *Hijab* é o conjunto de vestimentas indicado pela doutrina Islã, que permitiria a privacidade, a modéstia e a moralidade. Em muitos casos, pode se referir apenas ao véu usado pelas mulheres.

O som, aqui, contribui sobremaneira para um desligamento espaço-temporal: os ruídos ambientes e a voz somem, para que a música tome completamente a banda sonora. Esta, que vinha acompanhando suavemente o personagem desde que ele deixou o amigo Boaz na saída do bar, ganha intensidade em *crescendo* naquela praia, quando a imagem se banha dos laranjas proporcionados pelos sinalizadores. Além disso, destaca-se no primeiro plano sonoro uma melodia executada por violino que acompanha o percurso do jovem Folman a partir dali, assim como a câmera em *close* destaca o personagem. Cria-se uma identificação ou correspondência entre ele e a melodia desse instrumento, que sobressai entre os outros acompanhamentos sonoros. Mesmo aquelas mulheres desesperadas não têm voz – estamos mergulhados na lembrança turva e silenciosa do diretor. A cena se desenrola como uma visão pouco elucidativa dos acontecimentos: não sabemos exatamente o que se passa, quem são aquelas mulheres, porque os soldados estavam na praia. E se repetirá mais duas vezes, sem que o cineasta chegue a entendê-la completamente.

É interessante destacar a variação dos pontos de vista trabalhada nessa cena, o que corrobora a incerteza da representação. Se no plano inicial temos um quadro geral, mais afastado, em seguida temos um *close* do rosto jovem de Folman boiando na água, olhando para o céu. O contraplano assume o ponto de vista do personagem, representado por um *tilt* que acompanha a caída dos sinalizadores, em frente aos prédios da cidade, e termina mostrando seus próprios pés que emergem da água com os outros homens a sua frente. No plano seguinte, a câmera se afasta novamente, para depois voltar a uma subjetiva do personagem. Nos planos em que os soldados saem da água e caminham pela cidade, a câmera assume uma posição muito próxima de Folman, sem chegar a assumir seu ponto de vista. Como analisa Annabelle Roe (2009) a propósito desta sequência, essa confusão proporcionada ao espectador, que não assume nem o lugar e a experiência do personagem, nem se vê como uma terceira parte, totalmente descolada, reflete também uma espécie de deslocamento do diretor: ele mesmo não sabe de onde vem aquela imagem, se de fato passou por aquilo. Essa tensão conseguida pelos múltiplos planos (e pela intensidade da música que acompanha o personagem) sugere “(...) a própria distância epistemológica e emocional de Folman daqueles eventos” (ROE, 2009: 305. Tradução nossa)⁶⁶.

⁶⁶ “(...) *Folman’s own epistemological and emotional distance from these events*” (ROE, 2009: 305).

Ao representar os episódios históricos mediados pelas imagens animadas, valorizam-se as interpretações e significados particulares dados a eles. Como dissemos, as “situações indocumentáveis”, a expressão por meio de imagens e cores das sensações e indefinições dos fatos têm o mesmo peso e espaço que a história propriamente dita, tudo servindo como evidência para a compreensão dos episódios. Esse tipo de representação documental pode ganhar força graças a uma potencial habilidade da animação de evocar visualmente conceitos abstratos ou sensações invisíveis, o que Paul Wells chama de penetração:

Penetração é essencialmente uma ferramenta de revelação, usada para manifestar condições ou princípios que estão escondidos ou além da compreensão do espectador. (...) Ela se torna o método que define ou ilustra tipos particulares de experiência que não encontram expressão adequada em outras formas (WELLS, 1998: 122. Tradução nossa)⁶⁷.

A sequência em que Folman chega a Beirute pode ser interpretada a partir dessa ideia. Ao chegar no aeroporto, o diretor, na narração, diz que se sentia empolgado, como se estivesse prestes a fazer uma viagem ao exterior. Sua figura, entre os muitos soldados, aviões, helicópteros, caminhões e equipamentos de guerra na pista do aeroporto, sai da sombra e vem para o primeiro plano, e em seguida o corte nos transporta para o interior do prédio vazio, onde Folman perambula pelos corredores, até chegar ao quadro de voos. A câmera, no alto do quadro, mostra o cineasta no chão olhando para os horários de muitas viagens internacionais, para lugares diferentes. A partir de um *contra-plongée* do cineasta, a câmera faz um movimento para cima, começando mais devagar e acelerando, subindo pelo quadro acompanhada por um ruído de máquina, e os destinos rodam rapidamente no quadro. A câmera vai girando de maneira a que os voos fiquem de cabeça para baixo até vermos novamente, em *plongée*, Folman no chão olhando para cima. A câmera desce rapidamente até um *close* no seu rosto. Em seguida, o cineasta volta a andar pelos corredores, em segundo plano vemos as vitrines de lojas do *freeshop*, anúncios de perfumes, relógios, mulheres, o luminoso de um bar. Na banda sonora, predominam sons de alto-falante do aeroporto, chamadas de voo. Depois de um corte, vemos o cineasta em silhueta no fundo do plano, em contra-luz com uma imensa pedra azul. Vão se sobrepondo colagens de outros anúncios e marcas: whisky, relógio, coroa, homem a cavalo, cigarro, uma grande cara de tigre laranja. A câmera vai se aproximando do cineasta enquanto as colagens vão para o fundo, ficando mais

⁶⁷ “Penetration is essentially a revelatory tool, used to reveal conditions or principles which are hidden or beyond the comprehension of the viewer. (...) It becomes the very method which defines or illustrates particular kinds of experience which not find adequate expression in other forms” (WELLS, 1998: 122).

transparentes, até que ele chega a primeiro plano, saindo da sombra, e tudo some ao seu redor, deixando o quadro preto. A câmera acelera um movimento em *dolly out*, o preto se torna amarelo claro, a câmera se afasta cada vez mais revelando a janela do aeroporto e sai pelo vidro, deixando o cineasta do lado de dentro, até chegar ao meio da pista, onde vemos um avião destruído no solo. Na narração, Folman diz que, no meio dessa alucinação, se deu conta do mundo ao seu redor, despertando para o que se passava.

Para Wells, a animação facilitaria a ilustração de uma experiência de vida que permanece incompreensível para os outros, procurando métodos criativos que possam expressar essa experiência mediada por estados mentais específicos. “Animação deste tipo [penetrativo] tenta largamente conciliar e ilustrar a abstração dentro do que é ortodoxo e cognoscível, ao invés de criar um conjunto de imagens puramente abstratas que convidam à interpretação” (WELLS, 1998: 122. Tradução nossa)⁶⁸.

Essa mesma possibilidade pode ser vista em outros documentários que utilizam a animação como meio de interpretação do passado. Em *Silence* (Sylvie Bringas e Orly Yadin, 1998), por exemplo, essa é a técnica escolhida para representar a história de Tana Ross, uma sobrevivente dos campos de concentração nazistas. Aqui, a compreensão do filme não passa por uma semelhança entre a imagem que representa a personagem e seu referente real, ou a reconstrução precisa de cenários e lugares, mas dos significados simbólicos e interpretativos que vêm da imagem animada. A transformação do bebê visto em uma foto em um desenho branco sobre fundo preto, com traços fortes, no início do filme, já indica a história opressiva vivida pela personagem, com a qual tomamos contato. As imagens de arquivo não seriam suficientes para trazer de volta um passado escondido, mal compreendido, traumático. Para Annabelle Roe (2009: 297),

A animação quebra o silêncio de Ross de maneira a também trazer comentários sobre o ato do próprio silêncio. Este é um passado que precisa ser escavado e redesenhado, quadro-a-quadro, não uma história que pode ser facilmente acessada por meio de um “cordão umbilical” visual (tradução nossa)⁶⁹.

⁶⁸ “Animation of this sort largely attempts to reconcile and illustrate abstraction within the orthodox and knowable rather than create a set of purely abstract images which invite interpretation” (WELLS, 1998: 122)

⁶⁹ “Animation breaks Ross’s silence in a way that also provides commentary on the act of silence itself. This is a past that must be excavated and re-drawn, frame-by-frame, not a history that can be easily accessed through a visual ‘umbilical cord’” (ROE, 2009: 297).

Assim, mais uma vez ressaltamos o diálogo de *Valsa com Bashir* com outros filmes que lidam com a questão da autobiografia. Renov destaca que esses trabalhos questionam noções de história e representação: a partir principalmente do pensamento estruturalista e pós-estruturalista, o discurso histórico é entendido como a representação de eventos a partir de uma perspectiva determinada – a dos que têm o poder da escrita. Além disso, perde-se a referência de um sujeito centrado e único, entendendo-se história e subjetividade como categorias definidas mutuamente. A partir dessas compreensões, cada vez mais cineastas e *videomakers* passaram também a assumir o poder da representação da história, enfatizando no entanto o espaço localizado da produção, os indivíduos, as comunidades específicas que são retratados e que são responsáveis pelo filme: “(...) artistas contemporâneos parecem ter gravitado rumo a uma abordagem na qual um evento passado, frequentemente público, é retratado através do recurso ao sujeito, à categoria do *self*, por meio de uma variedade de modalidades (...)” (RENOV, 2004: 110. Tradução nossa)⁷⁰.

Mas como lembra Bernardet, em acordo com essa compreensão de Renov, esses filmes que priorizam o sujeito “expressam uma subjetividade tal como muitos de nós a vivenciam atualmente. Não uma subjetividade como individualismo, mas uma subjetividade dinâmica, que não sabe em que medida é íntima ou em que medida é produto da sociedade” (BERNARDET, 2005: 151).

Valsa com Bashir guarda relações com a análise empreendida por Renov do documentário *História e memória* (Rea Tajiri, 1991). Neste filme, a diretora também tem uma imagem mental que a persegue, ainda que de um período que ela não viveu: a história de sua família – e das famílias japonesas – nos Estados Unidos durante a 2ª Guerra Mundial. Assim, empreende-se um confronto entre as “imagens oficiais” da época e as imagens da memória, estas aparecendo por meio de diversas formas de expressão: narração em primeira pessoa, testemunho, trabalho com sons e gravações encenadas. De acordo com o autor, o filme faz com que estereótipos sejam suplantados por sons e imagens de experiência, memória e contra-história, assim como *Valsa com Bashir*: “A resolução da fita assinala mais que uma conquista pessoal. Ela ressoa a mais recente nota em um rico coro de vozes contemporâneas engajadas

⁷⁰ “(...) contemporary artists seem to have gravitated toward an approach in which a past, frequently public, event is figured through recourse to the subject, the category of the self, through a variety of modalities (...)” (RENOV, 2004: 110).

em atos políticos que combinam imaginação criativa e a vontade de documentar” (RENOV, 2004: 65. Tradução nossa)⁷¹.

