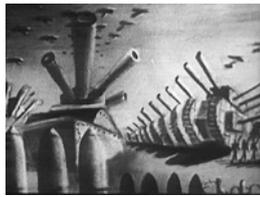


## 7. O documentário animado

A utilização da animação para representar fatos reais não é novidade e nem pode ser associada unicamente às novas tecnologias. Esta proposta pode ser observada em *The Sinking of the Lusitânia* (1918, US), de Winsor McCay; em *Trade Tatoon* (1937) de Len Lye, *Hell Unltd* (1936), de Norman McLaren. *Hell Unltd* é um manifesto contra a guerra, criado por Norman McLaren ainda na Escola de Cinema de Glasgow. O filme mistura encenação, colagem, gráficos, animação de objetos, recortes, etc., já revelando o experimentalismo que irá caracterizar a obra de McLaren. Do mesmo período, 1937, é o filme *Trade Tatoon*, de Len Lye, produzido pela GPO, de Jonh Grierson, considerado o responsável pelo termo “documentário”.



6.i *The Sinking*



6.ii *Hell Unltd*



6.iii *Hell Unltd*



6.iv *Trade Tatoon*

Os filmes instrucionais de guerra, realizados durante a 2ª. Guerra mundial por Walt Disney, como *Victory Through Air Power* (Clyde Geronimi, Jack Kinney, James Alger e H.C. Potter, 1943, US), inclusive foram recuperados e exibidos em festival de documentário. Em 2006, o Holland Animation Film Festival 2006, que teve como tema o documentário animado, em seu programa especial exibiu filmes americanos e russos de propaganda da 2ª. Guerra mundial. Estes filmes foram classificados como *Pamphlets and Politics*. O Festival também abriu espaço para animações recentes em que há um debate político, ou como eles dizem “uma tomada de posição”. Um exemplo recente de documentário animado político é *Chicago 10* (2007), de Brett Morgen, que reconstitui um episódio conhecido como *Chicago Conspiracy Trial*, no qual oito jovens foram a julgamento por participar das manifestações ocorridas durante a Convenção dos Democratas em 1968. Além de animação, Morgen utiliza imagens de arquivo da televisão americana e fotos dos participantes.



#### 6.v. *Chicago 10*

Ainda nesta linha histórica de inserção de animação em documentários, observamos nos anos 90, com o aprimoramento dos softwares 3D que atingiram o realismo necessário para se fundir com imagens *live-actions*, uma larga difusão de reconstituições científicas, sendo o mais conhecido *Walking With Dinosaurs* (BBC, 2000, UK), que utiliza tecnologia digital para mostrar com detalhes hiper-realistas a vida dos dinossauros durante a pré-história. A presença de animação em filmes publicitários também não é novidade, acontece com muita frequência, e em geral tem grande aceitação do público.

Em relação à presença de documentários animados em Festivais, é importante destacar o pioneirismo do Anima Mundi na divulgação do “documentário animado”, que em 2005 exibiu *Ryan* e trouxe o seu diretor Chris Landreth para falar no Papo Animado, além de lançar o DVD com o documentário animado *Drawn from Memory*, longa-metragem de Paul Fierling. Em 2006 exibiu os documentários animados de Jonh Cannemaker, que também falou no Papo Animado. A expressão “documentário animado” também foi amplamente utilizada pela mídia brasileira, em 2008 quando o tradicional Festival de Cinema Documentário É Tudo Verdade exhibe o documentário animado brasileiro *Dossiê Re Bordosa*, de César Cabral, que também recebeu menção honrosa. Apesar da repercussão alcançada por *Dossiê*, ele não foi o primeiro documentário animado brasileiro, outros trabalhos apresentam tendências documentárias: *A história da calcinha* (2001), de Gordeeff, *Cartas da Mãe* (2003), de Fernando Kinas, Marina Willer e *Botinadas* (2006), de Gastão Moreira.

Mesmo com toda atenção que o documentário animado está recebendo em festivais de animação e de documentário, como um bom híbrido, a sua definição e inclusão no campo do cinema documentário ainda suscita ainda muitas questões: o que define um documentário animado? O documentário animado feito em CGI, sem referente no mundo histórico pode ter esta denominação? Qual a novidade que o documentário animado traz para o campo do documentário? Estas são algumas questões que iremos problematizar ao longo deste capítulo. Para começar situamos o documentário animado em relação a algumas propostas de reflexão na teoria do documentário.

## 7.1. O campo teórico do documentário e o documentário animado

Definir documentário a partir da teoria existente sobre o campo documental é uma tarefa extensa que não cabe nesta proposta, portanto vamos apenas delinear alguns momentos importantes e considerar o documentário animado neste contexto. Também não desejamos estabelecer uma relação dicotômica entre cinema e animação ou documentário e ficção, apenas expomos pensamentos que refletem esta dicotomia para mostrar o contexto teórico, no qual o documentário animado está inserido. Inclusive porque temos buscado justamente referências (DELEUZE, PRINCE, LEVY) para abolir estas dicotomias, que não fazem sentido quando refletimos sobre as imagens digitais. Optamos por pautar nossas questões a partir da análise do estilo, tanto em relação à animação quanto ao documentário, colocando os dois campos debaixo do guarda-chuva do cinema.

