

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

MAÍRA SOARES MIQUILINI

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

BELO HORIZONTE - MG

2021

MAÍRA SOARES MIQUILINI

DOCUMENTÁRIO ANIMADO:
A ANIMAÇÃO COMO FORMA DE RECONSTRUÇÃO DA REALIDADE
(DOS PROCESSOS QUE A TÉCNICA ACRESCENTA AO GÊNERO)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
junto ao curso de Cinema de Animação e Artes
Digitais, Universidade Federal de Minas
Gerais.

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Alvares
Vidigal

BELO HORIZONTE - MG

2021

RESUMO

O presente trabalho se propõe a estudar e analisar três documentários animados brasileiros, abordando os processos para sua realização. Os filmes abordados e aos quais o texto se dedica a discutir são *Dossiê Rê Bordosa* (2008) de Cesar Cabral, *O Divino, De Repente* (2009) de Fábio Yamaji e *Guaxuma* (2018) de Nara Normande. Os três curtas-metragens são bem diferentes entre si, permitindo ter um panorama diverso do que os encontros entre gênero documentário e a técnica animação podem alcançar em produções brasileiras. Além dos resultados obtidos através desta junção, o trabalho também busca entender como ela altera os processos de produção de cada um dos filmes. A metodologia utilizada foi buscar entender os objetos deste estudo fazendo entrevistas com os autores dos filmes, assistindo os *making-of* dos filmes e lendo outras entrevistas com os autores e trabalhos já publicados, tanto sobre o tema quanto sobre os filmes escolhidos.

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

ABSTRACT

The present work concerns the animated documentary, studying and analyzing three Brazilian films that belong to this universe by approaching the production process of the chosen films. The movies studied in this work are *Dossiê Rê Bordosa* (2008) directed by Cesar Cabral, *O Divino, De Repente* (2009) directed by Fábio Yamaji e *Guaxuma* (2018) directed by Nara Normande. They are very different from each other, providing a diverse view from the encounter between the documentary genre and the animation technique in Brazilian productions. Further than the results and effects achieved by this juncture, this work seeks to glance over the production process in each film. Regarding the methodology it was used as object of study for this text the interviews conducted with the authors of the films, making-of the films, previous interviews, works and studies about the theme and the chosen movies.

Key-words: Arts. Film. Documentary. Animation. Animated Documentary.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	5
2 DEFINIÇÕES E HISTÓRICO	7
3 BIOGRAFIA PERPASSANDO PELA CULTURA ORAL	13
4 MANIPULAÇÃO DA REALIDADE	17
5 RECONSTRUÇÃO SENSÍVEL DA MEMÓRIA	26
6 CONCLUSÃO.....	35
REFERÊNCIAS	37
ANEXO 1 – FICHA TÉCNICA DE O DIVINO, DE REPENTE.....	40
ANEXO 2 – FICHA TÉCNICA DE DOSSIÊ RÊ BORDOSA	41
ANEXO 3 – FICHA TÉCNICA DE GUAXUMA.....	42

1 INTRODUÇÃO

Quando se fala de documentário e animação se pensa em opostos: o documentário é encarado como uma construção cinematográfica fiel à realidade, muito distante da animação, uma técnica quase totalmente construída, tanto na imagem quanto no som. Entretanto, é importante pensar que o documentário é um recorte feito a partir do ponto de vista de um cineasta, então precisamos questionar até onde o documentário é arraigado nessa realidade e quanto dessa realidade é fidedigna a partir de outros pontos de vista.

Ainda nesta lógica é questionável também a independência da animação quanto ao real, uma vez que são criadas por pessoas que elaboram ideias a partir de seu consciente e inconsciente que, por sua vez, são frutos daquilo que o criador vive e conhece. Assim vemos que antagonismo entre documentário e animação diminui, e suas fronteiras começam a se flexibilizar.

Um contraponto importante entre documentários e animações é o processo de produção dos mesmos. Em animação, por se tratar de uma técnica de execução demorada e trabalhosa, costuma-se focar na pré-produção e definir como vai ser o filme todo, com o objetivo de conseguir ter um projeto extremamente detalhado a ser seguido rigidamente na produção e pós-produção. Já no documentário tem-se um foco menor na pré-produção, que não tem o objetivo de criar um roteiro fechado ou um planejamento rígido, e sim um trabalho grande de investigação na produção, que traz um fator importante ao gênero: a imprevisibilidade. O âmago da realização de um documentário se dá na montagem, com a avaliação, organização e catalogação do material colhido na captação do filme.

Ao procurar textos de apoio para trabalhar o tema, percebi a falta de livros voltados especificamente para esse assunto, porém há um grande número de teses de mestrado e doutorado, logo, um crescente interesse pela temática. Através deste trabalho busca-se entender as relações entre o gênero e a técnica, as formas como a animação é utilizada em documentários.

Através da análise de três documentários animados brasileiros: *Dossiê Rê Bordosa* (2008), *O Divino, De Repente* (2009) e *Guaxuma* (2018) pretendo entender de que maneiras a técnica da animação foi importante para o processo de construção destes filmes não-ficcionais, bem como aos processos de realização dos mesmos. Para entender esses processos também utilizei materiais sobre os curtas-metragens e fiz entrevistas com os autores dos filmes.

Os três filmes escolhidos são bem diferentes entre si, permitindo visualizar de maneira diversa como podem ser os percursos de execução de um documentário animado. Assim, busquei mostrar abordagens díspares da junção da técnica e do gênero e trazer processos

divergentes para criação de filmes pertencentes ao recorte deste estudo. Dessa forma tratar com multiplicidade como os processos usuais à técnica e ao gênero se somam e se alteram quando os dois se cruzam.

2 DEFINIÇÕES E HISTÓRICO

Para entender a relação entre o gênero documentário e a técnica da animação é preciso entender minimamente o que cada um deles é e como se inicia essa interseção. Estabelecer definições completas para cada um deles pede uma abordagem profunda, o que não é o objetivo deste trabalho. Quanto ao histórico, tratarei apenas de alguns momentos importantes e focar nos encontros entre a técnica e o gênero.

Os primeiros tratativos sobre documentário enquanto gênero, o colocam como superior a ficção e tentam abarcar os aspectos sociais e estéticos, propondo um “tratamento criativo da realidade”, como India Mara Martins coloca ao citar Forsyth Hardy. Ainda no texto da autora podemos ver que esse sentido também é utilizado pelo pesquisador britânico Paul Ward, da Universidade de Brunel, que pesquisa documentários animados e argumenta quanto a uma certa tradição, vinda da escola griersoniana, quanto ao uso da animação no contexto do documentário (Martins, 2009).

Já nos primórdios da história do cinema a técnica da animação encontra o gênero documental em *To demonstrate how spiders fly* (1909), quando Percy Smith recria com *stop motion* o mecanismo para uma aranha arremessar sua teia. O processo natural é quase imperceptível em velocidade real e essa foi a solução que Smith utilizou para criar uma desaceleração, considerando a tecnologia do momento. Nesse momento Smith desenvolve uma série de filmes científicos sobre diversos assuntos, renunciando o que hoje classificamos como filmes educativos. Seus filmes eram documentários que se utilizavam da animação, mas não necessariamente documentários animados.



Figura 1 - frame do filme *To demonstrate how spiders fly* (1909) de Percy Smith.

Nesse âmbito Leonard Charles Huia Lye, ou Len Lye, pode ser considerado precursor do documentário animado e do documentário *found footage*, aproximando o gênero documentário do cinema experimental com seus experimentos com animações sobre imagens de arquivo da GPO, produtora de cinema ligado aos Correios do Reino Unido. Não podemos deixar de notar que mesmo o documentário clássico sempre foi um discurso construído, Nichols busca uma especificidade para o documentário, pois partindo deste ponto, o documentário pode ser lido enquanto “uma ficção (em nada) semelhante a qualquer outra” (NICHOLS, 1997, 151).

E mesmo em períodos em que haviam inúmeras limitações técnicas, os animadores podiam dispor de sua subjetividade natural e contar uma história pautada na realidade, utilizando o poder da imagem para narrar fatos conhecidos somente na cultura oral, transmitir mensagens políticas e sociais, além de ensinar conteúdos (Bellotte, 2015).