3.2 Indexalidade e evocações: o som

Como dito no capítulo anterior, os autores que vêm pensando o documentário animado ressaltam a permanência de um vínculo do filme com o mundo histórico, ainda que sob muitas camadas de invenção que valorizam características mais expressivas ou evocativas. Renov (2003) identifica em algumas dessas produções de animação formas de vinculação que passam pela identificação do som com seus referentes reais, o que ele chama de indexalidade acústica. Essa ligação proporcionada pelo som (e mais especificamente pela voz) dá outra camada de sentido às imagens, fantasias, interpretações visuais do filme, trazendo-as para um nível de reflexão ou experimentação do mundo histórico. É a partir dessa ideia que vamos compreender as vozes de *Valsa com Bashir*.

Neste filme, acompanhando as imagens construídas pela animação, o caráter de redefinição do sujeito e de sua história é corroborado pelas múltiplas vozes que servem de referência para a reconstituição de um passado individual, e que adquirem um papel de destaque na estruturação do filme. Nota-se uma preocupação muito grande com a captação dos diálogos, evitando interferências que pudessem prejudicar a inteligibilidade das falas que servem como um guia para o fluxo das imagens. Além disso, elas têm outra função importante para o documentário animado: essa indexalidade acústica. Neste filme, ao se isolar acusticamente o espaço, descaracterizando sonoramente os ambientes, ressaltaram-se as características próprias da voz de cada personagem – timbre, entonação –, individualizando-os.

Scott Curtis (1992) traz algumas propostas interessantes para pensarmos a configuração sonora na animação. O autor tem como objeto de estudo os desenhos animados das primeiras décadas do século XX – os anos 1920 e 1930 –, que diferem em muitos aspectos do filme que analisamos aqui: são produções curtas, baseadas principalmente na comédia e na música popular. Ainda assim, é interessante trazer para este trabalho algumas de suas considerações, em especial seu destaque para as relações sonoras que se dão nas animações (e mesmo em filmes *live-action* cuja concepção sonora foge ao modelo clássico) que muitas vezes não se

⁷¹ “The tape’s resolution signals more than personal achievement. It sounds but the most recent note in a rich chorus of contemporary voices engaged in a political act combining creative imagination and the will to document” (RENOV, 2004: 65).

encaixam nas categorizações teóricas mais tradicionais. Pensando no caso do discurso falado, as vozes sincrônicas aos personagens animados sugerem uma relação entre imagem e som que não se baseia exatamente na ligação indicial destes personagens com a voz:

Por meio da fala sincronizada no filme de *live-action*, os atores deixam sua marca indicial na trilha sonora; existe uma conexão necessária entre som e imagem que falta ao desenho animado. Este fato pode responder uma questão que todos já fizemos uma ou outra vez: por que os personagens de animação sempre têm vozes engraçadas? Certamente, porque eles têm corpos engraçados: seguindo o padrão da relação indicial nos filmes *live-action*, a voz combina com o corpo. Mas dado que a indicialidade é impossível num desenho animado, nenhuma combinação entre som e imagem é exigida exceto pela analogia, ou seja, iconicamente. Relações icônicas são obtidas nos desenhos animados especialmente no que diz respeito a voz e corpo: as vozes “distorcidas” dos personagens animados são análogas a seus corpos “distorcidos” e “elásticos” (CURTIS, 1992: 202. Tradução nossa)⁷².

No filme que analisamos, no entanto, o desenho sonoro contribui para uma forma de construção documental. Na trilha, a narração, as entrevistas e os depoimentos desempenham papel destacado. Uma vez que o desenho dos personagens busca um maior grau de aproximação com a aparência da realidade, a relação icônica entre a imagem animada e a voz é preservada. Entretanto, as técnicas de animação utilizadas resultaram em um tipo de movimento não muito orgânico, expondo figuras com conexões frouxas entre a cabeça e seus membros. Ainda que pouco perceptível, essa fragmentação dos personagens animados contrasta com a materialidade do som e a unidade corporal indiciada pela voz. Assim, esse registro sonoro, aliado ao lugar e à forma de representação das falas – planos de entrevista acompanhados de créditos para identificar os personagens, característicos de documentários tradicionais –, traz um corpo aos traumas e memórias experimentadas, para além daqueles animados.

Michel Chion (2009) explica que o registro visual dos sons produzidos pela voz – o canto ou a transmissão de mensagens verbais – é mais facilmente resolvido por estar sempre vinculado ao corpo da voz, que concentra seus esforços para emití-la. Diferente da execução musical em instrumentos – nos quais se percebe o esforço humano mas também é necessário acompanhar visualmente o toque e o próprio instrumento, e o olhar não sabe onde focar –, na

⁷² “*Trough live-action sync speech, the actors leave their indexical mark on the sound track; there is a necessary connection between sound and image that is missing from cartoons. This fact might answer a question we have all asked at one time or another: why do cartoon characters always have funny voices? Certainly, it is because they have funny bodies: following the pattern of indexical relationships in live-action film, the voice matches the body. But given that indexicality is impossible in a cartoon, no match between sound and image is required except by analogy, that is, iconically. Iconic relations obtain in cartoons especially with regard to voice and body: the “distorced” voices of cartoon characters are analogous to their “distorced” and “elastic” bodies*” (CURTIS, 1992: 202).

representação vocal é fácil perceber o espaço onde o som habita e é gerado: aquele do corpo da própria voz. No entanto, o próprio autor ressalta as estratégias que podem burlar a percepção da identidade corpo/voz, ou mesmo brincar com ela. Os processos de dublagem (quando a voz é acrescentada ao corpo, precisando adaptar-se aos movimentos corporais que a representam) ou de *playback* (quando o som já existe, e é o corpo que precisa adaptar-se a ele), por exemplo, confundem o espectador e podem criar efeitos inesperados (CHION, 1999).

O caso da animação em *Valsa com Bashir* é justamente esse do *playback*. No filme em questão, os personagens animados têm que se adaptar às vozes gravadas na entrevista, mas, como dissemos, permanece um descolamento entre imagem e som. Como nos lembra Mary Ann Doane (1983), não há voz sem um corpo pressuposto que a emita, e essa voz guarda singularidades: elas servem como um apoio ao espectador, que reconhece nelas especificidades do corpo emissor. Nessa animação, diferente dos casos analisados por Curtis, valoriza-se uma materialidade da voz que escapa à conformidade icônica da tela, ainda que os personagens animados guardem algumas analogias visuais com o som da voz de seus emissores. O discurso falado, dessa forma – em conjunto com outros elementos filmicos, como já ressaltado –, remete-nos ao mundo, à procura de seus referentes, de quem identificamos as particularidades sonoras.

Pensamos ainda que a identificação deste filme com outras obras que valorizam a inscrição do sujeito realizador, tornando-se ele mesmo o personagem central e narrador do documentário, contribui para essa percepção da voz, pelo espectador, enquanto instância mais “real”, deslocada, de alguma maneira, da imagem animada e que se remete ao mundo, e não a um espaço de fantasia (espaço a que comumente se associa o universo da animação). Assim, a construção do filme guarda um espaço importante para a narração do diretor, em primeira pessoa. Ao lado de uma tradição do documentário que se preocupou em despersonalizar o comentário ou a narração fora-de-campo para criar uma voz do saber, a “voz de Deus”, há uma tendência que destaca os aspectos que singularizam essa voz, tornando-a localizável, corporificando dúvidas e incertezas do diretor. A narração em primeira pessoa ganha peso nesses filmes, com os quais dialoga *Valsa com Bashir*. Neles,

(...) a voz literal do cineasta participa do diálogo, mas sem a autolegitimação e o tom autoritário da tradição anterior. (Também não possui o caráter auto-reflexivo presente nas obras de Vertov, Rouch ou MacDougall.) (...) essas vozes, que teriam o potencial de transmitir segurança, na verdade partilham dúvidas e emoções com

outros personagens e com o espectador. Como resultado, parecem recusar uma posição privilegiada em relação a outros personagens (NICHOLS, 2005: 57).

Ainda que a voz se destaque na trilha sonora, os ruídos têm espaço importante também: é fácil perceber como eles são construídos de maneira a simular os sons ambientes, mas valorizando determinados elementos em cada cena. O pesadelo que abre o filme mostra bem isso: o barulho da respiração forte dos cachorros, os objetos que caem estrondosamente no chão, e a concentração dos rosnados, latidos e grunhidos no fim são quase exagerados, hiperrealistas, amplificando o medo e o impacto do pesadelo. Ao mesmo tempo em que se tem uma impressão de realidade, o espectador é levado a distinguir com mais intensidade aqueles sons que contribuem para a atmosfera ou tensão da experiência narrada: aqui, a violência física dos cachorros; em outros momentos, os sons de tiros, os zunidos das granadas, o espocar dos sinalizadores no céu.

É interessante ressaltar que a característica de construção evidente dos ruídos ambientes – que valorizam determinados aspectos da cena em detrimento de outros –, trabalha ao lado da presença da música, que opera enquanto evocação, comentário ou prolongamento de sensações (como discorreremos a seguir). Esses elementos reforçam por contraste o peso e a materialidade da voz, contribuindo para que ela seja a âncora do documentário no mundo. Eles buscam a valorização das sensações, inclusive as de indefinição entre o presente, o passado e a imaginação.

A trilha musical foi quase toda composta originalmente para o filme por Max Richter, músico com formação clássica em composição e piano. Seus trabalhos misturam o erudito e o popular, com muito uso de elementos eletrônicos, e a trilha manteve essas características⁷³. Além de suas composições, todas instrumentais, também estão no filme cinco canções⁷⁴. Por já serem conhecidas ou remeterem a músicas anteriores ao filme, elas trazem consigo um universo extrafílmico para a história, informações e referências que não se restringem ao filme, e quase sempre podem nos localizar no tempo (os anos 80) ou estabelecer comentários sobre as situações. Pensamos nisso de acordo com o que Anahid Kassabian (2001) identifica

⁷³ Analisamos a trilha musical deste filme no artigo *A música no documentário: Um estudo sobre Valsa com Bashir*, publicado na revista **Ciberlegenda**. Rio de Janeiro, v. 1, n. 24, p. 91-101, 2011. Disponível em <<http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/397>>

⁷⁴ As canções são: *This is not a Love Song* (do grupo PiL – Public Image Ltd.); *Enola Gay* (do grupo OMD – Orchestral Manoeuvres in the Dark); *I Bombed Beirut* – baseada em *I Bombed Korea* (escrita e executada por Ze'Ev Tene); *Incubator* (de The Clique, executada no filme por Nitzan Rimon); e *Lebanon* (única canção composta originalmente para o filme, escrita e executada por Ram Orion e Rogel Alper).

como um *continuum* histórico da música, concordando com a premissa de que o filme existe para o espectador como parte de uma rede que inclui outras experiências musicais, sonoras, visuais. Assim, o evento musical percebido no filme

(...) certamente vai se referir a outros eventos musicais para transmitir sentido. Todo evento musical significa dentro de um campo abrangente de música e dentro de um gênero ou estilo, empregando um conjunto de regras que governam os eventos musicais reais ou possíveis que compõem o gênero (KASSABIAN, 2001: 52. Tradução nossa)⁷⁵.