Considerando as premissas apresentadas, as primeiras tentativas, que falam do documentário como um campo específico, colocando o como uma categoria superior em relação à ficção tentam dar conta do aspecto social e estético propondo um “tratamento criativo da realidade<sup>1</sup>”. Esta noção é parte da argumentação do pesquisador britânico Paul Ward, que aborda o documentário animado e defende a existência de certa tradição, fundada pela escola griersoniana, no uso da animação no contexto do documentário.

Em sua abordagem ele cita o neozelandês Len Lye, que fazia animação desenhando direto na película, e realiza o filme *Trade Tattoo*<sup>2</sup> (1927, UK) enquanto trabalhava com Grierson na GPO Film Unit. Esta tradição é mantida no National Film Board, quando Grierson funda um departamento de documentário e outro de animação, coordenado por Norman MacLaren. Apesar de todas as experiências realizadas do ponto de vista da estética (animação) e da apropriação da tecnologia (uso criativo do som) pela escola fundada por Grierson, uma equivocada apropriação da sua proposta fez o documentário ter uma conotação de cinema didático, institucional e social.

---

<sup>1</sup> It derived from “documentaire”, a term applied by the French to their travel films. Grierson used it to describe Robert Flaherty’s *Moana wick*, he wrote, “being a visual account of events in the daily life of a Polynesian youth, has documentary value”. Later he defined it as ‘the creative treatment of actuality’. Introdução de Forsyth Hardy em *Grierson on documentary*, Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1966. pág. 13.

<sup>2</sup> *Trade Tattoo* (1937) Lye repropõe o documentário *footage* quando pinta, utiliza textos animados texto e padrões sobre o celuloide. O material preto-e-branco é logo descartado, e transformado numa vibrante matriz para multi-camadas e imagens em progressão polirrítmicas.

Para se contrapor às rígidas convenções estabelecidas para o documentário nos anos 50 (cinema direto americano), em função da manipulação das imagens ocorridas durante a segunda guerra mundial, a partir da década de 1970, um grupo de teóricos, entre eles Bill Nichols, colocou em destaque o caráter fictício de qualquer documentário. Segundo esta perspectiva, todo documentário é um “texto”, é “uma ficção com tramas, personagens, situações e acontecimentos como qualquer outra” (NICHOLS, 1997: 149). Para esta tendência, um documentário é tão construído quanto qualquer “filme de ficção”. Neste contexto, o documentário animado fica confortável, pois apresenta um discurso de natureza intrinsecamente construída, que o coloca nesta fronteira de indefinição. Mas ressaltar o caráter fictício do documentário animado não contribui para a discussão que propomos, o que nos interessa é pensar o documentário animado dentro do delimitado campo do cinema documentário.

Nichols, no entanto, ainda busca uma especificidade para o documentário, pois se ele é um discurso construído, uma “ficção”, é “uma ficção (em nada) semelhante a qualquer outra” (NICHOLS, 1997: 151). Nichols vai estabelecer diferenças entre ficção e não ficção recuperando o conceito de representação, que justamente tinha sido utilizado para afirmar a ausência de diferença entre os dois campos. “Os documentários não diferem das ficções por serem textos construídos, mas pelas representações que fazem” (1997:153). Neste sentido, Paul Ward apresenta uma argumentação que faz eco a Nichols ao falar do documentário animado. Mesmo levando em conta a natureza intrinsecamente construída do documentário animado Paul Ward defende que:

Isso não significa que nós podemos dar o salto para afirmar que toda e qualquer verdade, os créditos ou as observações, feitas pelo documentário animado devem ser julgados relativos ou um mero produto da subjetividade ou do ponto de vista do animador. Os aspectos formais e estéticos da animação tendem a significar que a criatividade e subjetividade do criador são consideravelmente mais sedimentadas do que acontece, muitas vezes, com o trabalho em *live-action*. No entanto, as afirmações feitas sobre o mundo real atualmente por documentários animados devem ser avaliadas, de acordo com o que elas dizem sobre o mundo real, e não com base em tais critérios formais ou estéticos (WARD, 2005: 87).

Nos anos 90, outro grupo de teóricos vai afirmar as especificidades do campo documentário estabelecendo definições rígidas e delimitando as fronteiras com a ficção. Entre eles, Noel Carrol vai defender o conceito de asserção pressuposta e indexação. O primeiro designa o campo documentário como aquele no qual o discurso fílmico é formado por enunciados que se caracterizam por serem asserções, ou afirmações, sobre a realidade. A singularidade do documentário estaria numa forma específica de representação, composta por enunciados sobre o mundo, caracterizados como asserções. O segundo conceito é o de "indexação" que considera a questão da recepção do documentário. A idéia é que, ao vermos um documentário, em geral

temos um saber social prévio, sobre se estamos expostos a uma narrativa documental ou ficcional. Como espectadores, fruimos a narrativa em função deste saber prévio.