Para delimitar fronteiras entre ficção e não-ficção Nichols volta no conceito de representação, que utilizou anteriormente exatamente 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” (NICHOLS, 1997, 153). Paul Ward e Nichols são congruentes, então, para tratar da justaposição de documentário e animação. Ward não deixa de notar que isso não deve ser utilizado para questionar qualquer colocação, crédito e observação colocada pelo documentário animado, julgando-as como relativas ou meramente subjetivas.

Continuando a análise de Paul Ward sobre a relação dos documentários animados e a realidade e sua credibilidade, o autor salienta a importância de considerar os fatos e não a forma de apresentá-los no momento de julgá-los. A técnica da animação permite e ressalta sim a possibilidade de trabalhar a criatividade e a subjetividade do cineasta ou do criador, mais do que costuma acontecer com os documentários construídos com captação direta. Entretanto, o julgamento de verdade das afirmações trazidas por documentários animados deve ser feito de acordo com sua relação com o mundo real e não simplesmente a partir de critérios formais ou estéticos.

Filmes documentais feitos em captação direta nem sempre são retratos confiáveis da realidade, o filme brasileiro *Macapá* (2015) de Marcos Ponts explicita um pouco da direção de atores em documentários quando o diretor orienta cada um dos movimentos e olhares da mulher em cena que está contando sobre a morte de seu filho. Na esfera dos documentários internacionais, enfatizando quão encenado pode ser o documentário, em o filme *Nanook, o esquimó* (1922) de Robert Flaherty, Nanook, um homem inuíte, povo originário das regiões

árticas do Canadá, Alasca e da Groenlândia, é dirigido a utilizar técnicas de caça já abandonadas por sua nação, mas que Flaherty acreditava que ficariam mais interessantes na tela.



Figura 2 - frame do filme *Macapá* (2015) de Marcos Ponts.

Em *Valsa com Bashir* (2009) de Ari Folman e *Ryan* (2004) de Chris Landreth nota-se o uso da animação para trabalhar memórias e traumas. Em *Ryan* o design de personagem é muito utilizado para simbolizar a condição da personagem e seu passado, de uma forma a criar uma relação de memória, estado e identidade. Da mesma forma, o cenário e a ambientação demonstram os medos e memórias de Ryan Larkin e do diretor Chris Landreth. Esses elementos são trabalhados também em metamorfoses, que ocorrem em vários momentos do filme, sendo utilizadas como recurso de transição, gerando uma estética não figurativa, chamada por Landreth de “psicorrealismo”.



Figura 3 - frame do filme *Ryan* (2004) de Chris Landreth de uma cena em que o personagem aborda como o design de sua aparência é alterado por eventos de sua vida.

Partindo de que o documentário tem como requisito um ancoramento na realidade através das imagens naturalistas captadas in loco pela câmera cinematográfica, o documentário animado gera uma cadeia de discussões. Ao optar por essa estética subjetiva através da técnica da animação, Landreth acentua ainda mais o debate quanto à relação do documentário, a câmera e a representação naturalista como forma de trazer indubitavelmente a verdade e a realidade como são.

Valsa com Bashir (2009) é um filme autobiográfico no qual o autor investiga seu próprio passado em busca de entender os eventos que tem dificuldade de lembrar da Guerra do Líbano. Exclusivamente no final do filme são apresentadas imagens de arquivos de televisão em captura direta, todo o restante do filme é animado. As lembranças que Ari Folman esqueceu, ou buscou esquecer, foram profundamente traumáticas, trazendo uma densidade ao filme e temáticas que o afastam totalmente do estereótipo de animação como algo voltado para o público infantil. O filme é criado com animações miméticas e não miméticas, buscando tanto reconstruir e contar a história do autor, bem como analisá-la.

A unidade estética ao longo de todo o filme é importante para criar diversos efeitos, assim como a quebra da mesma no final. Um dos pontos dessa escolha é que a técnica exacerba a experiência, criando sensações e afetos intensos no espectador, ainda permitindo um distanciamento para o diretor, que ao se recriar em animação, trata de si mesmo no filme como um outro. Como o mesmo estilo de desenho perpassa sonhos, lembranças, alucinações, eventos

passados e conversas que ocorrem durante a produção do filme, o limite entre fato e imaginação vai se borrando. Todos estes elementos citados ganham o mesmo peso de evidência para o processo da tentativa de reconstruir a memória e a sensação do espectador se vai aproximando à do autor ao longo do processo. Da mesma forma Folman utiliza do recurso para preencher lacunas de forma a facilitar a compreensão do observador.

A escolha pela técnica da animação sai da esfera puramente estética e tem um cunho conceitual a partir do momento em que o filme é construído simulando os mecanismos da memória e da tentativa de recuperação de lembranças bloqueadas por traumas. Folman lidou não apenas com a falta das lembranças, mas também com a falta de registros destes momentos, então a animação prove ao filme plasticidade e fluidez à narrativa.



Figura 4 - frame do filme *Valsa com Bashir* (2009) de Ari Folman de uma cena de descontração entre os soldados.

O filme vai escalando para cenas cada vez mais explícitas e absurdas da guerra e a animação vai afastando o espectador da sensação de realidade dos eventos. Como tudo passa a ter o mesmo peso de evidência, a história vai parecendo cada vez mais imaginada e como um pesadelo. A frieza como alguns dos personagens lidam e narram os fatos, o esquecimento do autor e as cenas de descontração dos soldados contribuem para que cada vez mais afastemos a narrativa da realidade. Ao utilizar nos últimos quase dois minutos de filme as imagens de arquivo em captação direta, toda a realidade do filme e dos eventos é reafirmada e o contraste entre a impressão de absurdo e a veracidade dos fatos impactam de uma só vez os espectadores.



Figura 5 - frame do filme *Valsa com Bashir* (2009) de Ari Folman de uma cena em que Folman conversa com uma especialista em estresse pós traumático e ela explica sobre o processo de um fotógrafo de guerra que se dá conta do que está vivendo e sente o impacto do trauma.

3 BIOGRAFIA PERPASSANDO PELA CULTURA ORAL

O Divino, De Repente (2009) é um documentário animado com ficção experimental sobre Ubiraci Crispim de Freitas, também conhecido por Divino. O filme se dá mesclando diferentes técnicas de animação e gravações em captação direta para contar a história de Divino, um homem paraibano que vive em São Paulo e fala muito rápido, tendo inspirado a piada interna de que para entendê-lo seriam necessárias legendas animadas, porque se a legenda fosse em texto não daria tempo de ler. A brincadeira levou a todo um processo criativo que culminou no filme *O Divino, De Repente* (2009).

Tudo no curta-metragem parte do Divino: os repentes são uma maneira pela qual ele se expressa, o design dos personagens animados para ilustrar os repentes foi baseado em seu desenho, a escolha por técnicas de animação analógicas foi feita com base no fato de o trabalho do Divino como jardineiro da Produtora Trattoria ser muito manual. O filme traz muito dos repentes e da cultura nordestina, mas esse não foi o foco de Fábio Yamaji, diretor, roteirista, montador e diretor de arte do filme, que na verdade focou na pessoa e na vida de Ubiraci Crispim de Freitas, o Divino.



Figura 6 - frame do filme *O Divino, De Repente* (2009) no qual é possível ver o design dos personagens usados para criar a “legenda desenhada” dos repentes cantados por Ubiraci.