A canção, então, pode ser vista como um outro elemento que contribui para remeter o espectador de volta ao mundo histórico, trazendo informações sonoras e experiências sensoriais que evocam este universo. Corrobora para essa remissão o fato dessas canções sempre aparecerem acompanhando momentos passados, mas sua relação com o espaço ou com os personagens no filme não é bem definida. É o caso, por exemplo, da sequência em que Folman descreve seus dias de licença: a canção *This is not a love song* começa sem nenhuma fonte sonora, acompanhando o personagem que vê uma televisão, onde é transmitido um discurso inflamado de um político (sem que se escute sua voz, uma vez que a banda sonora é composta, nesse momento, unicamente pela música). A transmissão da televisão logo muda a imagem para uma espécie de videoclipe, agora sincronizada com a canção que escutamos. Esse videoclipe, no entanto, é substituído novamente pela figura do político. A câmera abandona o televisor, para continuar acompanhando a caminhada do diretor pela cidade, mas a canção, sem mais nenhuma fonte sonora, não termina até o fim da sequência, acompanhando em alguns momentos a voz *off* do diretor. No final, no momento em que o jovem Folman está em uma boate, as pessoas dali dançam acompanhando as batidas da mesma música.

Como explica Curtis (1992), na animação as relações entre música, imagem e narrativa podem extrapolar os limites do que entendemos por diegese, trazendo outras interações e interpretações: “O termo ‘diegético’ se refere àquilo que é acessível aos personagens de um filme, e ainda assim construções em desenho animado são influenciadas por músicas que não têm uma fonte na diegese” (CURTIS, 1992: 201. Tradução nossa)⁷⁶. Como vemos em *Valsa*

⁷⁵ “(...) will certainly refer to other musical events in order to convey meaning. All musical events signify within an overarching field of music and within a genre or style, employing a set of rules that govern the real or possible musical events that comprise the genre” (KASSABIAN, 2001: 52).

⁷⁶ “The term ‘diegetic’ refers to that which is accessible to the characters of a film, and yet buildings in cartoons sway to music that has no source in the diegesis” (CURTIS, 1992: 201).

com *Bashir*, existe uma interação direta entre a imagem animada e a música que não se configura como uma relação diegética ou não diegética: ainda que não se possa inferir a fonte sonora como parte do universo físico dos personagens, estes se movimentam ou dialogam com a música, diluindo essa compreensão mais direta proporcionada pelas categorizações tradicionais. No final da sequência da entrada em Beirute, por exemplo, o diretor assume a narração *off* para dizer como se lembrava do soldado que corria para o meio da rua e disparava incessantemente, rodopiando para todos os lados, como se executasse uma coreografia, como se desafiasse os tiros do inimigo com sua valsa. Além dos sons dos tiros, ganha intensidade o ritmo de uma valsinha que rege a movimentação da câmera e do personagem, corroborando com a representação de um episódio descolado do tempo.

Aqui, fica difícil usar as classificações mais utilizadas de música diegética ou não diegética, como alertou Curtis (1992). No entanto, as classificações que ele propõe – usos isomórficos ou icônicos⁷⁷ – também não parecem dar conta de todas as situações colocadas pelo filme, sendo mais adequadas aos *cartoons*, âmbito no qual o autor trabalha. Assim, nos aproximamos de Anahid Kassabian (2001), que, também pensando nas situações que escapam às compreensões da terminologia mais apropriada ao filme clássico, diz que existiria um terceiro tipo de categoria, “*source scoring*” (baseada em termos definidos por Earle Hagen), que atua entre o registro diegético e o não diegético, combinando aspectos de ambos em sua relação com a narrativa do filme e as coincidências com os eventos na tela. Entendemos que a indefinição de registros e relações entre as canções e as imagens também contribuem para reafirmar o modo como a memória é compreendida e representada: uma dimensão sujeita a reelaborações e múltiplas influências. Neste filme, não importa a precisão, mas se procura por uma aproximação com experiências vividas e que ainda se refletem no presente. O fato de algumas músicas escolhidas terem sido compostas em anos posteriores àquele ao qual ela se remete (o tempo da guerra, em 1982), enfatiza esse tipo de compreensão da própria história,

⁷⁷ O uso isomórfico ocorre quando o som e a imagem têm a mesma “forma”. Refere-se a uma correspondência baseada no ritmo tanto da ação quanto da música, e destaca a relação inseparável de som e imagem – por exemplo, quando um movimento de câmera panorâmico é acompanhado por um *glissando* (esse tipo de uso se relaciona com o que é também chamado de *mickey-mousing*, mas Curtis rejeita o termo por considerá-lo pejorativo e impreciso). O uso icônico é quando a própria música, ou a orquestra, provê os efeitos sonoros de uma ação, sem uma correspondência fiel entre som e imagem (no sentido indicial concebido por Peirce), mas como uma analogia – é o caso de um tapa violento acompanhado por um címbalo ou o ressoar de pratos. É importante destacar que os termos não são excludentes, podendo descrever diferentes variáveis sonoras. Enquanto as relações isomórficas estão mais relacionadas a ritmo e movimento, as relações icônicas tratam de analogias entre a imagem e o volume, timbre, tom do acompanhamento sonoro (CURTIS, 1992).

representada enquanto evocação: os elementos musicais se arranjam de maneira a dialogar com um estilo, um tempo, e ao serem ouvidos podem ser disparadores de lembranças, podem se relacionar com experiências vividas, ainda que de forma imprecisa.

Esse modo de usar a música neste filme pode ser visto na sequência em que Ari Folman se encontra com Ronny Dayag, e a história desse personagem será reconstruída. Nesse momento, as imagens da lembrança de Dayag interagem com a canção *Lebanon*. A presença ressaltada da canção nessa cena – estabelecendo o ritmo da mesma na sua interação com os personagens – faz com que ela funcione como um importante elemento no discurso fílmico, contribuindo com comentários. Em primeiro lugar, destacamos a contradição entre som e imagem: o ritmo é de uma balada, mais alegre, um pouco romântica, enquanto os personagens estão dentro de tanques, passando por cima de carros, destruindo cidades. A música acentua o contraste entre a sensação (ou a ingenuidade/alienação) experimentada pelos jovens soldados e a situação vivida, contraste este já indicado pela narração *off*, que diz que os próprios soldados não tinham muita ideia do que faziam ou de onde estavam, e que o sentimento era de que estavam em uma viagem de férias. Em segundo lugar, existe também uma certa contradição entre ritmo e letra da própria canção, a letra sim trazendo a aflição da guerra. As vozes cantam coisas como “Bom dia, Líbano / é muita dor para prosseguir”, “que seus sonhos se realizem / que seus pesadelos passem / sua existência é uma bênção, Líbano”, “você está despedaçado / sangra até morrer nos meus braços / você é o amor da minha vida / ah, da minha curta, curta vida”. Os elementos musicais trabalham em relação com a imagem para transmitir ao espectador os conflitos internos experimentados pelos personagens durante aquela guerra.

Além de contribuir com comentários, é como se a presença marcada dessa música – que fica um pouco suspensa em relação à narrativa – deixasse o espectador em alerta, à espera de alguma coisa, que de fato acontece: um tiro interrompe a viagem dos soldados e a canção, trazendo espectadores e personagens de volta para o campo de batalha. O som do tiro faz com que a balada seja imediatamente substituída por outra música, agora num regime totalmente não diegético, com estrutura eletrônica, mas que incorpora ou dialoga com os ruídos do ambiente – tiros, apitos do tanque, rádios comunicadores. Podemos identificar aqui a dissolução das fronteiras entre sons de primeiro plano e plano de fundo, as indistinções entre ruído, som e música para a qual Kassabian (2003) chama a atenção. Segundo a autora, em alguns filmes

contemporâneos é possível perceber um desenho de som que prioriza texturas, menos preocupado com os usos clássicos. A trilha segue uma lógica sensorial e menos narrativa, influenciada pelos jogos de *videogame* ou por novas formas musicais (o *rock*, o *rap*, a música eletrônica, os *samples*), buscando valorizar mais a sensação do que um som direto ou objetivo. Como Max Richter é um compositor de formação clássica, ele faz uma interessante fusão entre os elementos da música popular contemporânea, os padrões rítmicos e ruídos dos *samples*, com estruturas formais mais eruditas.

Aqui, a música segue o mesmo padrão das outras composições que entram em momentos de combate: batidas ritmadas em velocidade mais alta, uma base grave, um som de cordas com notas curtas e rápidas que sugerem um tom de suspense ou tensão. Essa música vai continuar até o final da sequência, se adaptando a todas as movimentações da imagem: as batidas eletrônicas param e ela se torna mais melancólica quando os tiros cessam e o personagem precisa esperar a noite para se jogar no mar. Depois de nadar por horas, quando Ronny está chegando em terra, de novo a música incorpora elementos um pouco mais tensos, ganha quase um peso orquestral, que oscila entre a tensão e a vitória, com muitos tons graves. Quando ele já está a salvo e começa a se sentir culpado, a música vai perdendo camadas e voltando a ficar bastante melancólica até terminar quase imperceptivelmente, esmaecendo, quando o personagem está no cemitério assistindo ao enterro dos seus companheiros.

Se a primeira canção da sequência se destacava, deixando clara sua presença, a composição seguinte é mais orgânica à ação, dialogando com a emoção da cena e buscando prolongar ou amplificar essas sensações. É interessante notar que as músicas de Max Richter são quase todas compostas eletronicamente, o que contribui para que seus índices de materialidade⁷⁸ se dissolvam e as músicas se tornem mais descoladas, fisicamente, do espaço diegético, incorporando-se ao universo das emoções, a um tipo de escuta que não demanda atenção, mas que evoca sensações no espectador.

⁷⁸ Estamos nos referindo aqui ao que Michel Chion (1994) chama de “*materializing sound indices*”, que são referências no som que ajudam a materializá-lo, que tornam mais próxima sua fonte sonora. A forma como percebemos numa música, por exemplo, detalhes sonoros dos instrumentos, com suas imperfeições, realça a presença desses instrumentos, ainda que eles não sejam mostrados no quadro. Ao contrário, a música muito bem tratada e executada nos afasta de sua fonte, contribuindo para que a percebamos fora do universo diegético (uma “música de fosso”, como propõe Chion, 1994).