Em relação ao conceito de asserção pressuposta, o discurso fílmico feito pelo documentário animado nem sempre forma enunciados sobre o mundo histórico, muitas vezes está tratando de sentimentos e situações que não tem lugar neste mundo, mas fazem parte do mundo interior das personagens. O conceito de indexação, que considera a questão da recepção e espera que o espectador defina se o que está vendo é documentário ou não, permite todo tipo de engodo. Por exemplo, a animação *Surfs Up*, sobre pinguins surfistas está sendo chamada de documentário animado, porque imita a estética dos documentários *live-action* sobre surf. Sendo uma estratégia recente de “representação” audiovisual, o documentário animado dificilmente teria este reconhecimento que depende do conhecimento prévio.

Embora haja claramente uma variedade de estilos e técnicas utilizadas em ambos, animação e documentários, têm de se dizer que há algo intrinsecamente 'reflexivo' acerca da animação, especialmente em relação ao documentário. Na tipologia dos modos de Wells mesmo o modo imitativo detém uma estranha posição, no sentido de que mesmo a mais realista das animações, por exemplo, algo com o estilo "hiper - realista" da Disney será assistido como animação, e não como uma "gravação" de um mundo real pró-fílmico. Isto é, apesar de qualquer reivindicação por verdade, ou situações do mundo real e os relacionamentos mostrados, o 'animatedness'/estado de animação continuará a ser uma característica predominante do filme para o espectador enquanto ele assiste ao filme (WARD, 2005:89).

A ausência de reconhecimento por parte do espectador da realidade apresentada nos documentários animados em função da sua estratégia de representação não diminui o “valor documental” destes trabalhos na opinião de Ward.

Isto não quer dizer que as alegações ou situações representadas são assim de alguma forma completamente anulados, pelo contrário, poderia muito bem ser o caso de que um documentário animado consegue revelar mais da "realidade" de uma situação que qualquer número de documentários *live-action*. Mas o *status* ontológico das imagens (os sons são sem dúvida de uma ordem diferente) significa que as percepções do 'estado de animação'(animatedness) e 'estado de documentário' (documentariness) estão em conflito, em grande medida. Isso não é necessariamente um problema: tal conflito é sem dúvida um requisito para qualquer forma de expressão que pretende se engajar com o mundo real em toda a sua complexidade e contradição (WARD, 2005: 89).

Esta noção de mundo real atribuída ao documentário, que impede mesmo a animação mais realista de ser vista como representação do real, está ancorada no dispositivo. É a “câmera” que determina um axioma: a crença no poder da câmera e da película de registrar alguma emanção do real, sob a forma de traços ou qualquer registro de informações luminosas supostamente tomadas da própria realidade. Essa crença num princípio “indicial” que constituiria toda imagem de natureza fotográfica

(incluindo aí as imagens cinematográficas e videográficas) é o traço caracterizador do documentário, aquilo que o distingue dos outros formatos ou gêneros audiovisuais, como por exemplo, a narrativa de ficção ou o filme de animação. Este é um dos pressupostos de teóricos como Fernão Ramos para quem é o instante da tomada que diferencia o documentário da ficção.

A circunstância da tomada, para sermos mais específicos, é algo que conforma a imagem-câmera de um modo singular no universo das imagens. Por circunstância da tomada entendemos o conjunto de ações ou situações que cercam e dão forma ao momento que a câmera capta o que lhe é exterior, ou, em outras palavras, que o mundo deixa sua marca, seu índice, no suporte da câmera ajustado para tal (RAMOS e CATANI, 2000:9).

Em uma recente publicação<sup>3</sup>, Fernão Ramos, modifica sua posição em relação à circunstância da tomada, e passa a falar na presença do sujeito-câmera, também via se posicionar em relação às imagens animadas.

Dentro de nossa definição de documentário, não há dificuldade em aceitarmos uma narrativa documentária composta por imagens animadas ou feita inteiramente dentro do computador. Animação e Documentário são campos que caminham de mãos dadas (RAMOS, 2008: 72).

Contudo, Fernão deixa claro que os documentários são predominantemente feitos de imagens que possuem a mediação da câmera, porque a imagem-câmera permite que adicionemos uma espécie de *surplus* nas asserções sobre o mundo, que estaria ancorada na presença do sujeito que sustenta a câmera.

Esta potência indicial que constituiria toda imagem de natureza fotográfica não existe na animação, seja ela feita manualmente ou através de softwares de animação. Michael Renov ao abordar documentário animado vai falar em “indexalidade acústica” (2004). Ao se referir a *His Mother’s Voice* (1997, Aus.), de Dennis Tupicoff, ele diz que o animador australiano realça as formas visuais com uma autêntica trilha sonora. Mas essa não é uma característica encontrada em todos os documentários animados, por exemplo, *Chicago 10* utiliza vozes de atores famosos para suas personagens animadas. E de qualquer modo a potência indicial da imagem fotográfica, que está sempre em questão, não estaria presente na animação. Para Maria Estela Graça é por não possuir esta potência indicial que a animação foi excluída da teoria do cinema.