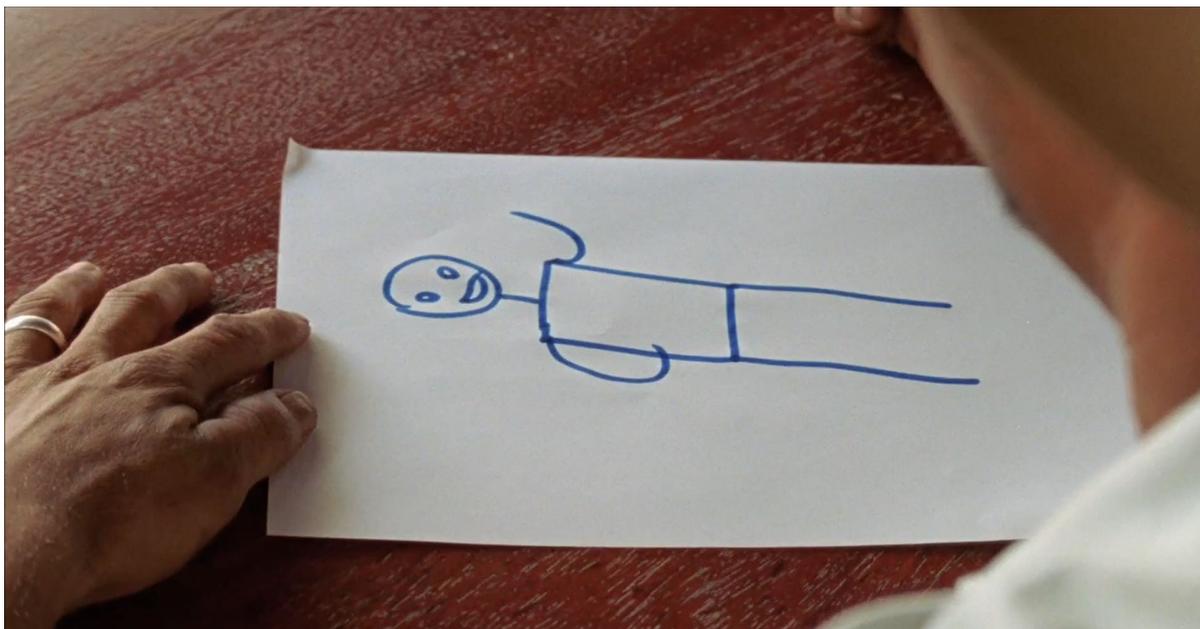


Figura 7 - frame do filme *O Divino, De Repente* (2009) no qual mostra o desenho de Ubiraci que foi usado como base para criação do design dos personagens.

O filme foi feito de forma muito colaborativa segundo Fábio, para a animação da rotoscopia de Divino cantando os repentes foram convidados vários animadores que animaram cada repente em uma técnica gráfica diferente. Um dos repentes não é acompanhado do rosto do Divino animado em rotoscopia, ele foi animado em um dedoche de feltro por ter sido incluído durante a produção. Este repente foi lembrado durante o encontro de Divino com um funcionário do estúdio no dia da gravação.



Figura 8 -*Making-of* do filme *O Divino, De Repente* (2009) onde é possível ver um pouco do processo de rotoscopia e seu resultado (Misae, 2021).

É importante notar que Divino não é repentista, ele não improvisa e no filme canta repentes que foram parte da sua infância, ensinados por seu avô. Fábio conta que selecionou os repentes trazidos por Divino antes da gravação, mas que o filme não tem um arco narrativo estruturado e por isso usou do formato do curta para fazer essa experimentação e trabalhar com certa imprevisibilidade. Ganhou vários prêmios e achou interessante a multiplicidade do filme por poder inscrever em muitos festivais e categorias, uma vez que o curta engloba muitas definições.

O filme *O Divino, De Repente* (Fábio Yamaji, 2009), por exemplo, foi exibido em diferentes festivais e recebeu prêmios tanto na categoria de melhor filme documentário como na de melhor filme experimental. A exibição de documentários animados cuja classificação não é muito delimitada, como *O Divino, De Repente*, em um festival de cinema documentário pode levar seu espectador a uma leitura documentarizante do filme, pois, neste caso, o espectador espera que um festival com esse perfil exiba somente filmes documentários. O festival funciona, dessa forma, como uma instituição que age sobre a obra impondo-lhe uma construção de sentido segundo o modo documentarizante. (Serra, 2011).

Sobre o processo de execução do filme, Fábio diz não ter feito uma pré-produção muito rígida, o curta foi muito mais trabalhado e resolvido durante a produção, ele diz que foi “um processo bem orgânico, construindo à medida que o filme é feito”. Ele reforça que o processo mais voltado para a produção é inerente do documentário e que mesmo sendo um documentário animado é necessário que o cineasta investigue o assunto ao longo da execução e permita que as novas informações e materiais guiem o direcionamento do filme e mudem o planejamento da pré-produção quando necessário.

Na visão de Fábio os documentários animados têm ganhado destaque por trazer uma nova visão do potencial da animação, uma vez que a animação foi colocada em um local de muitos estereótipos e se é esperado certos tipos elementos e narrativas específicas quando se assiste algo criado com essa técnica. Reforça que esses estereótipos vão contra a premissa e vocação da animação da possibilidade de se criar o que quiser.

No curta o personagem rompe a quarta parede em diversos momentos. Em um desses momentos ele fala sobre a técnica de animação e logo em seguida o vemos animado em *pixilation*. Essas filmagens do Divino explicando sobre animação, criando o design do personagem, falando com o projetista no início do filme, explicitam para o espectador o envolvimento dele na construção do filme e quanto o filme parte dele. Isso reforça um fator que foi assumido por Fábio no filme e que é uma tendência em documentários animados: o trabalho de forma colaborativa, inclusive entre realizador e sujeito do filme (Serra, 2011).

Por ser um filme sobre a trajetória de vida de Divino, seu depoimento fazer parte do filme e ele estar vivo, seu envolvimento no filme é essencial. Por outro lado, há documentários como *Nyosha* (2012), de Yael Dekel e Liran Kapel que é uma animação documental biográfica sobre a avó de Liran, porém feita após seu falecimento. O filme aborda a infância da avó e é baseado em um relato fechado, por tanto a trajetória do filme e o processo de construção do mesmo trilham caminhos bem diferentes.

Quando Divino fala sobre si no filme, ele reforça a leitura do filme enquanto documentário. Ao intercalar essas cenas com as animações o leitor pode perder um pouco da percepção do curta como documentário, porém esses trechos trazem sobre uma forma a qual o personagem usa para se expressar, sua bagagem cultural e são uma outra forma de trabalhar sobre o Divino lírica e visualmente. Assim, as camadas trabalham juntas para fundamentar o filme enquanto documentário animado.

4 MANIPULAÇÃO DA REALIDADE

Dossiê Rê Bordosa (2008) é um documentário que através do humor aborda a decisão do cartunista Arnaldo Angeli Filho em encerrar a personagem Rê Bordosa. Cesar Cabral conta, mesclando realidade e ficção, os processos de Angeli que o levariam a “assassinar” a personagem. O filme trabalha usando da técnica da animação e extrapolando características e vícios próprios do documentário, acabando por levantar questões sobre compromisso com realidade, simulação e manipulação de fatos.

As identidades construídas nas HQ's da Rê Bordosa nos mostram uma mulher sem idade definida, alcoólatra, ninfomaniaca, desbocada, desprovida de bom senso, promíscua, libertina e transgressora. Antes escondida, Rê Bordosa nos mostra uma mulher que se expressa como ser real, ocupando lugares que antes só eram permitidos aos homens, uma mulher que sabia do seu potencial, que se virava por si mesma, sem a ajuda de homem algum. Demonstrando ser uma mulher liberal, Rê Bordosa demonstra abertamente seu interesse pela realização sexual fora do casamento, tornando-se conhecida por se apresentar em situações um tanto quanto inusitadas frente à moral cristã e machista brasileira, oscilando entre noites de farra e dias de ressaca imersa em sua banheira. (Tavares, 2013).