Essa estrutura da trilha musical funciona de maneira muito semelhante durante todo o filme. As músicas instrumentais são mais orgânicas às experiências na tela, e proporcionam o prolongamento e a imersão nas emoções, contribuindo para ressaltar os elementos subjetivos valorizados na construção deste tipo de documentário. As canções estabelecem uma interação mais marcada entre som e imagem, colocando em suspenso as fronteiras e trazendo outras referências e comentários ao que vemos. No entanto, existe um momento que merece destaque pelo rompimento dessa estrutura: a sequência final, quando efetivamente se reconstrói o massacre de Sabra e Shatila.

Ao longo do filme, as músicas são muito presentes, praticamente se encadeando umas nas outras. Na sequência final, no entanto, que dura praticamente 18 minutos, existem apenas duas inserções musicais: a primeira dura pouco mais de um minuto, e a segunda, mais longa, dura 3 minutos e 10 segundos. Em comparação com as sequências anteriores, esse é um intervalo importante de silêncio na trilha musical. Na construção desse trecho, alternam-se os depoimentos de Dror Harazi, soldado que esteve presente no cerco israelense aos campos de refugiados palestinos, e do jornalista Ron Ben-Yishai. As imagens vão de planos de entrevista em estúdio, no presente, para as reconstituições dos acontecimentos.

A ausência de música é mais um elemento que reforça o peso dramático do massacre de Sabra e Shatila para o filme. Contribui para essa sensação o tom das cores: a reconstrução do passado é toda em tons de laranja, marrom e preto, e vemos aqui, nas cenas noturnas, os mesmos sinalizadores luminosos que cobrem a cidade com o laranja forte predominante na visão recorrente de Folman, o que antecipa a conexão entre esses momentos; os planos no presente são bem frios – diferente dos encontros anteriores, aqui os personagens estão em um estúdio, onde só se vê uma parede escura e o foco de luz no entrevistado. Os sons ambientes foram muito bem trabalhados, com sobreposição de diversas camadas: escutamos com clareza os passos no chão de terra, os tiros, as peças penduradas nos uniformes dos soldados que ficam balançando, os caminhões carregados de gente. Tudo aumenta a cruza e a crueldade do momento.

A primeira música⁷⁹ é inserida logo depois que Harazi, em seu depoimento, afirma que eles demoraram a se dar conta de que alguma coisa errada estava acontecendo, e que confiaram

⁷⁹ *The slaughterhouse*, composição original de Max Richter.

que seus superiores estavam lidando com a situação. É um momento de passagem, para que a descrição continue com a fala *off* do jornalista, e a música cumpre uma função básica e clássica de ajudar na continuidade⁸⁰.

A segunda música cobre a descrição dos episódios finais do massacre. Enquanto Ben-Yishai vai descrevendo a entrada nos campos palestinos, a música que se escuta é um dos arranjos de *The Haunted Ocean*⁸¹. Essa música toca cinco vezes durante o filme, com três arranjos diferentes. É ela que acompanha aquele primeiro *flashback* de Folman, que não sabemos direito de que trata, mas está relacionado ao massacre de Sabra e Shatila. Como dissemos, durante essa cena é a música que domina a banda sonora, com o destaque para o violino. Essa visão o persegue durante o filme, e a cena é repetida mais duas vezes, com cortes diferentes, quando Folman conversa sobre isso com Carmi, um dos soldados que ele identifica nessa visão (mas que nega fazer parte daquilo). A música é a mesma, e o arranjo também, mas a presença marcada do violino não retorna. Nesses momentos, o foco não é o protagonismo do diretor no episódio, mas a tentativa de compreensão do mesmo a partir de uma possível presença que pudesse elucidar aquele episódio.

A quarta vez em que a música é repetida é nessa sequência final, junto com as imagens descritas por Ben-Yishai, quando se ordena o fim dos tiros nos campos de refugiados. O jornalista acompanha a volta dos palestinos para o campo, e o que vemos são as imagens da destruição. A música dura até o momento em que o jornalista vê o primeiro corpo, de uma criança. Por meio da trilha musical, esses dois momentos se interligam: aquela visão que assombrava o diretor acaba ganhando corpo pela experiência vivida por outra pessoa, que de alguma maneira é a revelação da sua própria experiência. Se nas primeiras vezes a música ficava em primeiro plano, com um arranjo que ganhava, em determinado momento, uma camada de cordas com notas curtas e mais agudas, que acrescentavam um movimento, uma tensão pelo desconhecido, desta vez a música dá mais espaço para a narração, tem notas mais longas, fica um pouco mais lenta – parece sugerir essa sensação da presença da morte.

A partir do momento em que Ben-Yishai descobre o corpo daquela criança, a música termina, dando lugar ao som grave de uma espécie de gongo metálico, com longos intervalos entre

⁸⁰ Sobre os princípios narrativos da música no cinema clássico, ver: GORBMAN, Claudia. *Unheard Melodies - Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press, 1987.

⁸¹ Também composição original de Max Richter.

uma batida e outra. Em seguida, gradualmente sobe de volume um choro, misturado com gritos de mulheres. É quando todos os mortos são vistos, e a imagem sai dos corredores de ruas apertadas para se encontrar com as donas dos lamentos. Todas elas vão em direção, junto com a câmera, ao rosto assustado de Ari Folman. Aqui também a experiência do massacre coincide com aquele *flashback*, agora não pela música, mas pela própria imagem do diretor, que se encontra no relato do jornalista (fig. 3). Mais uma vez, fica explícita a dinâmica da memória defendida pelo filme: sua constituição fragmentária, que busca fontes não apenas no passado vivido pelo sujeito, mas também em experiências alheias e compartilhadas.

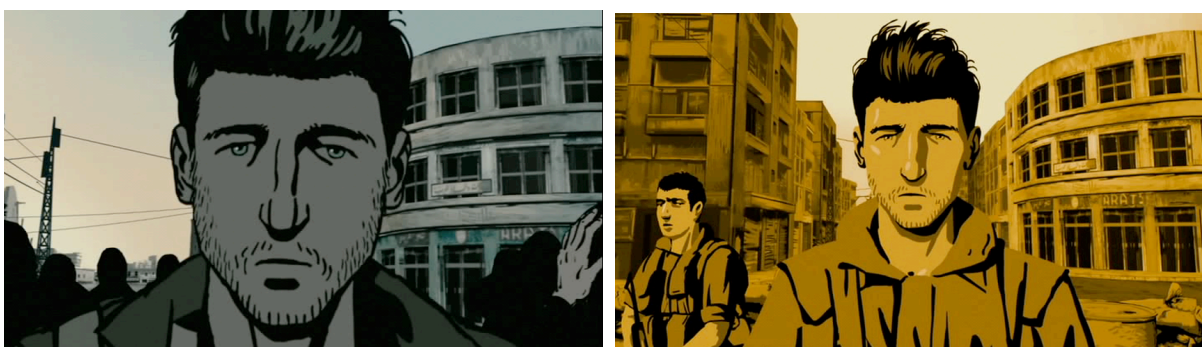


Figura 3 - o *close* em Ari Folman: primeiro, em seu *flashback*, depois na sequência final.

Desse primeiro plano do rosto assustado de Folman, um corte traz agora não mais imagens animadas, mas imagens-câmera, de arquivo, tomadas naquele momento. O som que ouvíamos até então, dos lamentos e gritos, são agora sincronizados às suas fontes originais, uma sucessão de mulheres em desespero, a imagem da dor. Com um corte seco, voltamos ao silêncio, cortado apenas pelas batidas graves e espaçadas daquela espécie de gongo, que continuam. As imagens videográficas mostram as vítimas do massacre, corpos ainda entre os entulhos. Depois disso, um plano preto e créditos finais (é quando se repete, pela quinta vez, *The Haunted Ocean*).

O tratamento sonoro aqui desempenha papel muito importante. A passagem da imagem animada para a imagem-câmera ganha continuidade pelo som, e permite essa ligação do que ouvimos com suas fontes sonoras. De certa maneira, isso se remete ao resto do filme, corroborando a sensação de materialidade das vozes que narraram o filme, trazendo para o documentário seus referentes no mundo.

3.3 O desfecho: compreensão, magnitude, ética

Apesar de destacarmos essa interpretação que, por meio do som, reforça aspectos perseguidos pelo filme – a relação entre elementos animados e documentais e a tensão entre eles, que nos leva do reconhecimento do mundo histórico a compreensões que passam pela imaginação e pelo onírico –, o recurso à imagem fotográfica nesta sequência final, quando se valorizou tanto a construção criativa da animação, pode parecer contraditório. É como se a força da narrativa – e dos acontecimentos históricos relatados – dependesse da confirmação das imagens maquinicas do mundo, tirando peso das evocações propostas pela animação. No entanto, pretendemos aprofundar essa leitura, buscando as formas de relação entre animação e imagem de arquivo construídas pelo filme.

Além da maneira como entendemos que essas imagens contribuem para corroborar o vínculo dos personagens representados com seus referentes, por meio do tratamento sonoro do qual falamos anteriormente, é difícil negar que essa inserção, mesmo em sua curta duração, traz em si, explicitamente, toda a dimensão da tomada que propõe Ramos (2005b, 2008): a situação do mundo gravada através de uma máquina por um sujeito-da-câmera presente naquele espaço, para o espectador. Este é jogado no peso daquele instante, naquele acontecimento, por meio dessa imagem que sai do registro do cotidiano para receber “a carga do extraordinário transformando-se em ‘única’” (RAMOS, 2005b: 198) – a imagem intensa, da morte e do sofrimento, nesse caso.

Associando essa marca de intensidade ao conceito de imagem traumática de Barthes, Ramos aponta como essa imagem pode fazer o trauma bater no espectador, pela mediação da câmera, e ser reelaborado: “[sua repetição compulsiva] aponta para a forma traumática através da qual o espectador digere a intensidade, buscando atenuá-la, mas sempre lidando com a cicatriz de sua marca” (RAMOS, 2005b: 200). Aqueles poucos segundos trazem uma dimensão histórica e de choque que sai da imaterialidade da animação e do relato particular. Dessa forma, podemos dizer que o filme ganha outro peso, outros sentidos para o espectador: a cena coloca os acontecimentos em proporção, ressaltando pela imagem-câmera a compreensão de que a busca foi pessoal, mas o drama foi de milhares.