(...) um modelo apoiado no pressuposto obrigatório e, (...) inquestionável da “naturalidade” da imagem cinematográfica, que a toma como impressão direta da realidade enquanto isenta de manipulação, e isto tanto no nível das engrenagens técnicas que a produzem, quanto no nível da própria codificação gráfica. Como conseqüência este modelo exclui (...) quer as criações fílmicas não fotográficas de representação do real, quer aquelas que são estranhas a qualquer regime de representação, como muitos os filmes de Norman MacLaren ou de Len Lye, por exemplo (GRAÇA, 2006: 53,54).

<sup>3</sup> RAMOS, Fernão Pessoa. Mas afinal...o que é mesmo documentário? São Paulo: Editora Senac, 2008 pág. 73 a 76.

Assim como o filme animado, as imagens digitais<sup>4</sup> podem representar uma dada realidade, mas não no sentido de reprodução de uma imagem que atesta uma verdade, como se espera do documentário *live-action*. Mas no sentido de virtualização de um modelo que é real.

Já que o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanham uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização (LEVY, 1996:16).

A noção de virtualização, de acordo com Rezende Filho não nos faria supor, diretamente, a existência de um sujeito e de um objeto prévios no documentário.

O mundo não estaria na posição de 'objeto-modelo' previamente dado e definido (como a imagem formada em um quebra-cabeça) que o documentário deseja copiar. Poderíamos entender que a 'realidade' como um conjunto extenso e indeterminado de virtualidades coexistentes que se atualizam, segundo determinadas condições, na produção concreta do filme (REZENDE FILHO, 2005: 15).

Refletir sobre o documentário enquanto um processo de atualização/virtualização é uma saída interessante para pensar sobre as novas formas de representação como o documentário animado e o web-documentário. Esta noção de processo também se aplica a uma dinâmica diferente na produção, que no caso do web-documentário, não se encerra na distribuição e exibição. Pode ser redefinida e atualizada pelos produtores e pelos próprios espectadores/usuários enquanto estiver disponibilizada na web.

Para André Parente trata-se de um debate sobre a tensão entre modelos e imagens. Existem três momentos decisivos para compreendermos esta tensão: o pensamento das imagens arquetípicas (antiguidade), o pensamento da imagem perspectivada (renascença) e o pensamento da imagem fractal (contemporâneo). Ainda, segundo Parente, para cada uma destas épocas, a tensão do modelo e da imagem muda. Em todas elas, o modelo (esquema, desenho e algoritmo) é sempre virtual e a imagem (figura, imagem, fractal) é sempre a sua atualização. Para Parente, se por um lado, a imagem de síntese não reproduz o real fenomênico, por outro lado, não se pode com isso querer deduzir que ela não seria mais da ordem da representação.

---

<sup>4</sup> Couchot define a imagem digital, como aquela obtida através de processos de digitalização, seja a partir da captação com suportes digitais ou da digitalização de imagens analógicas (através do scanner). Apesar de simular a estética figurativa, a representação do real a partir de imagens já não se ancora num referente, em algo pré-existente a imagem representada (COUCHOT, 1993: 37).

Pensando o documentário animado a partir da reflexão de André Parente, que considera todas as imagens, sintéticas ou não, sempre atualização do modelo, encontramos maior respaldo para alcançar o objetivo desta pesquisa – investigar o valor documental<sup>5</sup> do documentário animado. Relembrando, que para Parente o modelo (esquema, desenho e algoritmo) é sempre virtual e a imagem (figura, imagem, fractal) é sempre sua atualização. Assim, o documentário animado tem como ponto de partida o registro de uma realidade (entrevistas filmadas, fotografias, fac-símiles de documentos etc.), utiliza os modelos geométricos (virtuais) criados pelos softwares de animação e no produto final nos apresenta as atualizações sensíveis destes modelos.

## 7.2. Definindo documentário animado

Após estas breves informações sobre alguns pensamentos do universo teórico do documentário e a tentativa de especular sobre o lugar dos documentários que utilizam imagens digitais neste contexto, podemos pensar nas características que nos ajudariam a definir documentário animado. A princípio, nos parece necessário chamar de documentário animado apenas os 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 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.

Quase sempre a relação com o referente ocorre a partir dos materiais utilizados (fotografias, desenhos, filmes e outros elementos que têm existência no mundo real e são atualizados no documentário animado) e da banda sonora, os monólogos ou diálogos, que são oriundos das próprias personagens representadas pela animação. Mesmo quando o documentário animado representa situações subjetivas como sensações, sonhos, sentimentos etc., a relação com o mundo real se dá através da personagem que vivencia estas situações subjetivas.