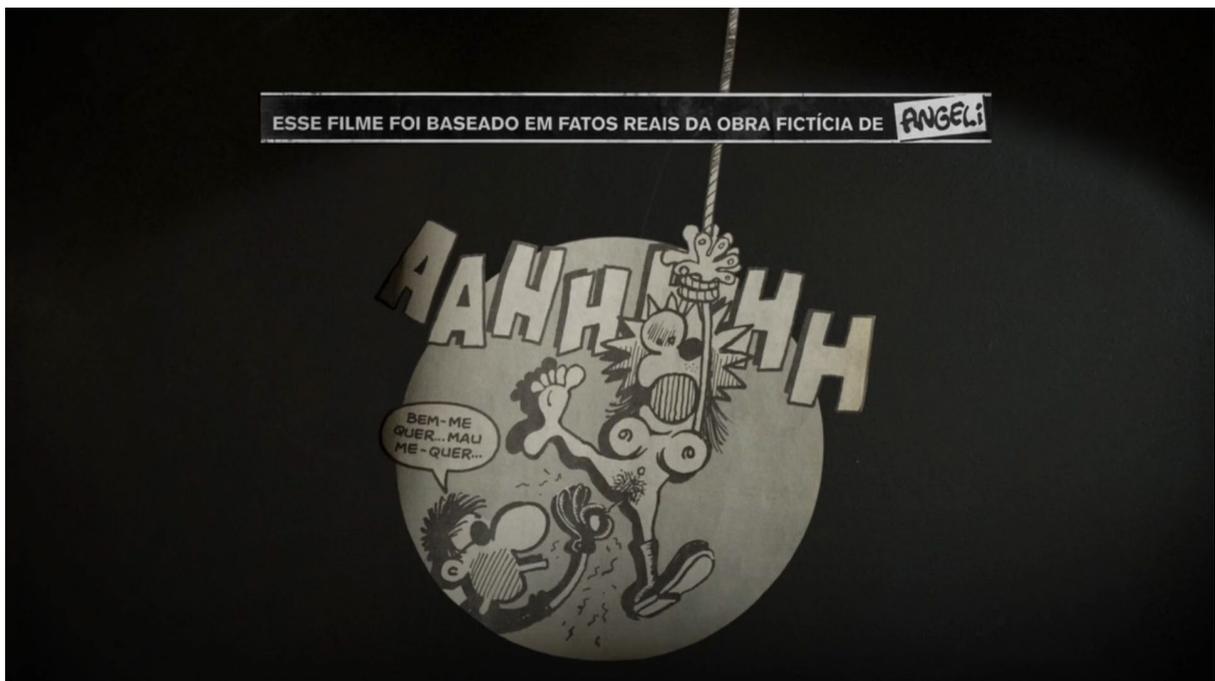


Figura 9 - Frame do filme *Dossiê Rê Bordosa* (2008) de Cesar Cabral.

Cesar Cabral, diretor e animador do filme, também responsável pelo argumento, roteiro e montagem, coloca o filme como “baseado em fatos reais da obra fictícia de Angeli”. Ao criar o documentário ele simula nas cenas elementos próprios de documentário como desfoques, balances de câmera, microfones que invadem o enquadramento, simulando acasos que são

mantidos em documentários com a justificativa do compromisso com a realidade estar acima de tudo. Também, no início da primeira fala de cada personagem há o crédito com nome e uma informação sobre o entrevistado, o que é comum em muitos documentários televisivos (Serra, 2011). Esse vocabulário filmico característico de produções documentais apropriado com o exagero típico do cinema de animação dá ao filme um tom de paródia, sem deixar de reforçar a visão do filme como documentário.



Figura 10 - Frame do filme *Dossiê Rê Bordosa* (2008) em que se vê simulação de microfone invadindo o enquadramento.

Durante a animação ou pós-produção Cesar cria essas falhas que acontecem em captação direta, mas que na animação precisam ser produzidas virtualmente uma vez que a animação é toda controlada, onde não existe esse tipo de erro, que foi criado para reforçar essa ideia de realidade e complementar a sátira ao gênero. Para criar uma atuação de personagem crível e de maneira a cada pessoa ter uma personalidade única, baseando-se totalmente nos vídeos das entrevistas. Durante os créditos é colocado em um split screen Angeli falando em captação direta e em animação lado a lado, fortalecendo o vínculo do filme com o real.



Figura 11 - Frame do filme *Dossiê Rê Bordosa* (2008) em que se vê simulação de desfoque acidental.

O próprio Angeli relata o processo de encerrar a personagem como um assassinato e faz várias tirinhas mostrando as tentativas de matar a Rê Bordosa, e a personagem voltou para “assombrar” o autor várias vezes, em 2012 foi lançada uma edição de luxo pela Companhia das Letras intitulada “Toda Rê Bordosa” com suas tirinhas. Houve também uma edição da revista Chiclete com Banana intitulada “Rê Bordosa - A Morte da Porrالoca” que apresentou a opinião de artistas e celebridades manifestando a indignação pela morte da personagem Rê Bordosa.

Assim, o filme *Dossiê Rê Bordosa* é uma abordagem artística construída manipulando a realidade das tirinhas, ou seja, uma obra literária, sobre o processo da carreira de Angeli de encerrar sua personagem e que também foi feita manipulando a realidade. Um dos motivos declarados por Angeli para encerrar a carreira de Rê Bordosa ao se incluir no mundo das tirinhas da personagem foi o fato de ela ter crescido mais que ele, e o autor não conseguir lidar com o fato de sua obra ter se tornado maior que ele.

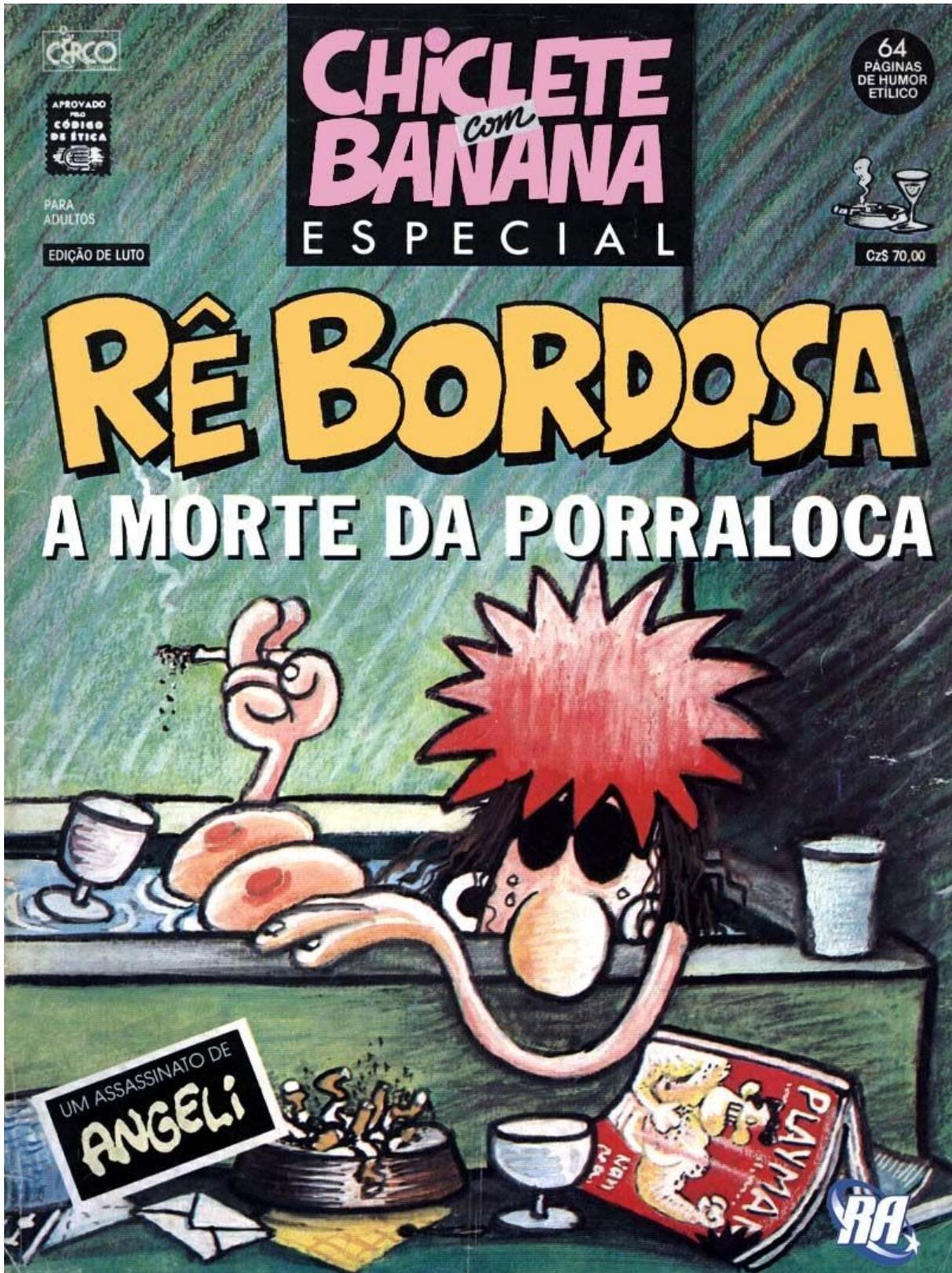


Figura 12 - capa da edição especial da revista Chiclete com Banana intitulada Rê Bordosa - A Morte da Porraloça.