O que está em jogo nesse momento é a maneira como se estabelece uma tensão entre a representação e o representado, e como o espectador a experimenta, levando a outros níveis a

representação do mundo pelo filme: trazendo à tona realidades antecedentes a ela. Como dito no capítulo anterior, Nichols se refere a essa questão como a magnitude, o que se refere à experiência do texto e não a sua estrutura formal ou cognitiva:

O conceito continua sendo emocional, experimental e visceral. O ponto em questão é a vivificação, o transmitir como *sentido* [experimentado] aquilo a que as representações só aludem. Os laços afetivos devem ser forjados de maneira oblíqua, entre o espectador e a representação mas em relação com o referente histórico. (...) A vivificação não é de modo algum similar ao espetáculo, ainda que possa contribuir para o mesmo. O espetáculo é uma forma de identificação abortada ou fechada de antemão, na qual o compromisso emocional nem sequer chega à preocupação, mas, ao contrário, permanece atrofiado no nível da sensação (NICHOLS, 1997: 295. Tradução nossa)⁸².

Essas imagens fazem com que o espectador se confronte com os episódios com os quais o diretor não podia lidar, mas aos quais, concordando com Ramos, só as imagens-câmera poderiam trazer a dimensão de intensidade necessária. No entanto, o lugar dessas imagens no filme revela uma outra questão: como lidar com esse tipo de arquivo? Uma vez que o diretor teve acesso às tomadas gravadas naquela época e que revelam o acontecido, como chegar a compreendê-las, a extrair sentidos e significados dessas gravações para que elas revelem sua magnitude, aquilo que está além da própria imagem? Ainda de acordo com Nichols (1997: 293),

Uma semelhança fotográfica oferece provas de uma vida tal e como uma pessoa a viveu e experimentou em sua própria carne, dentro das limitações de seu próprio corpo físico, histórico. Ainda assim, essa semelhança é em si mesma prova insuficiente. Não é senão um momento congelado, um artefato, que precisa da força de animação do tempo, da narrativa e da história para adquirir significado como experiência (tradução nossa)⁸³.

As imagens finais só podem ser mostradas depois do processo de compreensão e reconstrução do passado empreendido pelo diretor. Como argumenta Michael Renov sobre os processos de auto-inscrição e reescrita da memória, “(...) os sentidos históricos nunca são simplesmente legíveis ou imanentes. O entendimento surge da interrogação cuidadosa dos documentos (o real

⁸² “*Los términos siguen siendo emocionales, basados en la experiencia y viscerales. El punto en cuestión es la vivificación, el transmitir como sentido aquello a lo que las representaciones sólo hacen alusión. Los lazos afectivos deben forjarse de forma oblicua, entre el espectador y la representación pero en relación con el referente histórico. (...) La vivificación no es en modo alguno similar al espectáculo, aunque puede contribuir al mismo. El espectáculo es más bien una forma abortada o cerrada de antemano de identificación en la que el compromiso emocional ni siquiera se extiende hasta donde llega la preocupación sino que por el contrario permanece atrofiado en el nivel de la sensación*” (NICHOLS, 1997: 295).

⁸³ “*Una similitud fotográfica ofrece pruebas de una vida tal y como una persona la vivió y la experimentó en su propia carne, dentro de las limitaciones de su propio cuerpo físico, histórico. Y sin embargo esa similitud es en sí misma prueba insuficiente. No es sino un momento congelado, un artefacto, que necesita la fuerza de animación del tiempo, la narrativa y la historia para adquirir significado como experiencia*” (NICHOLS, 1997: 293).

na representação) e as contradições daí originadas” (RENOV, 2004: 114. Tradução nossa)⁸⁴. O processo desenrolado por Folman para o reencontro com seu passado é também o processo de encarar e dar sentido àquelas imagens na sua história pessoal. Pensando assim, estamos de acordo com Roe (2009: 308):

A inclusão de material *live action* é mais, no entanto, que uma simples resolução. Esse material só faz sentido no contexto dos noventa minutos de animação que o precedem. (...) As imagens dos telejornais podem revelar a verdade do evento, mas a verdade da experiência é, para Folman, tanto sobre sua incompreensibilidade quanto sobre o que realmente aconteceu. (...) É por meio da jornada animada que aprendemos sobre o verdadeiro sentido da guerra para Folman. Memória, o filme sugere, é tão efêmera quanto o próprio passado (Tradução nossa)⁸⁵.

Essa leitura pode ser reforçada se fizermos um paralelo entre a abertura e o encerramento do filme. É interessante notar como entramos na história por meio de um pesadelo, e como o percurso do filme vai entremeando essas imagens e resgates oníricos aos trechos de lembrança mais realista, para culminar com a relação entre uma visão imprecisa e o registro maquínico do evento ao qual ela se remete. A inclusão do material de arquivo no final pode ser vista como um fechamento que traz para a tela a densidade do mundo, mas o filme afirma que a dimensão dessas imagens só é compreendida a partir desse processo de revisão/narração da história tornado visível pela busca do diretor, que inclui os depoimentos, as conversas, o material de arquivo, os sonhos e delírios que as imagens animadas e sonorizadas representam. Como lembra Bill Nichols (1997: 297),

O exemplo representado existia sem dúvida alguma antes da câmera. O que talvez não existisse antes da representação é o significado, o valor e a experiência afetiva desta situação ou evento na imaginação dos outros. A história nos espera fora do texto, mas podem descobrir-se aspectos de sua magnitude dentro do mesmo (tradução nossa)⁸⁶.

Tendo em vista o modo como essas imagens de arquivo se inserem no filme, elas ganham sentidos e pesos diferentes do olhar original. Considerando uma dimensão ética – à qual não

⁸⁴ “(...) *historical meanings are never simply legible or immanent. Understanding arises from the thoughtful interrogation of the documents (the real in representation) and the contradictions they engender*” (RENOV, 2004: 114)

⁸⁵ “*The inclusion of the live action footage is more, however, than a simple resolution. This footage only makes sense in the context of the ninety minutes of animation that precedes it. (...) The television news images may reveal the truth of the event, but the truth of the experience is, for Folman, as much about its incomprehensibility as about what actually happened. (...) It is through the animated journey that we learn of the true meaning of the war for Folman. Memory, the film suggests, is as ephemeral as the past itself*”. (ROE, 2009: 308)

⁸⁶ “*El ejemplo representado existía sin duda alguna antes de la cámara. Lo que quizá no existiese antes de la representación es el significado, el valor y la experiencia afectiva de esta situación o evento en la imaginación de otros. La historia nos espera fuera del texto, pero pueden descubrirse aspectos de su magnitud dentro del mismo*” (NICHOLS, 1997: 297)

nos estenderemos, uma vez que cabem discussões profundas a esse respeito –, apenas ressaltaremos a postura do realizador em relação ao evento retratado, tomando como base a reflexão empreendida por Nichols (1997) a esse respeito. De acordo com o autor, a questão colocada ao espectador na fruição do documentário é, entre outras, saber qual o espaço ocupado pelo realizador naquele segmento histórico retratado, e que postura ética ele assume em relação a este mundo. Para compreender esse espaço, Nichols recorre à ideia de um olhar da câmara, o que abarca não só a operação mecânica de registrar um campo visual, mas uma extensão antropomórfica do sujeito, revelando suas preocupações, suas subjetividades e valores. Assim, diferentes estilos de realização e filmagem revelam diferentes códigos éticos, e a partir da análise da postura do realizador diante de um evento paradigmático – a situação de morte –, e das considerações de Vivian Sobchack a esse respeito⁸⁷, o autor categoriza alguns tipos de olhares (que implicam códigos éticos): o olhar acidental, o olhar impotente, o olhar em perigo, o olhar de intervenção, o olhar compassivo e o olhar clínico ou profissional. Não é nossa intenção discorrer sobre essas análises, mas pensamos que algumas dessas ideias podem nos ajudar a compreender melhor nosso objeto de estudo.

As imagens de arquivo usadas no filme são de acervos de rede de televisão (provindas da ITN Source e da BBC Worldwide). Considerando a fonte e as características dos planos (câmera na mão, movimentos irregulares de *zoom*, tentativa de mostrar detalhes e diferentes aspectos da situação), poderíamos identificar nelas, sozinhas, o olhar profissional, aquele que opera de acordo com um código de ética que procura o distanciamento pessoal. Não há o objetivo de intervir nem provocar empatia, mas se busca um tipo de registro disciplinado, rejeitando manifestações pessoais para supostamente estar a serviço de um fim superior, o direito de saber do espectador. Segundo Nichols (1997: 128), esse tipo de olhar “(...) atesta uma forma especial de autorização cujos códigos de conduta, profissionais e consideravelmente elaborados, são sintomáticos de seu posicionamento nos limites do ético” (tradução nossa)⁸⁸.

No entanto, a maneira como essas imagens são inseridas e colocadas em relação com o filme que passou sugerem mais uma postura impotente, a incapacidade do realizador de afetar uma

⁸⁷ As considerações da autora podem ser vistas em SOBCHACK, Vivian. Inscrevendo o espaço ético: dez proposições sobre morte, representação e documentário. In RAMOS, F. P. (org). **Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional**. v. II. Sao Paulo: Senac, 2005. p. 127-157.

⁸⁸ “(...) atestigua una forma especial de autorización cuyos códigos de conducta, profesionales y considerablemente elaborados, son sintomáticos de su posicionamiento en los límites de lo ético” (NICHOLS, 1997: 128).

série de acontecimentos que puderam ser vistos e registrados, mas nos quais aquele que registra não pode interferir. Entendemos, de acordo com Nichols, que no filme analisado há a marca de um realizador (este que se apropria de imagens já existentes) que se sente obrigado a observar, sem deixar de mostrar sua incapacidade para intervir:

O registro e a continuação de um olhar como esse se legitima através de uma ética da solidariedade. Esse código permite que se continue a filmagem junto com uma sensação intensificada da paralisia que mantém a distância entre o realizador e seu tema (NICHOLS, 1997: 123-124. Tradução nossa)⁸⁹.

Em *Valsa com Bashir*, a ideia desse olhar é praticamente literal, uma vez que o último plano que precede as imagens de arquivo é o *close* do rosto do diretor, no papel de soldado, que assiste impotente e assustado ao que se desenrola a sua frente.

A relação da imagem videográfica com a animação revela, então, possibilidades distintas de lidar com a história. A animação pode ser uma maneira de reconectar o sujeito com seu passado, processo que traz a compreensão da história como dimensão que se constrói a partir de diferentes visões (do próprio indivíduo e dos outros indivíduos), que são sempre fragmentos dos fatos, resgatados pela percepção e pela fantasia. Antes de se confrontar com a imagem de arquivo, a expressividade da animação permite o embate estético e subjetivo do diretor com a recriação da memória e sua inscrição na história, viabilizando reescritas que confrontam os discursos estabelecidos e abrem espaço para narrativas localizadas, de sujeitos e comunidades específicos.