A nossa primeira tentativa de definir documentário animado não estabelecia uma relação com a teoria do cinema documentário, partia do objeto em si, no qual observamos o conteúdo (valorização de aspectos subjetivos dos fatos), consideramos o dispositivo (câmera digital utilizada na captação das entrevistas), e o tipo de animação (a utilização de softwares ou não).

---

<sup>5</sup> Expressão utilizada por John Grierson ao se referir ao filme *Moana*, de Robert Flaherty. (GRIERSON, 1926: 25). De acordo com Manuela Penafria “esse valor documental resulta da relação que a imagem estabelece com o que tem existência fora dela” (PENAFRIA, 2004: 2).

O documentário animado pode ser definido como um filme de situações e fatos da realidade, registrados em qualquer tipo de suporte, utilizados como base para posterior intervenção com animação, que muitas vezes é computacional (algumas vezes utiliza animação tradicional).

Em função do que já apontamos anteriormente, continuamos defendendo este aporte em referentes da realidade, que existem fora do filme, como base para as intervenções da animação (áudio de entrevistas e depoimentos, recursos iconográficos etc.), para considerarmos um filme em animação documentário animado. O dispositivo de registro passa a ter uma importância relativa, pois existem várias maneiras de acessar estes referentes que tem existência realidade (gravador, câmera digital, câmera fotográfica, microfilmes etc.) e em relação ao tipo de animação, consideramos a parte do processo na qual o diretor e sua equipe tem total controle e liberdade, pois se trata de atualizar uma situação que existe virtualmente, e não fazer uma cópia da realidade. A valorização de aspectos subjetivos continua sendo o grande diferencial do documentário animado, pois a animação lhe permite documentar o indocumentável (Ward, 2005).

Paul Ward da Universidade de Brunel, que trabalha com documentário, animação e videogames, em seu estudo sobre as relações entre o documentário e o drama, também ressalta esta valorização subjetiva do tema no documentário animado.

Uma característica comum de um número significativo de documentários animados é a sua tendência para a utilização de técnicas de animação para explicitamente representar e interpretar os pensamentos e sentimentos dos seus temas. Há duas razões principais para esta tendência subjetiva. Antes de mais nada, neste contexto estamos a falar muitas vezes de sentimentos altamente abstratos, ou tabus, ou lidando com pessoas que têm dificuldade para se articular. Em segundo lugar, há algumas questões relativas ao anonimato – a animação oferece um 'manto', que o *live-action* talvez não: como estamos a lidar com testemunhos diretos, estamos vendo essas pessoas e seus pensamentos e sentimentos efetivamente visualizados (WARD, 2005: 89).

### 7.2.1. Tipos de documentário animado

Apesar da variedade de técnicas de animação que existem, em relação ao modelo *live-action*<sup>6</sup> de documentário, em função dos filmes assistidos e do referencial bibliográfico consultado classificamos o documentário animado em dois tipos: o mais comum é aquele que utiliza imagens *live-action* junto com animação. O segundo, e mais radical, utiliza recursos de animação na totalidade do documentário e apresenta um filme animado como resultado final. *Bicycle Messenger* (2005) é um bom exemplo do primeiro estilo, pois apresenta imagens *live-action* em todo o filme, somente o

---

<sup>6</sup> Expressão utilizada pelos animadores para se referir aos filmes, seriados e afins, com atores reais, em oposição às animações, cujos personagens são em desenho, e não atores de carne e osso.

personagem principal (o mensageiro) é feito em animação (rotoscopia digital)<sup>7</sup>. O segundo estilo pode ser encontrado em documentários animados como *The moon and the son* (2004), autobiografia do animador John Canemaker, que revela a difícil relação com seu pai.



6.vi Ilustrações de *You don't have to die*, de 1988.

John Canemaker é conhecido pela sua abordagem de temas sérios em documentário animado. *You don't have to die* – vencedor do Oscar de melhor curta documental, em 1988 – retrata a experiência de um menino de oito anos que tem câncer. *Break the silence: kids against child abuse*, de 1994, dá forma e cor aos sentimentos de crianças vítimas de violência doméstica. Para Canemaker, que esteve no Papo Animado, na 14<sup>o</sup>. edição do Anima Mundi realizada em julho de 2006, a animação é a linguagem ideal para explorar o universo afetivo, e há cada vez mais espaço no mercado para filmes intimistas e autobiográficos.

Definimos estes dois estilos pela predominância de live-action ou animação, que são aspectos significativos para discutir o documentário animado como a mais recente tendência do cinema documental. Entretanto, nos dois estilos encontramos todo tipo de intervenções gráficas (letrados, gráficos, intervenções sobre as personagens em animação ou em live-action), representações iconográficas (fotos, desenhos, recortes de jornal, revista etc) e diferentes técnicas de animação, desde as artesanais (stop-motion, animação no acetato, animação na areia, no vidro, de objetos) até as que exigem um suporte computadorizado (3D, rotoscopia digital etc). Nos filmes live-action, observamos que a animação, como não é a forma de representação predominante, passa a ter funções retóricas.