A “morte” da personagem no universo dos quadrinhos de Angeli teve uma repercussão social, assim pertencendo também ao mundo real, assim como demonstra a matéria do Jornal

Folha de São Paulo da época. César declarou na entrevista ter distorcido e manipulado relatos e entrevistas a fim de fazê-los trabalhar a favor do ponto de vista do autor e do filme, colocando em questão a manipulação que ocorre em muitos documentários.

Construída a partir de entrevistas reais re-trabalhadas (através de seleção e montagem de falas) para dar o sentido e o tom cômico almejado pelo diretor Cesar Cabral, a animação *stop motion* foi produzida em conjunto com a edição das entrevistas, segundo a proposta de resgatar o humor próprio dos cartuns de Angeli e de explorar a liberdade criativa da animação além de, ao mesmo tempo, preservar a autenticidade das entrevistas, dos fatos em torno do fim da 149 personagem e, em especial, da obra de Angeli, com o intuito de conferir ao filme uma qualidade documental. Nesse sentido, por exemplo, as falas de Rê Bordosa no filme não foram criadas para o filme, mas foram selecionadas de “tirinhas” da personagem publicadas nas revistas de Angeli e as cenas ficcionais, como os flashbacks, foram criadas a partir de cenas da própria obra do cartunista. (Serra, 2011).

Segundo o autor, a junção da técnica da animação e do gênero documental tornou o processo de trabalhar no filme muito interessante. Ao contrário do que se costuma ser feito em animações, com uma pré-produção sólida na qual já se sabe qual será o resultado do filme, Cesar explorou um pouco do processo documental construindo o filme e modificando-o ao longo da execução e no desenrolar da coleta das entrevistas. No projeto inicial do filme, as entrevistas com as personagens reais, com vida fora dos quadrinhos de Angeli, seriam apresentadas em captura direta e apenas as personagens existentes somente no universo de Angeli seriam animadas. Ao optar por trazer todas as personagens apresentadas no filme em animação, Cesar borra a linha entre o real e a ficção ainda mais, tratando personagens de Angeli e pessoas reais igualmente e inserindo todos no mesmo universo.

Ao escolher pelo *stop motion*, uma técnica confortável para si, Cesar também buscou ter liberdade do traço de Angeli para reconstruir o universo da obra do cartunista. Para ele o *stop motion* aproxima o filme mais do documentário por ter o real muito presente, uma vez que os personagens, os cenários são palpáveis, são físicos. Além disso, o cineasta crê que o contato com massinha aproxima da vivência das pessoas fazendo com que os espectadores projetem isso no filme.



Figura 13 - design original de Rê Bordosa por Angeli em cena na famosa banheira.



Figura 14 - Frame do filme *Dossiê Rê Bordosa* (2008) em que se vê Rê Bordosa recriada como boneco de *stop motion* na adaptação do design de personagem por Cesar Cabral.

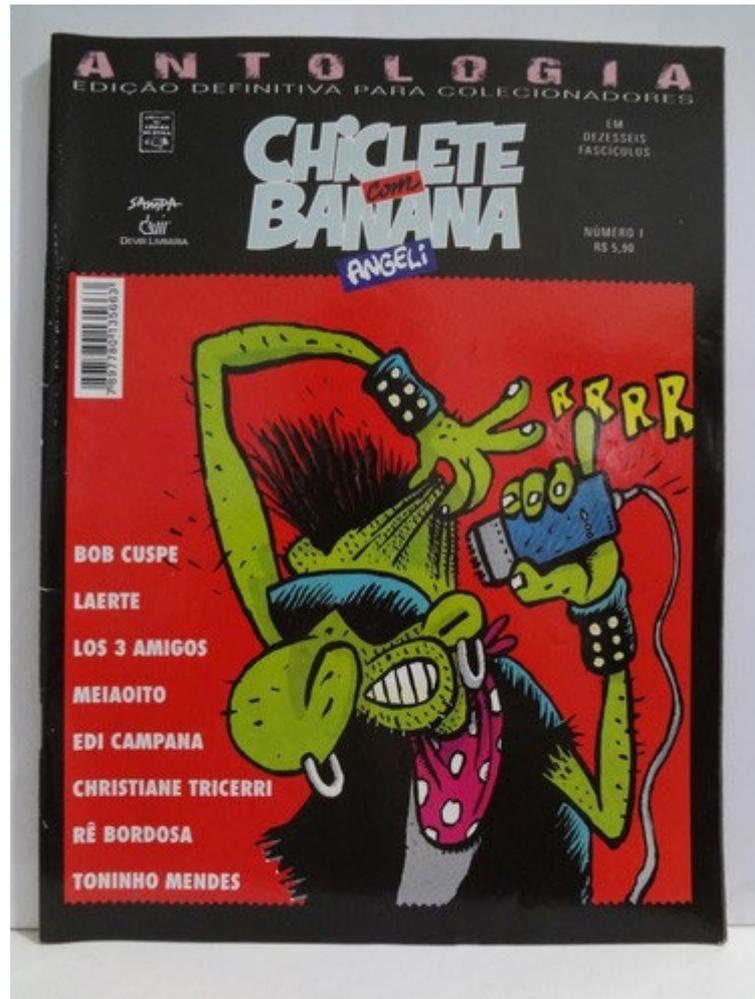


Figura 15 - design original de Bob Cuspe por Angeli em capa da revista Chiclete com Banana.

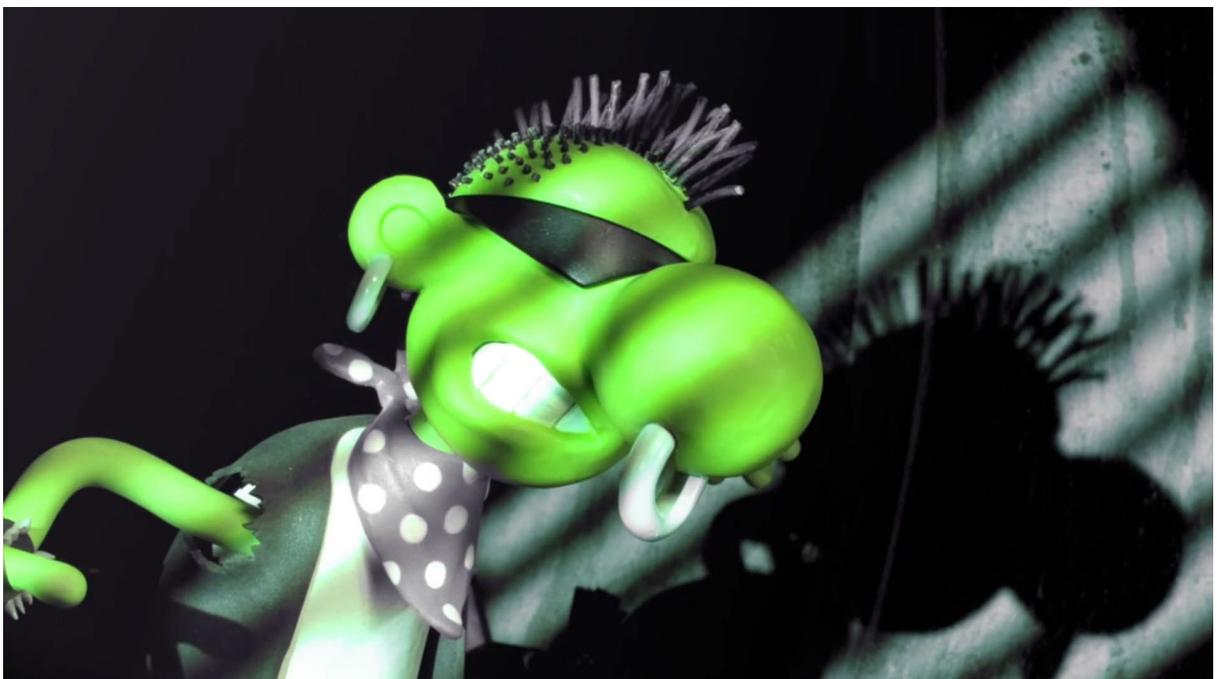


Figura 16 - Frame do filme *Dossiê Rê Bordosa* (2008) em que se vê Bob Cuspe recriado como boneco de *stop motion* na adaptação do design de personagem por Cesar Cabral.