⁸⁹ “El registro y la continuación de una mirada semejante se legitima a través de una ética de la solidaridad. Este código permite que continúe la filmación junto con una sensación intensificada de la parálisis que mantiene al realizador y a su tema distanciados” (NICHOLS, 1997: 123-124).

4 CONCLUSÃO

Estudar as produções audiovisuais – em especial as documentais, no nosso caso – significa colocar sempre em questão e reelaboração aquilo que entendemos como certo. Cada vez que pensamos ter compreendido e estabelecido alguma definição, novas obras aparecem cruzando os limites, dissolvendo as fronteiras, sugerindo novos parâmetros. O percurso deste trabalho, então, buscou dar forma a essa constante reelaboração do que entendemos como documentário e de que maneiras os múltiplos elementos audiovisuais podem ser arranjados, questionados, ressignificados no corpo do filme, de modo a nos lançar de volta ao *mundo histórico compartilhado*.

Olhando para o campo do documentário, nosso objetivo centrou-se na contribuição para a reflexão acerca das obras que articulam estratégias narrativas possibilitadas pela animação com formas de representação documentais, construindo filmes que vêm sendo denominados documentários animados. Esses dois campos, à primeira vista tão díspares – a animação está amplamente ligada ao universo da fantasia, do lúdico, do infantil, enquanto que o documentário faria parte dos discursos de sobriedade, como apontou Nichols (1997) –, aproveitaram características um do outro ao largo de sua história. Assim, ainda que vejamos a expansão, tanto teórica quanto prática, do termo nos últimos anos, não nos debruçamos sobre ele por uma possível novidade ou especificidade, mas buscamos lançar outras luzes sobre esse tipo de filme que conjuga um ímpeto assertivo com as possibilidades de construção ou expressão da imagem animada, não apenas enquanto ferramenta técnica, mas aproveitando as contribuições de imagem e som no estabelecimento da argumentação proposta. Dessa forma, a animação pode servir a diferentes funções, sendo utilizada de maneiras variadas.

Dentro deste universo, nos interessaram as produções que lidam com a recuperação e a narração de histórias particulares: as do próprio realizador. Partimos da hipótese de que esses filmes podem dialogar com uma produção, identificada e analisada por Renov (2004), que coloca em evidência o sujeito do documentário, e que se aproxima de alguns aspectos do modo de representação performático definido por Bill Nichols (1994). Assim, esperamos ter contribuído também para a reflexão acerca das formas documentais que valorizam uma representação do mundo calcada primordialmente na inscrição do sujeito realizador como personagem que reconstrói sua própria história, buscando lançar outras perspectivas e formas de perceber o mundo.

Para dar base à reflexão que nos propusemos – compreender como os elementos filmicos se articulam para ter como resultado uma obra que mescle características de ambos os campos, utilizando-as de maneira a favorecer o modo como o documentário traduz conhecimentos e informações sobre o mundo compartilhado –, empreendemos uma análise do filme *Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2008), extraíndo do mesmo suas estratégias narrativas e elementos formais que pudessem tecer relações com as compreensões teóricas dos campos.

Antes de abordar o objeto em questão, no entanto, fez-se necessário compreender algumas das características desses campos cinematográficos que se cruzam. Entendemos que o documentário, espaço sujeito a recorrentes transformações e experimentações, guarda algumas constantes que permitem agrupar os filmes sob esse termo tão amplo. De acordo com Bill Nichols (1997, 2007), pensamos que a compreensão do documentário deve levar em conta diferentes abordagens, tais como o contexto em que o filme se insere e com o qual dialoga o realizador. Este contexto, em relação com as diferentes estratégias e modos de representação escolhidos e articulados no filme, ativa certos códigos ou mecanismos de leitura no espectador, que assiste ao documentário buscando reconhecer o mundo histórico e as argumentações propostas sobre o mesmo. Neste trabalho, nos concentramos nessas estratégias, que combinam estilo e técnica para levar o espectador a crer nos argumentos e evidências construídos no filme, estabelecendo o documentário como um campo em que os sentidos estão sempre sendo negociados, mais do que determinados de antemão.

Sendo assim, o que percebemos é que a animação pode proporcionar algumas ferramentas que contribuem para representar ou interpretar determinados aspectos do mundo colocados em questão pelo realizador. Como Fernão Ramos (2008) bem nota, a imagem pictórica tem suas limitações quando se trata de trazer o peso do mundo para a tela. As imagens-câmera trazem uma dimensão de presença do sujeito-da-câmera que lança o espectador para aquelas situações registradas, adicionando ao argumento essa dimensão da tomada que ancora no mundo as asserções propostas pelo filme.

O que procuramos mostrar neste trabalho, no entanto, é que existem maneiras de articular a imagem animada com outros elementos do filme – imagens de arquivo, voz, música, ruídos – que possibilitam diferentes formas de compartilhar com o espectador um olhar para os eventos ou personagens retratados pelo documentário. Não foi nossa intenção defender que a

animação teria capacidades únicas – acreditamos que tanto a imagem fotográfica quanto a animada guardam um enorme potencial criativo e expressivo – mas procuramos entender que efeitos ou sentidos são conseguidos ao se optar por uma ou por outra.

Ao empreender, no primeiro capítulo, uma investigação acerca das propriedades técnicas e estéticas da animação, ressaltamos uma maleabilidade expressiva na imagem animada que facilita uma forma de representação independente de limites físicos, livre de fronteiras entre o possível e o impossível, entre o racional e o irracional, que pode ser incorporada ao discurso documental na hora de transmitir argumentos ou proposições sobre eventos, personagens, estados mentais. Ainda que muitas vezes o documentário animado valorize uma criação que mimetiza a aparência dos objetos como os visualizamos em nosso cotidiano (preservando formas, proporções, volumes), está disponível ao realizador uma gama de possibilidades para subverter essas aparências, questionando o modo como as apreendemos e as compreendemos. Para Renov (2003), essas possibilidades aproximariam o documentário da dimensão do imaginário, sugerindo formas de compreensão do mundo que passam menos por uma lógica linear e racional, valorizando desejos, memórias, sensações, evocações.

É interessante notar que esses filmes jogam com uma tensão constante entre capturar o espectador para o mundo construído pelo filme e ao mesmo tempo lançá-lo para fora, para o mundo histórico. Os elementos narrativos da animação ficam em um limite, contribuindo para a elaboração de um mundo próprio, ao mesmo tempo em que as características da estilística documental articuladas ali nos remetem para eventos e situações vividas e experimentadas por aqueles que narram. Com Paul Ward (2005), vimos que existe uma natureza contraditória no documentário animado, proveniente da ontologia da imagem: as imagens animadas, por mais realistas que sejam, sempre serão vistas como animação, e há um conflito entre a percepção do que é animado e do que é documental. Mas esse conflito dá força a formas de expressão que procuram lidar com um mundo que é complexo e contraditório. As estratégias da animação, então, contribuem para revelar outras dimensões das informações e episódios do mundo retratado na tela.

Ao mesmo tempo, a imagem animada traz para o espectador um sentido de presença um pouco diferente daquele proporcionado pela imagem-câmera. Não se trata da presença do sujeito-da-câmera na situação do registro, mas a presença do realizador na imagem

construída. Coloca-se em evidência a materialidade da obra, o que possibilita não só a representação de situações, como a atenção para o filme em si, enquanto objeto de significação. Aqui, voltamos a lembrar que a evidenciação da construção cinematográfica também existe em filmes *live-action*, e inclusive é característica dos documentários mais reflexivos ou poéticos, mas isso só reforça nossa hipótese de que o recurso à animação contribui para o esforço documental, adicionando outras possibilidades a esses modos de representação.

É essa característica de inscrição pessoal que será aproveitada nos filmes que lidam com o autobiográfico ou com a compreensão da história a partir de uma ótica mais individualizada. De acordo com Renov, “Se a evidência visível está faltando, o intrépido mídia-históriografo pode reescrever a história pelo recurso à entrevista, a filmagens presentes de campos passados, ou à pura força da imaginação criativa” (RENOV, 2004: 60. Tradução nossa)⁹⁰. A análise filmica empreendida no segundo capítulo nos permitiu dizer que o diretor, em *Valsa com Bashir*, faz uso de todas essas possibilidades, reelaboradas pela animação, para estampar a reconstrução da sua própria memória, a partir da interação com outros sujeitos.

A opção pela animação, de acordo com nosso entendimento, acaba por acrescentar múltiplas camadas de interpretação. A construção do documentarista como personagem animado já fornece alguns comentários a respeito de sua situação e seus objetivos. Como comentou Roe (2009), a própria ausência de imagens indiciais nesse filme ressalta a ausência de memórias do realizador, e a construção da animação é o próprio processo de acessar esse passado bloqueado ou reprimido. A fabricação das imagens animadas ressalta a compreensão da memória enquanto lugar de reelaborações e investimentos. Com a análise do filme, buscamos compreender como a animação pode ser uma ferramenta para lidar com essas experiências de vida e resgates da memória, representando o passado de maneira a valorizar as evocações, as sensações.

Na construção do filme, ganham peso as estratégias narrativas facilitadas pela animação que permitem indefinir os limites entre os eventos de fato ocorridos e aqueles imaginados, evocando sentidos mais que determinando significados ou descrições. A história individual é

⁹⁰ “If the visible evidence is lacking, the intrepid media historiographer can rewrite history through recourse to interview, present-tense footage of past campsites, or the sheer force of creative imagination” (RENOV, 2004: 60).

valorizada, mas construída a partir de múltiplos relatos, que ganham reinvestimentos do diretor em sua transposição para as situações animadas. Nessa transposição, propõem-se outras sensações, embaralhando a lógica linear com uma lógica mais baseada no sonho, buscando-se uma compreensão da história que não se baseia em uma representação fiel ao mundo, mas que provoca reflexões acerca do ato de lembrar, expondo o sujeito realizador e o acesso a suas memórias.

Foram essas características percebidas no filme que nos permitiram uma aproximação com as reflexões desenvolvidas por Nichols (1994) e Renov (2004) sobre a auto-inscrição do sujeito realizador no documentário, ao mesmo tempo em que esses teóricos nos forneceram um ferramental analítico que permitiu aprofundar relações e percepções propostas pelo filme. A característica de um modo de representação baseado no conhecimento específico, localizável, e que permite que os elementos expressivos ou poéticos sejam dominantes na estrutura do filme é predominante em *Valsa com Bashir*, conforme depreendemos de nossa análise.