<sup>7</sup> Rotoscopia é uma técnica usada na animação, na qual temos como referência a filmagem de um modelo vivo, se aproveita então cada frame filmado para desenhar o movimento do que se deseja animar. Atualmente o termo rotoscopia é usado de forma generalizada para os processos digitais em que se desenha imagens sobre o filme digital produzindo silhuetas. Esta técnica continua sendo vastamente usada em casos especiais, onde o recurso do *chroma-key* não pode ser utilizado de forma satisfatória. Para saber mais sobre o documentário animado *Bicycle Messengers* ver o site: [www.bicyclemessengersmovie.com/](http://www.bicyclemessengersmovie.com/)

## 7.2.2. Funções retóricas da animação

Como vimos acima, no contexto da história da animação muitos estilos se desenvolveram em função dos recursos tecnológicos e econômicos disponíveis em cada época. Além é claro das referências estéticas e questões sociológicas e políticas que intervêm na produção artística. Também percebemos que a animação tem diferentes funções retóricas, independente do estilo, quando utilizada em documentários *live-action*.

Por isso é importante diferenciar retórica de estilo. A Retórica se ocupa daquilo que torna o discurso específico e de como esta especificidade contribui para a sua eficácia. Já a Estilística, como área de conhecimento, ocupa-se das especificidades típicas. Neste sentido, nem a Retórica nem a Estilística definem estilos. Na história da Retórica, porém, constantemente os retóricos buscavam estabelecer estilos. O mesmo ocorre na animação, quando uma determinada escola estabelece normas (Disney, UPA) acaba por definir um estilo. Quando se diz que o discurso devia ser claro, elevado, harmonioso, etc., estava-se a definir estilo.

Em primeiro lugar é importante definir o termo retórica e adequá-lo ao contexto em que estamos utilizando. A Retórica como estudo é a busca do conhecimento dos meios formais que tornam possível moldar o discurso ao que se pretende, se o que se faz é codificar, e de dispositivos de análise que permitam ver o que ele tem de específico. Existe outro modo de entender a Retórica, não como estudo, como conhecimento, mas como arte, a arte do discurso eficaz. Todo discurso tem uma finalidade específica. Existem discursos jornalísticos, didáticos, oratórios, publicitários, literários, argumentativos, etc. Assim, não há uma Retórica geral, uma receita do discursar para qualquer ocasião, mas há uma Retórica literária, outra jornalística, publicitária, oratória, argumentativa, etc. Com a explosão dos meios de comunicação de massa, da publicidade, do ensino, a Retórica ganhou novos campos para atuar. No caso da animação ela pode apresentar retórica documental, publicitária, cômica ou argumentativa. Em cada forma diferentes recursos retóricos serão utilizados.

Nos diversos tratados de Retórica há diferentes entendimentos do que é recurso retórico. De acordo com Manosso mesmo assim, desses tratados é possível obter um elenco comum de recursos.

Cruzando, por exemplo, as citações de Tavares, Todorov e Grupo Nü, obtemos um elenco comum formado por: alegoria, alusão, antanáclase, antimetábole, comparação, eclipse, hipérbato, hipóbole, ironia, litotes, metáfora, metonímia, pleonasma, sílepse, sínédoque e zeugma. O fato de os elencos de recursos citados por cada autor serem diversos entre si não se deve tanto à variação da definição compreensiva de recurso retórico autor a autor, mas à relevância que ele atribui a cada recurso em particular (MANOSSO, 2009).

Podemos observar certa semelhança entre alguns recursos de retórica (elipse, metáfora, metonímia e sinédoque) com algumas estratégias narrativas de Wells. Da onde se conclui que a animação por sua própria natureza comunicacional incorporou elementos da retórica para tornar-se eficiente enquanto meio de comunicar certos discursos.

Manosso também deixa claro que a Retórica não existe para impor normas sobre como deve ser o discurso. Isso compete às estilísticas. “A Retórica diz, por exemplo, o que é concisão, como obtê-la e que efeitos dela tirar. Mas é a estilística que estabelece se a concisão é desejável no discurso. A Retórica é também um instrumento das estilísticas” (MANOSSO, 2009). Vejamos alguns recursos retóricos dos quais se lança mão para aumentar a eficiência da narrativa:

**Iconia** - Simplificando iconias narrativas são semelhanças induzidas entre o que se narra e a forma com a qual se narra. Exemplos: ação intensa e rápida narrada com planos rápidos. Usar ponto de vista tipo close para diálogos íntimos. Aspecto bastante comum na linguagem cinematográfica e também incorporado à animação.