Ao longo dos 3 anos de produção, Cesar acredita que as ideias foram se transformando e objetivos foram ficando claros, ele diz que durante produção foi ficando imerso e perdendo a noção como ficaria o filme, mas ficou muito feliz com o resultado. Cesar vê que o filme mantém um diálogo com o universo do Angeli, através do estilo e outras pontes.

Quanto ao público Cesar diz que extrapolou as pessoas que ele esperava atingir, o universo do quadrinho, da animação, os fãs da obra de Angeli. Ele conta que no Festival de Gramado pode apresentar o filme para um grupo de adolescentes que muito provavelmente nunca tinha tido contato com a obra de Angeli tanto pela idade quanto pela origem e ainda assim o filme funcionou super bem, esse sucesso é creditado pelo autor pelo humor do filme.

A atuação da animação dos personagens de pessoas reais foi baseada na imagem da filmagem das entrevistas, observando o gestual e a expressão corporal dessas pessoas, e para cada um dos personagens foi criada uma “personalidade corporal”. O uso do som das entrevistas cria uma ponte do filme com o filme *Ryan*, citado anteriormente, uma vez que o filme foi construído com base no áudio de uma entrevista com Ryan Larkin antes de sua morte. O som em documentários animados tem um papel importante e muitas vezes é utilizado como âncora do filme para com a realidade.

Coreografia – No cinema de animação a coreografia não está propriamente relacionada com teoria de dança, mas sim com o movimento dos corpos. Segundo Paul Wells, “a narrativa é frequentemente desempenhada puramente através do movimento do corpo tal qual ele é representado no filme animado” (Wells, 1998, p.112). Coreografia está associada especialmente à impressão de peso e espaço que a figura ou objeto animado apresenta ter e que é essencial para sua associação com a forma humana ou de outro ser vivo. (Serra, 2011).

É parte importantíssima da animação a atuação dos personagens, muitas vezes os animadores partem de gravações ou do próprio corpo para entender e criar movimentos, expressões, maneirismos, posturas etc. Ficou famoso, através de documentários da Disney sobre como eram feitas suas produções, o fato de animadores terem espelhos em suas mesas para poderem estudar suas expressões para criar as animações. No *making-of* de *Jurassic Park* (1993) vemos os animadores simularem com seus corpos como seriam os movimentos dos tiranossauros e velociraptors para terem melhores resultados na animação CGI. Indo de encontro com o processo de Cesar para animar as entrevistas, temos o filme *Alice no País das Maravilhas* (1951), para o qual a atriz Kathryn Beaumont não apenas dublou a Alice, mas também foi gravada como base para criar a animação de várias das cenas, utilizando-se inclusive de rotoscopia.

5 RECONSTRUÇÃO SENSÍVEL DA MEMÓRIA

O curta *Guaxuma* (2018), de Nara Normande, é um filme autobiográfico sobre a infância e juventude da cineasta, assim a construção do curta é bem diferente dos outros filmes abordados, se aproximando mais da construção ficcional da animação. Segundo ela o filme é um “documentário um pouco ficcionalizado”. Nara conta que não teve uma conduta cinematográfica formal, sua primeira preocupação foi contar sua história e que “Guaxuma se transformou num documentário, mas poderia não ter sido”.

O autorretrato é um subgênero artístico que caminhou por diversas vanguardas da história da arte, imergindo em múltiplas linguagens artísticas como a pintura, a fotografia e posteriormente o cinema. Com o advento do audiovisual, os autorretratos que antes começavam e terminavam num único enquadramento passam a atingir novas camadas na composição da auto projeção do artista, expandindo-se sensorialmente com o ganho do som e do movimento. O enquadramento, antes fixo, torna-se uma sequência que se mantém em fluxo, preenchida por fragmentos visuais e sonoros que se costuram na mesma projeção. (Buccini e Moura, 2020).

A concepção do filme segundo Nara foi bem orgânica e lenta, com a coleta de muitas referências e sendo construído ao longo de suas viagens para Guaxuma. O processo começou antes do acidente de Tayra, seria um filme sobre a sua vida em Guaxuma, sobre morar lá e sobre voltar para lá em viagens após sua mudança. Após o acidente, em 2012, o filme se torna uma maneira de falar sobre a amizade das duas, nesse momento Nara começa a escrever efetivamente a narração em off que ouvimos no filme e a criar algumas das imagens. Após a aprovação por um edital de fomento de Recife, Nara dedica-se à pré-produção do filme amadurecendo-o, mas na hora de iniciar a produção de fato foi necessária a parceria com a França para terminar de custear o filme. Com a entrada dos franceses a fase de pré-produção tem mais uma fase com mais mudanças.

Assim é possível trazer um paralelo com *Valsa com Bashir* citado anteriormente, ambos são filmes autobiográficos que trabalham memória e que trazem lembranças traumáticas de seus autores para as telas. Porém se em *Valsa com Bashir* Ari Folman mostra seu processo de investigar o próprio passado para entender essas memórias, Nara Normande faz essa investigação na pré-produção e traz em seu filme uma reconstrução sensível e poética desses momentos.



Figura 17 - Frame do *Making-Of* do filme *Guaxuma* (2008) em que se vê os frames para o animático do filme.

Já nos primeiros momentos da pré-produção Nara trabalhou com o montador do filme, Eduardo Serrano, fazendo animáticos e alterando o roteiro de forma a pensar na montagem. Embora o filme seja muito pessoal, o processo envolveu uma equipe que trabalhou de forma bastante colaborativa. Assim, o desenvolvimento do filme foi muito próximo da concepção e execução de um filme de animação ficcional, sendo bem delineado na pré-produção, com poucas mudanças durante a produção e pós-produção, causadas principalmente por razões técnicas de execução das animações ou na mesa de edição como cenas e narrações retiradas.

Desde o início da concepção do filme o objetivo foi fazer um filme animado, a ideia de atores nunca apeteceu Nara, por ser uma história muito pessoal ela sentia que recriá-la em *live action* não iria gerar o impacto pretendido. Com a animação foi possível atingir novos níveis de emoção através de metáforas, simbolismos e efeitos visuais. Nara crê que estabelecer essas outras camadas para o filme com atores encenando a história seria bem mais difícil.

Segundo o diretor de fotografia Henri Alekan a atmosfera cineplástica é —...a integração no complexo plástico de elementos ativos (dinâmicos) – personagens e objectos, e elementos passivos (estáticos) – lugar e cenários, num clima cuja origem é sempre física e cujo resultado é sempre psicológico. A atmosfera é o —ligantel da componente filmica ou pictórica. É a —atmosferal que dá o tom à obra. É através dela que o visual relembra à nossa memória – que acumulou as nossas experiências vividas, que os fenômenos físicos (frio, chuva, nevoeiro, sol, calor, seca, etc) têm correspondências psíquicas, que se traduzem por desconforto, tristeza, mistério, medo, angústia, felicidade, alegria, etc. (Alekan, citado por Gil, 2005: 17). (Martins e Tavares, 2010).

A autora então estabeleceu que seria trabalhada a ligação de memória e sonho, a forma como os dois podem ser vividos de maneiras diferentes a cada vez, como as memórias podem ser falsas e ao mesmo tempo parecem muito reais. Nara trabalha isso trazendo diferentes técnicas de animação, e para amarrá-las juntas no filme todas são perpassadas pelo mesmo material: a areia. Essa materialidade traz mais da praia de Guaxuma, trazendo algo palpável da realidade da história, cria uma unidade estética no filme e é trabalhada de diversas maneiras para trazer diversos efeitos e provocar impactos diferentes. Além disso, a forma como a areia é levada e trazida pelo vento, arrastada pelas ondas, inclusive em transições entre as cenas, remete à praia, mas também a efemeridade das lembranças e sonhos.



Figura 18 - Frame do *Making-Of* do filme *Guaxuma* (2008) em que se vê animação sendo feita com um dos tipos de areia mais densa com efeito de areia molhada utilizados no filme.