Não podemos nos esquecer, no entanto, que tanto os documentários animados quanto aqueles que fazem uso da imagem-câmera de maneira mais pessoal e experimental não perdem de vista seu referente no mundo. A lógica de argumentação funciona a partir de evidências mais expressivas, mas o filme continua nos guiando a uma compreensão da história compartilhada. Assim, procuramos compreender a construção e a articulação dos elementos fílmicos que permitissem essa forma de relação documental. No filme analisado, pensamos que a concepção da animação, prezando pela aparência das formas reflexas, facilitou uma representação que não afastasse completamente o espectador de um referente real, ainda que esse mesmo modo de representação tenha permitido a subversão das lógicas espaço-temporais e mesmo corporais, nos aproximando de uma dimensão onírica.

Contribuindo para a aproximação do espectador com o mundo, está a forma de organizar o documentário em blocos narrativos, que apresentam em cada sequência um elemento novo a partir do depoimento ou da conversa do diretor com algum personagem – blocos encadeados pela narração *off* do diretor, em primeira pessoa. Dessa forma, acompanhamos um processo de busca que resulta no entendimento do papel do indivíduo enquanto ser participante de uma história que só pode ser contada a partir de múltiplas vozes e percepções. E essa percepção passa pelas reelaborações e os reinvestimentos provocados pela memória, sujeita a novas

experiências, novos estímulos. É a partir de toda essa construção – elaborada na figura do diretor, mas que diz respeito a uma história coletiva – que se dá a relação com o mundo, ou com as imagens do mundo: só então podemos dar às imagens de arquivo sua magnitude, a devida compreensão.

A aproximação e a relação do espectador com os personagens que compõem a história está baseada em grande parte na dimensão sonora, que valoriza características individuais de cada um – além da composição dos quadros, nos quais a escala dos planos ou os créditos, por exemplo, remetem a lógicas de representação de documentários tradicionais. A existência de uma indexalidade acústica no documentário animado, proposta por Michael Renov (2003), contribui para nossa leitura de que este filme atua na tensão entre o vivido e o sonhado, entre as proposições simbólicas e as imaginárias. Não se trata da fidelidade ao acontecimento, mas das diferentes maneiras como é possível resgatá-lo, das tentativas de se emergir daquele oceano que esconde, escurece nossa compreensão.

A tensão entre fatos e fantasias se dá, então, tanto na relação entre imagem e som quanto na dimensão pura da imagem (na qual convivem os aspectos mais realistas com aqueles de delírio, as imagens animadas e as imagens-câmera), e também se considerarmos somente a construção sonora. A materialidade da voz é ressaltada pela evidência da construção sintética dos ruídos, que direcionam de maneira hiperrealista nossa percepção do acontecimento. Da mesma forma, a trilha musical anda nessa fronteira: ao mesmo tempo em que evoca sensações ou contribui para o prolongamento de emoções sugeridas ao espectador, às vezes se coloca como uma presença marcada, interferindo no fluxo das imagens e mesmo sugerindo relações com o mundo extrafílmico, contribuindo para a relação do documentário com o mundo histórico.

Assim, destacamos a importância de estudos que deem continuidade a essa pesquisa, aprofundando a reflexão acerca do espaço e do papel do som no documentário animado. Entendemos que existe um forte potencial na noção de indexalidade acústica, e é interessante perceber como os documentários animados têm valorizado a importância do som. Notamos isso, por exemplo, nos filmes que introduzem na imagem os aparelhos de registro sonoro, como em *Gömd* (David Aronowitsch e Hanna Heilborn, 2002) ou *His mother voice* (Dennis Tupicoff, 1997), conforme apontamos no primeiro capítulo. Da mesma forma, o realizador

José Miguel Ribeiro destacou a necessidade sentida por ele de colocar em sua animação *Viagem a Cabo Verde* (2010) o áudio das próprias pessoas com quem ele se relacionou nessa viagem (além de sua própria narração, em primeira pessoa), acreditando que a interpretação de atores não daria o efeito esperado⁹¹. Andy Glynn, realizador da série *Animated minds* (2003-2009), também destacou a importância, para ele, de ter o registro das vozes dos participantes da série, gravadas na maior parte dos casos em um estúdio de som⁹² – assim como em *Valsa com Bashir*, preservaram-se detalhes da voz, e os ruídos e músicas foram acrescentados de maneira a dialogar com a imagem animada, mais preocupada com a construção de metáforas, associações visuais, representações dos estados mentais dos personagens.

Por ser um campo de estudo e de realização ainda pouco explorado e difundido, muitas possibilidades de abordagens se abrem para a investigação, tanto na prática como na teoria. Esperamos ter contribuído para a compreensão de uma de suas dimensões, a escrita de si e a tradução da memória e da própria história, mediados pela animação. Nossa intenção foi a de estabelecer um diálogo com os estudos em andamento das formas e modalidades da representação documental, pensando na animação a partir da sua função no filme, nas maneiras como ela pode expandir ou propor formas de conhecimento e de relacionamento com o mundo. No entanto, entendemos que mais estudos como esse se fazem necessários, abordando outras funções ou espaços ocupados pela animação no filme documental, e suas implicações nas possibilidades de estabelecer asserções sobre o mundo.

Dessa forma, reflexões que se foquem na relação com o espectador e nos modos de recepção são fundamentais para compreender o funcionamento do filme e as consequências das transformações dos modos de representação do documentário. Por mais que obras e conceitos procurem superar categorizações e definições pré-estabelecidas, parece ser corrente o entendimento de animação e documentário como campos separados, ainda que muitas produções documentais para a televisão, por exemplo, façam largo uso das imagens sintetizadas em trechos do filme, como forma de ilustrar conceitos ou argumentos ou permitir a reconstrução de eventos não-registrados pela câmera.

⁹¹ Informação obtida em comunicação proferida pelo próprio realizador na *12ª Conferência Internacional do Documentário*, realizada em março de 2012.

⁹² Informação obtida com o próprio realizador, na *12ª Conferência Internacional do Documentário*.

Acreditamos também ser necessária a reflexão acerca das técnicas e tecnologias de produção de animação. Com o desenvolvimento das ferramentas digitais, as imagens geradas por computador atingem um grau cada vez maior de aproximação com as formas do mundo, e pensamos que isso pode trazer implicações para a representação documental e a forma de se relacionar com essas imagens. Em *Valsa com Bashir*, o que vemos são animações que proporcionam a evidência de seu caráter construído, e ao mesmo tempo são imagens que só existem a partir da projeção – diferente de animações com bonecos, por exemplo, onde a materialidade dos objetos proporciona uma outra forma de existência para além do filme. Essa característica da imagem já fornece, em si, uma opção de abordagem do mundo, que aproveita particularidades da imagem para evocar sensações e compreensões das experiências vividas. As diferenças entre as técnicas podem revelar outros sentidos ao filme: a tentativa de simular uma relação de indicialidade, a proposta de subverter essa relação, a tentativa de criar outras realidades possíveis. Em *Ryan* (Chris Landreth, 2004), por exemplo, ferramentas digitais que permitiriam uma mimetização do mundo foram usadas para representar estados psíquicos do personagem. Pensamos ser importante refletir sobre essas formas de construção e como elas possibilitam diferentes funções ou empregos da imagem animada no documentário, com possibilidade expressivas e implicações diferentes.

A realização, poucos dias antes de darmos como terminada a presente versão desta dissertação, da *12ª Conferência Internacional do Documentário*, com o tema “O real animado: animação no cinema documentário”, reforçou nosso sentimento de diálogo com pesquisadores e realizadores brasileiros e estrangeiros que vêm pensando possibilidades e reelaborações da prática documental. Assim, esperamos ter contribuído, com este trabalho, para a formulação de algumas possíveis respostas e novas questões, dentre as muitas que ainda precisam de elaboração.

REFERÊNCIAS

Referências bibliográficas

BARBOSA JR, Alberto Lucena. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2002.

BERNARDET, Jean-Claude. Documentários de busca: *33 e Passaporte húngaro*. In: MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir (orgs.). **O cinema do real**. São Paulo: Cosac Naify, 2005. p. 142-156.

CARROLL, Noël. Ficção, não-ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema: documentário e narratividade ficcional**. v. II. São Paulo: Senac, 2005. p. 69-104.

CHION, Michel. **Film, a sound art**. Nova York: Columbia University Press, 2009.

_____. **The voice in cinema**. Nova York: Columbia University Press, 1999.

_____. **Audio-vision: sound on screen**. Nova York: Columbia University Press, 1994.

CURTIS, Scott. *The sound of the early Warner Bros. cartoons*. In: ALTMAN, Rick (ed.). **Sound theory, sound practice**. New York: Routledge, 1992. p. 191-203.

DA-RIN, Silvio. **Espelho partido: tradição e transformação do documentário**. Rio de Janeiro: Azougue, 2004.

DOANE, Mary Ann. A voz no cinema: articulação de corpo e espaço. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, Embrasilme, 1983. p. 457-475.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: Elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: Senac, 2006.

GORBMAN, Claudia. **Unheard Melodies - Narrative Film Music**. Bloomington: Indiana University Press, 1987.

KASSABIAN, Anahid. *The sound of a new film form*. In: INGLIS, Ian (Ed.). **Popular music and films**. London: Wallflower Press, 2003.

_____. **Hearing film: tracking identifications in contemporary Hollywood film music**. New York/London: Routledge, 2001.

LABAKI, Amir. **É tudo verdade: reflexões sobre a cultura do documentário**. São Paulo: Francis, 2005.

LEJEUNE, Philippe. **O pacto autobiográfico: de Rousseau à Internet**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

LINS, Consuelo; MESQUITA, Cláudia. **Filmar o real**: sobre o documentário brasileiro contemporâneo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

MARTINS, Índia Mara. **Documentário animado**: experimentação, tecnologia e *design*. Tese (Doutorado em *Design*), Programa de Pós-graduação em *Design* da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir (orgs.). **O cinema do real**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

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

_____. *The question of evidence, the power of rhetoric and documentary film*. In: AUSTIN, Thomas, JONG, Wilma de (eds.). **Rethinking documentary**. *New perspectives, new practices*. Glasgow: Open University Press, 2008. p. 29-38.

_____. **Introdução ao documentário**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.

_____. A voz do documentário. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema**: documentário e narratividade ficcional. Vol. II. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005. p. 47-67.

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

_____. **Blurred boundaries: questions of meaning in contemporary culture**. Bloomington: Indiana University Press, 1994.

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

_____. Introdução. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema**: documentário e narratividade ficcional. v. II. São Paulo: Senac, 2005a. p. 11-23.

_____. A cicatriz da tomada: documentário, ética e imagem-intensa. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema**: documentário e narratividade ficcional. v. II. São Paulo: Senac, 2005b. p. 159-226.