**Metonímia** - É a parte da narrativa em que, ao menos em parte, está ausente o núcleo temático da ação, mas que está a ele ligada por uma relação de contigüidade. Para caracterizar um trecho da narrativa como metonímico, é preciso saber o que constitui o núcleo temático, por isso, a caracterização da metonímia narrativa é uma questão subjetiva. Para individualizá-la é necessário admitir que há um modo mais genérico, mais objetivo, mais direto e abrangente de realizar a cena. Por modo metonímico entende-se aquele que, hipoteticamente, substitui o modo direto. Há vários tipos de metonímia narrativa usados com funções diversas. Por exemplo: o substituto é um caso particular do substituído, que é genérico, típico; o substituto atenua/agrava o impacto da narração; dá variedade às narrações que se repetem; é mais sintético/analítico segundo a necessidade ou o substituto é esteticamente preferível.

**Tipos de metonímia narrativa:** A parte pelo todo; o detalhe pelo conjunto; o indício pelo fato; o conseqüente pela causa. Em relação às Funções da metonímia narrativa: agravar ou atenuar, conforme o caso; economia, o substituto é mais conciso que o substituído; ou, variedade, é usado para não repetir a mesma solução.

**Elipse** - Elipse narrativa é a supressão total ou parcial de trechos da narrativa. É empregada com funções distintas: economia suprime-se o trivial, o supérfluo, o que não é de interesse; atenuação ou agravamento, conforme o efeito que se

deseja; alegoria - a literatura nos dá exemplos abundantes de narrativas alegóricas.

**Paráfrase** - Também na literatura temos vários exemplos de paráfrase narrativa.

Vamos observar que os recursos narrativos que são utilizados como recurso na retórica vão se assemelhar a alguns procedimentos das estratégias narrativas de Paul Wells. O que nos interessa é analisar porque a animação foi identificada como a melhor solução para representar uma dada situação no documentário animado onde predomina imagens *live-action*. Por isso optamos por criar uma nomenclatura específica que permitisse uma generalização inicial, o que chamaríamos de função retórica, para depois conduzir ao aprofundamento, numa análise estilística.

A necessidade de criar esta nomenclatura e esclarecer alguns aspectos teóricos da retórica ocorre porque entendemos que no caso da inserção de animação em filmes *live-action*, esta fusão de gêneros não deve ser avaliada apenas pela qualidade técnica da animação e da sua inserção no filme. Mas sim por sua qualidade enquanto função retórica. Como estamos considerando aspectos do cinema documentário partimos da expressão “situação”, pois estamos tratando de narrativas, que se desenvolvem no tempo e no espaço, e que têm relação com a realidade (conceito que definimos no capítulo 5) e representa sensações, que pertencem a um universo mais subjetivo. Até o momento, observamos três funções retóricas principais.

**a) Descrever situações:** aqueles documentários animados que fazem referência direta ao mundo histórico (neste caso incluímos todos os relatos do passado: biográficos, reconstituições históricas e científicas etc.). Utilizamos o termo descrever, porque como se tratam de situações que têm algum tipo de referente na realidade, pode ser descrito de forma mais objetiva e precisa.

**b) Representar sensações:** aqueles documentários animados que valorizam as sensações oriundas de estados subjetivos de personagens ancoradas no mundo histórico (sensações como medo, alegria, ansiedade, assim como, sonhos, delírios, imaginações). O termo representar foi entendido como ideal, por justamente nesta categoria, tratarmos de sensações, que são vivenciadas de forma particular por cada pessoa. A animação pode apenas representar estes estados.

**c) Estabelecer relações entre situações visíveis e invisíveis:** Documentários animados que fazem relações entre o mundo histórico e o mundo subjetivo (aqueles que misturam situações objetivas com sonhos, delírios que fazem sentido no universo que representam).

Estas três funções cobrem uma gama imensa de possibilidades de utilização da animação nos filmes *live-action*. Mas existe outro uso para a animação, que está

vinculado a determinados momentos históricos (1<sup>a</sup>. e 2<sup>a</sup>. guerras mundiais). Citamos brevemente, porque justamente esta forma de utilização da animação vai colocar o documentário animado no banco dos réus (o que aconteceu com o próprio documentário clássico, por conta de sua utilização como propaganda dos regimes fascistas). Como já apontamos no capítulo 4 da parte 1 da tese, o cinema documentário recupera sua credibilidade com o *Cinéma Vérité* e o Cinema direto americano.

### 7.2.3. Função ideológica da animação nos filmes instrucionais

De acordo com Halas e Manvel, a animação foi largamente explorada na realização de filmes institucionais, porque enquanto o filme de ação ao vivo particulariza, o desenho animado generaliza, facilitando a compreensão e viabilizando o processo de comunicação. Além disso, a animação vai se valer de símbolos gráficos simples para representar a matéria em movimento, as forças atuantes em determinado fenômeno, ou até mesmo, a natureza de determinada ação como, por exemplo, o bater de martelo que Disney empregou para representar o poderio militar no seu filme sobre a invasão da Alemanha. A



6.vii *Victory Through Air Power*

animação vai ser utilizada nos filmes instrucionais de guerra de forma a garantir mais didatismo para os documentários, mas também de modo a garantir mais legitimidade ao que estava sendo apresentado no contexto do *live-action*. Este é o caso da série *Kineto War Map* (F.Percy Smith, 1914-16, UK), que foi produzida durante a primeira guerra mundial. São filmes que usavam animação numa seqüência de mapas para mostrar o progresso da guerra. Os filmes instrucionais de guerra, realizados durante a 2<sup>a</sup>. Guerra mundial por Walt Disney, como *Victory Through Air Power* (Clyde Geronimi, Jack Kinney, James Alger e H.C. Potter, 1943, US), acabaram por sedimentar uma associação dos filmes animados com a propaganda durante este período.