Nara diz que escolheu qual técnica de animação usar a cada cena pensando na emoção e no impacto que queria criar. Além da técnica, a materialidade (a areia) é diversificada para criar variados efeitos também, tanto na granulometria da areia, variando de mais fina a mais grossa, quanto na cor. Durante a entrevista Nara cita duas cenas: a cena do acidente, na qual são introduzidas areias de cores diferentes para realçar a dramaticidade e o peso do momento, e a do abraço em *stop motion* na praia. Para essa cena Nara ressalta que foi importante a apresentação da praia no começo para que essa cena não criasse uma ruptura no filme, para ela foi importante o *stop motion* para conectar o filme com o real, com o mar, o local onde a história aconteceu, e para trazer o *time lapse* com o sol, evocando um sentimento intenso e trazendo mais camadas de sentido ao filme.



Figura 19 - frame do filme *Guaxuma* (2008) na qual acontece o acidente envolvendo Tayra, nela podemos ver a variação de diferentes cores de areia.

Além do cuidado com a escolha entre as variações dos tipos de areia para a construção da cena de forma a criar diversas sensações e sentimentos ela também é feita na construção de Nara e Tayra. Elas são representadas de diversas maneiras e tamanhos, sendo de tamanho mais próximo ao real, em sacos de areia, ocupando a praia de Guaxuma, ou em versões menores, desenhadas na areia, por vezes com grãos mais finos ou espessos, sendo levadas pelo vento ou mais rígidas, ou não só simplesmente desenhadas, mas criando certo volume e recriadas com alto relevo para as personagens e cenários.



Figura 20 - Frame do *Making-Of* do filme *Guaxuma* (2008) em que se vê animação em *stop motion* sendo feita com os bonecos de saco de areia.

A evolução da narrativa reflete essas variações na materialidade, nos primeiros anos de Nara em Guaxuma as memórias são recriadas em grãos mais leves e fluidos, trazendo a liberdade e suavidade destes momentos de sua infância. Ao tratar de sua juventude na cidade, por outro lado, as composições se tornam mais carregadas, os cenários parecem se fechar mais em torno das personagens e os grãos de areia se tornam mais rígidos, compactados, criando um relevo.



Figura 21 - Frame do *Making-Of* do filme *Guaxuma* (2008) em que se vê animação sendo feita com um dos tipos de areia mais leve e solta utilizados no filme.

Na cena do abraço entre Nara e Tayra em *stop motion* na praia, são rerepresentadas as diferentes variações e texturas apresentadas ao longo do filme, reforçando o efeito criado pelo *time lapse* e trazendo o tempo como elemento forte ao filme. As memórias de Nara vão se entrelaçando em seus diferentes momentos, emoções e texturas. Além desse elemento como forma de amarrar o filme temos também a cena de captação direta do mar que Nara filmou pouco após o acidente de Tayra que acontece bem no final do filme e que remete ao início do filme com a captação direta das fotos da infância e juventude a autora na praia apoiadas na areia.



Figura 22 - Frame do filme *Guaxuma* (2008) da cena do abraço entre Tayra e Nara em *stop motion*.



Figura 23 - Frame do filme *Guaxuma* (2008) da cena do abraço entre Tayra e Nara com areia mais densa.



Figura 24 - Frame do filme *Guaxuma* (2008) da cena do abraço entre Tayra e Nara com areia mais leve.

Esses elementos foram escolhidos por ela para ancorar o filme na realidade, documentalizando-o e buscando evitar que ele se afastasse da emoção. Nara teve a preocupação de que a animação não tornasse o filme uma ilustração didática demais. Essa busca de deixar o real latente no filme vem através do mar, das fotos e do uso de sua voz para narrar o filme. Inicialmente havia sido contratada uma atriz para narrar o filme por Nara, com o receio de que por ser algo muito pessoal a própria voz não funcionasse bem para o filme, mas exatamente para trazer esse elemento de personalidade e de realidade a atriz preparou e dirigiu a voz de Nara segundo recomendações da mesma para fazer a narração do filme.



Figura 25 - Frame do filme *Guaxuma* (2008) de cena em captação direta da praia gravada por Nara logo após o acidente envolvendo Tayra.

A narração em off é apresentada de maneira leve e subjetiva, trabalhada junto com sons de ambiência remetendo a praia como vento, ondas, farfalhar das folhas dos coqueiros, a ambientação sonora carrega o espectador à Guaxuma. Como nota Consuelo Lins, os documentários que tratam de forma mais subjetiva e trazem experiências pessoais recuperam e remodelam o uso da narração em off no gênero, criando uniões inovadoras entre o áudio e o visual de um filme. Nesse momento o filme remonta *Ryan* por ter sido um filme que partiu muito do som, uma vez que foi todo construído a partir da entrevista com Ryan Larkin antes de sua morte, e traz um elemento forte que é comum em documentários animados: a narração em off e âncora com a realidade através do som.



Figura 26 - Frame do filme *Guaxuma* (2008) de fotos da infância e juventude de Nara na areia.

Outra singularidade no som de *Guaxuma* é a música extradiegética, que, após a popularização do gravador portátil, passou a ser menos aceita em documentários (Vidigal, 2009). A música foi feita por Normand Roger, mas Nara quis valorizar bastante o silêncio e as pausas no som do filme, portanto ela escolheu momentos pontuais para músicas e mesmo na narração vemos hiatos. Isto foi feito para gerar uma emoção equilibrada no filme, evitando exagerar no drama e cair em um lugar de exagero, que também é vinculado a essa estranheza que os documentaristas costumam sentir em relação a música adicionada na montagem.

A autora e diretora do filme *O Processo* (2018), Maria Augusta Ramos, expõe essa repulsa dentro do documentário à música extradiegética ao dizer que “o som é cinquenta por cento de toda a realidade. Se eu extirpo o som relacionado à imagem e o substituo por música ou algum outro ruído criado eletronicamente, a realidade se perdeu.” (Harazim, 2007). No fim do filme Nara canta a música *Do you realize??* (2002) da banda The Flaming Lips após as fotos de sua infância se tornarem pássaros de papel e voarem para o horizonte, para ela essa música tem um outro lugar e outro significado no filme.



Figura 27 - Frame do filme *Guaxuma* (2008) da cena na qual ouvimos Nara cantar *Do You Realize??* de The Flaming Lips enquanto as fotos de sua infância e juventude se tornam pássaros de papel e voam para longe.

6 CONCLUSÃO

Iniciei este trabalho com a intenção de falar sobre os efeitos obtidos nos filmes e os afetos criados no público através do cruzamento de animação e documentário. Tive o prazer de conseguir falar com todos os autores que procurei e de saber mais sobre o processo de concepção e produção dos três filmes que escolhi tratar. Ao longo das entrevistas com os três artistas me ficou muito claro o quão mais interessante, tanto para mim quanto para esse trabalho, seria falar dos processos e das mudanças acarretadas na produção desses filmes pela escolha da junção da técnica com o gênero.

A partir dessa mudança do meu ponto de vista muito desse trabalho também se transformou e, seu percurso, conteúdo e objetivo também mudaram. Dessa forma vejo que o trajeto desse texto se aproximou mais das maneiras do documentário tendo mudanças na execução, objetivo e foco ao longo da linha investigativa para produção.

Concordo com Fábio Yamaji, quando em sua entrevista ele diz que “Não é qualquer animador que se arrisca a isso (fazer um documentário animado), que tem essa confiança de ver o que acontece.”. Sair dos moldes da animação e arriscar uma produção com uma técnica demorada contando com a imprevisibilidade e sem um vislumbre de qual será o resultado desse processo é realmente assustador.

Ainda assim eu acredito que a animação tem muito a ganhar com esse processo mais investigativo e aberto a mudanças. Bem como o documentário tem muito a ganhar com os simbolismos, metáforas e outros efeitos e afetos que a animação pode abarcar enquanto técnica, assim como Nara Normande pontuou em nossa conversa.

A solução dada para encontrar um equilíbrio por Cesar Cabral, que vê o documentário como compromisso com a realidade e a animação como uma ferramenta para criar mundos, foi muito especial e o colocou numa fronteira entre documentário e paródia. Cesar se apropriou da característica do documentário de se assumir enquanto filme e expor “erros” para manter o comprometimento com os fatos e simulou-os com animação, através de desfoques, microfones que invadem a câmera etc.