RENOV, Michael. **The subject of documentary**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004.

_____. **Animation: documentary's imaginary signifier**. In: X Visible Evidence, Marseilles, France, 2002. Texto não publicado. Enviado pelo autor em versão atualizada de 2003.

ROE, Annabelle Honess. *Animating documentary*. Tese (Doctor of Philosophy - Cinematic Arts - Critical Studies), University of Southern California, Califórnia, 2009.

SACCO, Joe. **Uma história de Sarajevo**. São Paulo: Conrad, 2005

_____. **Palestina**: uma nação ocupada. São Paulo: Conrad, 2000.

SERRA, Jeniffer Jane. **O documentário animado e a leitura não-ficcional da animação**. Dissertação (Mestrado em Multimeios), Programa de Pós-graduação em Multimeios da Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2011.

SOBCHACK, Vivian. Inscrevendo o espaço ético: dez proposições sobre morte, representação e documentário. In RAMOS, Fernão Pessoa (org). **Teoria contemporânea do cinema**: documentário e narratividade ficcional. v. II. Sao Paulo: Senac, 2005. p. 127-157.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**: a história de um sobrevivente. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

STRØM, Gunnar. *The animated documentary*. In: *Animation Journal*. School of Film and Video, California Institute of the Arts. v. 11, p. 46-63, 2003.

TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. A propósito da análise de narrativas documentais. In: CATANI, Afrânio Mendes et al. (orgs). **Estudos Socine de Cinema**, Ano VI. São Paulo: Nojosa Edições, 2005.

WARD, Paul. *Documentary: the margins of reality*. Londres: Wallflower Paperback, 2005.

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

Referências eletrônicas

BORDWELL, David. *Showing what can't be filmed*. In: *Observations on film art*, 4 mar. 2009. Disponível em <<http://www.davidbordwell.net/blog/2009/03/04/showing-what-cant-be-filmed/>>. Acesso em 27 maio 2011.

ESTHER, John. *Waltz with Bashir: an interview with Ari Folman*. **Cineaste**. v. 34, n. 2, primavera de 2009. Disponível em <<http://www.cineaste.com/>>. Acesso em 1 jun. 2011.

FRAMES Per Second Magazine. Canadá, v. 2, n. 1, mar. 2005. Disponível em <<http://www.fpsmagazine.com/mag/2005/03/fps200503hi.pdf>>. Acesso em 21 set. 2009.

GUILLÉN, Michael. *Waltz with Bashir: interview with Ari Folman*. 2009. Disponível em <<http://twitchfilm.com/interviews/2009/01/waltz-with-bashirinterview-with-ari-folmon.php>>. Acesso em 05 jan. 2011.

LEVENTHAL, Robert. S. *Art Spiegelman's MAUS: working-through the trauma of the Holocaust*. In: **Responses to the Holocaust: a hypermedia sourcebook for the humanities**. University of Virginia, 1995. Disponível em <<http://www2.iath.virginia.edu/holocaust/spiegelman.html>>. Acesso em 13 fev. 2012.

MARTINS, Índia Mara; TAVARES, Denise. Documentário animado, uma estratégia para biografias: o caso *Ryan*. **Doc on-line**. Beira Interior, Campinas, n. 09, dez. 2010. Disponível em <http://www.doc.ubi.pt/09/dossier_mara_tavares.pdf>. Acesso em 01 mar. 2011.

MCCLANAHAN, Eric. *Waltz with Bashir: interview with Ari Folman*. **Secrets of the city**. 28 jan. 2009. Disponível em <<http://archives.secretsofthecity.com/magazine/blogs>>. Acesso em 27 maio 2011.

MENOTTI, Gabriel. **A superfície da tela, a alma das coisas**. Catálogo do 3º CurtaGrav. Vitória, 2008. Disponível em <<http://curtagrav.wordpress.com/artigos-e-ensaios/>>. Acesso em 31 jul. 2011.

ROZENKRANTZ, Jonathan. *Colourful Claims: towards a theory of animated documentary*. In: **Film International**, 6 maio 2011. Disponível em <<http://filmint.nu/?p=1809>>. Acesso em 27 maio 2011.

SOUZA, Maria Ines D. S. A música no documentário: Um estudo sobre Valsa com Bashir. **Ciberlegenda**. Rio de Janeiro, v. 1, n. 24, p. 91-101, 2011. Disponível em <<http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/397>>

STRIKE, Joe. **Waltz with Bashir: animation and memory**. 2008. Disponível em <<http://www.awn.com/articles/production/iwaltz-bashiri-animation-and-memory/page/1%2C1>>. Acesso em jan. 2011.

WARD, Paul. *Animated realities: the animated film, documentary, realism*. In: **Reconstruction: Studies in Contemporary Culture**, 8: 2, 2008. Disponível em <<http://reconstruction.eserver.org/082/ward.shtml>>. Acesso em 27 maio 2011.

WELLS, Brian. *Frame of reference: toward a definition of animation*. In: **Animation practice, process & production**. v. 1, n. 1, p. 11-32, mar. de 2011. Disponível em <www.intellectbooks.co.uk/File:download,aid=10813/ap3.1.1.11.pdf>. Acesso em 28 maio 2011.

ZANETTI, Olly. *David Polonsky interview*. In: **Little white lies**, 28 out. 2008. Disponível em <<http://www.littlewhitelies.co.uk/interviews/david-polonsky-1637>>. Acesso em 12 jul. 2011.

Referências audiovisuais

VALSA com Bashir (Vals Im Bashir). Direção: Ari Folman. Produção: Ari Folman, Serge Lalou, Gerhard Meixner, Yael Nahlieli, Roman Paul. Israel/França/Alemanha/Estados Unidos/Finlândia/Suíça/Bélgica/Austrália: Bridgit Folman Film Gang, Les Films d'Ici, Razor Film

Produktion, Arte France, Noga Communication - Channel 8, em co-produção com ITVS, e em associação com Hot Telecommunication, Israel Film Fund, Medienboard Berlin-Brandenburg, New Israeli Foundation for Cinema and Television, Radio Télévision Belge Francophone (RTBF), SBS Austrália, Télévision Suisse-Romande (TSR), YLE Teema. 2008. DVD (90 min).

33. Kiko Goifman, Brasil, 75 min, 2002.

A COLOUR box. Len Lye, Inglaterra, 3 min, 1935.

A is for Autism. Tim Webb, Inglaterra, 11 min, 1992.

ALÔ, amigos (Saludos Amigos). Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske e Bill Roberts, Estados Unidos, 42 min, 1942.

ANIMATED minds. Série para televisão. Andy Glynne, Inglaterra, 2003-2009.

A TELEVISÃO e eu (La televisión y yo). Andrés Di Tella, Argentina, 75 min, 2002.

CANDID Eye. Série para televisão, produzida pelo National Film Board. Canadá, 1958-1962.

CHICAGO 10. Brett Morgen, Estados Unidos, 110 min, 2007.

CLARA Hakedosha. Ari Folman e Ori Sivan, Israel, 85 min, 1996.

COCKABOODY. John e Faith Hubley, Estados Unidos, 9 min, 1973.

COMFORTABLY numb. Ari Folman e Ori Sivan, Israel, 1991.

CORRAL. Colin Low, Canadá, 11 min, 1954.

DOSSIÊ Rê Bordosa. César Cabral, Brasil, 15 min, 2008.

ESCRAVOS (Slavar). Hanna Heilbronn e David Aronowitsch, Suécia/Noruega/Dinamarca, 15 min, 2008.

FANTASMAGORIE. Emile Cohl, França, 2 min, 1908.

FIGHT for the Dardanelles. Percy Smith, Inglaterra, 1915.

FOTOGRAFIAS (Fotografias). Andrés Di Tella, Argentina, 110 min, 2007.

GOING equipped. Peter Lord, Inglaterra, 5 min, 1987.

GÖMD. David Aronowitsch e Hanna Heilborn, Suécia/Finlândia, 8 min, 2002.

- HIS mother's voice. Dennis Tupicoff, Australia, 14 min, 1997.
- HISTÓRIA e memória (History and memory). Rea Tajiri, Estados Unidos, 33 min, 1991.
- HOW to read an army map. Max Fleischer, Estados Unidos, 1917.
- MADAGASCAR, diário de viagem (Madagascar, carnet de voyage). Bastien Dubois, França, 12 min, 2009.
- MADE in Israel. Ari Folman, Israel, 113 min, 2001.
- MY UNIVERSE inside out. Faith Hubley, Estados Unidos, 25 min, 1997.
- O ANO do porco (In the year of the pig). Emile de Antonio, Estados Unidos, 101 min, 1969.
- O DIVINO, de repente. Fábio Yamaji, Brasil, 6 min, 2009.
- PASSAPORTE húngaro. Sandra Kogut, Bélgica, França, Brasil, 72 min, 2001.
- POR que lutamos (Why we fight), série. Frank Capra, Estados Unidos, sete filmes de duração variada, 1942-45.
- PUXADO da memória (Drawn from memory). Paul Fierlinger, Estados Unidos, 53 min, 1995.
- RAINBOW dance. Len Lye, Inglaterra, 4 min, 1936.
- RYAN. Chris Landreth, Canada, 14 min, 2004.
- SILENCE. Sylvie Bringas e Orly Yadin, Inglaterra, 10 min, 1998.
- SNACK and drink. Bob Sabiston, Estados Unidos, 4 min, 1999.
- SODA Jerks. Hurd e Barre, Estados Unidos, 1920.
- THE MATERIAL that love is made of. Série de televisão. Ari Folman, Israel, cinco episódios de duração variada, 2004.
- THE ROMANCE of transportation in Canada. Colin Low e Georges Schwizgebel, Canadá, 12 min, 1952.
- THE SINKING of the Lusitânia. Winsor McCay, Estados Unidos, 12 min, 1918.
- THE STORY of a mosquito. Winsor McCay, Estados Unidos, 6 min, 1912.
- THIS could be me. Michaela Pavlátová, República Tcheca, 3 min, 1995.

TRADE tattoo. Len Lye, Inglaterra, 5 min, 1937.

UM PASSEIO à cidade de Theophilo Ottoni. Nelli Films, Brasil, 34 min, 1930.

UNIVERSE. Roman Kroitor e Colin Low, Canadá, 29 min, 1960.

VIAGEM a Cabo Verde. José Miguel Ribeiro, Portugal, 17 min, 2010.

VOCÊ já foi à Bahia? (The three caballeros). Norman Ferguson, Estados Unidos, 71 min, 1944.

WAKING life. Richard Linklater, Estados Unidos, 99 min, 2001.

WINDY day. John e Faith Hubley, Estados Unidos, 8 min, 1967.