Smoodin (1993), também mostra que durante a II Guerra Mundial, o cartoon foi intensamente usado como propaganda ideológica pelos estúdios Disney. O Pato Donald foi a personagem de diversos filmes como, por exemplo, *Donald Gets Drafted*, de 1942 e *Der Fuehrer's Face*, lançado em 1943. Estes filmes buscavam o apoio popular ao governo dos Estados Unidos quanto à entrada do país na guerra. Em outra frente, filmes como *Alô, Amigos* (1942) e *Você já foi à Bahia?* (1944) visavam impor o imperialismo norte-americano sobre os países da América do Sul. Com a justificativa de promover uma suposta Política de Boa Vizinhança, o governo dos Estados Unidos bancou a viagem da equipe de Disney à Argentina e ao Brasil. Países que apresentavam processos de industrialização em franco desenvolvimento e economias fortalecidas, cujos governantes demonstravam certa simpatia aos regimes autoritários do Eixo.

Smoodin defende, ainda, que a viagem de Disney também foi estimulada devido à greve de funcionários que assolava o estúdio naquele momento. A saída de Disney do país ajudaria a manter a impressão de que nada acontecia, enquanto os empresários negociavam com os grevistas. Um dos pontos de reivindicação dos animadores era um maior reconhecimento de seu trabalho nos filmes.

A personagem que mais contribuiu para a adesão da população norte-americana ao ideal pró-guerra do governo de seu país foi *Private Snafu*, criado por Frank Capra, em 1943, e produzido pela Warner Bros. para a série *Why We Fight (Por Que Nós Lutamos)*, encomendada pela Divisão de Informação e Educação do governo norte-americano – responsável pelo setor de propaganda do governo. Smoodin explica porque o *cartoon* foi eleito como mídia ideal a cumprir esse papel - tanto a serviço da política interna quanto da política externa dos Estados Unidos: Reconhecido como inofensivo devido à sua associação com o entretenimento infantil, excêntrico e cômico, a animação veio a ser usada, no cinema militar, como um dos veículos centrais da propaganda dos tempos de guerra, no sentido de fazer essa propaganda parecer o mais benigna possível (SMOODIN, 1993: 72).

Além disso, a animação desse período fazia parte de uma ampla rede de interesses econômicos, protagonizada por cinco grandes companhias de cinema (The Big Five), que dominavam o setor através de sistemas de bloqueio e vendas de pacotes, obrigando os teatros não filiados a consumir toda a produção de uma determinada companhia. As empresas Lowe's Inc., que controlavam a Metro-Goldwyn-Mayer, a Radio-Keith-Orpheum (RKO), a Paramount, a 20th Century-Fox e a Warner

Brothers formavam o Big Five<sup>8</sup>. A Columbia, a Universal e a United Artists já existiam, mas ainda eram empresas pequenas, chamadas pelos historiadores de The Little Three. Apesar de concorrentes, essas empresas operavam em conluio, estabelecendo um sistema de cooperação mútua para garantir o controle do mercado (SMOODIN, 1993).

Em função deste tipo de associação da animação com o documentário de propaganda, o documentário animado só será retomado nos anos 90, com o desenvolvimento da internet (*You Tube*, que é uma das principais formas de distribuição e exibição de curtas) e o barateamento de softwares, que permitiu acelerar e baratear o processo de realização de animação por produtores independentes e universidades.

Como já dissemos inicialmente, a associação da animação com as artes gráficas e a sua relação com os quadrinhos, acabam por excluí-la do Curso de Cinema e colocá-la como disciplina do Curso de Design ou de Artes Visuais.

---

<sup>8</sup> A lógica imposta pelo Big Five sobrevive até os dias atuais e teve seu domínio – sobretudo nos setores da distribuição e exibição - expandido para a maioria dos países do mundo. Mais de setenta anos se passaram, mas as *majors* que controlam o mercado internacional do entretenimento hoje não são muito diferentes das companhias dos anos 1930. As corporações que dominam o setor na atualidade são: News Corporation (Fox Entertainment Group), The Walt Disney Company (Buena Vista Motion Pictures Group e MTV Networks), Viacom (Paramount Pictures), Sony Corporation of America (Sony Pictures Entertainment), Time Warner (Warner Bros. Entertainment, New Line Cinema e HBO) e NBC Universal (Universal Studios).