Percebe-se nos três filmes estudados a presença de imagens em captação direta como forma de ancorar o filme a realidade, mesmo que apenas durante os créditos. O que demonstra que os autores ainda sentem a necessidade de apresentar visualmente provas ao espectador de que aquilo que está sendo apresentado tem de fato uma ligação com a realidade. Como colocado por Ward, é importante julgar o peso de verdade dos fatos com sua relação com o mundo real e não a partir de critérios formais ou estéticos.

Podemos também notar como fator comum aos filmes analisados, bem como aos citados quando falado sobre definições e histórico, a maneira que a memória e trauma são assuntos recorrentes aos filmes que trabalham o documentário através da animação, assim como a biografia e a autobiografia é bem presente. A relevância do som nestes filmes também é algo importante de ser citado, muitos destes filmes partem de registros sonoros e a narração em off é um elemento frequente.

Cada autor buscou à sua maneira trabalhar a técnica e o gênero juntos e o que explorar de cada um deles em seus filmes, tanto em metodologias, quanto em efeitos e possibilidades. A história dos encontros entre animação e documentário remonta ao começo da história do cinema, ainda assim muitas vezes o público vê os documentários animados como uma forma de novidade ou invocação. Esse recente interesse por esta junção é reforçado por quão recentes são os textos sobre o assunto e pelo ainda pequeno, mas crescente número de filmes e estudos.

REFERÊNCIAS

Alice no País das Maravilhas. Direção: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Produção: Walt Disney. Estados Unidos, 1951. 75 minutos, cor.

ARRAIS, César Henrique R. **Valsa com Bashir: subjetividade, memória e geopolítica no documentário contemporâneo**. 2012. 144 f., il. Dissertação (Mestrado em Comunicação) — Universidade de Brasília, Brasília, 2012.

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

DE OLIVEIRA, Flávio Gomes. **Animação como mecanismo de produção de Documentários, estudo de caso: Maria Grampinho**. 2019. Disponível em <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/777/o/13_Animação_como_mecanismo_de_produção_de_Documentários_estudo_de_caso-_Maria_Grampinho.pdf>. Acesso em 05/08/2021

DIEUZEIDE, Maria Ines. **Possibilidades da animação no documentário de autorrepresentação: Uma análise de “Valsa com Bashir”**, 2012, Dossiê Rê Bordosa. Direção: Cesar Cabral. Produção: Carol Scalice. Vimeo. 27/10/2009. 15 minutos. Disponível em: <<https://vimeo.com/7296571>>. Acesso em: 05/02/2021.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações**. Fortaleza, 7º encontro nacional da história da mídia, 2009. Disponível em <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-20091/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovaco es.pdf>>. Acesso em 07/05/2021.

GUAXUMA by Nara Normande | Making Of. Direção: Nara Normande. Produção: Damien Megherbi & Justin Pechberty (Les Valseurs). Vimeo. 27/10/2019. 04 minutos. Disponível em: <<https://vimeo.com/369179956>>. Acesso em: 18/07/2021.

Guaxuma. Direção: Nara Normande. Produção: Damien Megherbi & Justin Pechberty (Les Valseurs). Vimeo. 12/11/2019. 14 minutos. Disponível em: <<https://vimeo.com/372750763>>. Acesso em: 05/02/2021.

Jurassic Park. Direção: Steven Spielberg. Produção: Kathleen Kennedy, Gerald R. Molen. Estados Unidos, 1993. 128 minutos, cor.

LINS, Consuelo. **O ensaio no documentário e a questão da narração em off**. FREIRE FILHO, João & HERSCHMANN, Micael. Novos rumos da cultura da mídia: indústrias, produtos, audiências, 2007.

Macapá. Direção: Marcos Ponts. Produção: Marcos Ponts, Raffaele Petrini, Joaquim Haickel. Brasil, 2015. 8 minutos, cor.

MARTINS, India Mara. **DOCUMENTÁRIO ANIMADO: um novo projeto de cinema documentário**. Disponível em < http://www.compos.org.br/data/biblioteca_384.pdf>. Acesso em 07/05/2021.

MARTINS, Índia Mara. **O documentário animado “Ryan” e o psicorrealismo**. C-Legenda-Revista do Programa de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense, n. 16, 2006. Disponível em <<https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36715>>. Acesso em 20/07/2021.

MARTINS, India Mara; TAVARES, Denise. **Documentário animado, uma estratégia para biografias: o caso Ryan**. DOC On-line: Revista Digital de Cinema Documentário, n. 9, p. 80-106, 2010. Disponível em <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3662223.pdf>>. Acesso em 20/07/2021.

MISAE, Vitoria. **‘Animar é como brincar de ser deus’**. Anima#Labjor FAAP. São Paulo, mar. 31, 2021. Disponível em <<https://medium.com/labjorfaap/animar-é-como-brincar-de-serdeus-eadea2cbe5b8>>. Acesso em 10/08/2021.

MOURA, Carolina de Lima Silva; BUCCINI, Marcos. **As Praias de Nara: O autorretrato animado em “Guaxuma”**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2020. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2020/resumos/R15-0223-1.pdf>>. Acesso em 25/07/2021.

Nanook, o esquimó. Direção: Robert J. Flaherty. Produção: Revillon Freres. Estados Unidos, 1922. 79 minutos, p&b.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papyrus Editora, 2005.

NICHOLS, Bill. **La Representación de la Realidad**. Barcelona: Paidós, 1997.

O DIVINO, DE REPENTE. Direção: Fábio Yamaji. Produção: Fábio Yamaji e Raquel Pastina. Vimeo. Data de publicação do vídeo. Duração. Disponível em: <URL>. Acesso em: 05/02/2021.

O Processo. Direção: Maria Augusta Ramos. Produção: Leonardo Mecchi. Brasil, 2018. 137 minutos, cor.

OLIVEIRA, Giselli F.; TAVARES, Bruna Toso. **As Identidades Discursivas De Rê Bordosa Na Cena Brasileira Da Década De 80: Uma Análise A Luz Da Teoria Semiolinguística**. 2013. Disponível em <<https://revista.unemat.br/avepalavra/EDICOES/15/artigos/giselibruna.pdf>>. Acesso em 13/06/2021.

RAMOS, Fernão Pessoa; CATANI, Afrânio. **Estudos de Cinema SOCINE 2000**, Porto Alegre: Editora Sulina, 2001

Ryan. Direção: Chris Landreth. Produção: Steven Hoban, Mark Smith, Marcy Page. Canadá, 2004. 14 minutos, cor.

SERRA, Jennifer Jane **O documentário animado: quando a animação encontra o cinema do real**. RuMoRes, [S. l.], v. 5, n. 10, p. 238-258, 2011. DOI: 10.11606/issn.1982-677X.rum.2011.51262. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/51262>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

SERRA, Jennifer Jane. **A vida animada: (re)construções do mundo histórico através do documentário animado**. 2017. 1 recurso online (301 p.). Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP.

SERRA, Jennifer Jane. **O documentário animado e a leitura não-ficcional da animação**. 2011. 182 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP.

SOUZA, Maria Ines Dieuzeide Santos. **A memória assombrada: um estudo da autorrepresentação no documentário animado Valsa com Bashir**. 2012. Urban Science: To Demonstrate How Spiders Fly. Direção: F. Percy Smith. Produção: Kineto Films. Reino Unido, 1909. 58 segundos, p&b.

Valsa com Bashir. Direção: Ari Folman. Produção: Ari Folman. Israel, França, Alemanha, Estados Unidos, Finlândia, Suíça, Bélgica, Austrália, 2009. 90 minutos, cor.

VIDIGAL, Leonardo. **Algumas considerações sobre a música nos filmes de Jean Rouch**. Devires, Belo Horizonte, v. 6, n. 2, p. 46-61, jul/dez

WARD, Paul. **Documentary: the margins of reality**. Nova York: Columbia University Press, 2005

ANEXO 1 – FICHA TÉCNICA DE O DIVINO, DE REPENTE

Título: O Divino, De Repente

Ano: 2009

País: Brasil

Duração: 06'20"

Realização: Fábio Yamaji (direção, produção, roteiro, animação, montagem e direção de arte)

Animação: Fábio Yamaji, Fernando Miller, Marão e Pedro Iuá.

Rotoscopia: Bruno Mazzili, Caterina Renaux, Daniela Mochida, Etienne Yamamoto, Fábio Yamaji, Gika e Jozz

Dedoche: Aline Coelho

Cadernos: Ateliê Portfolio

Fotografia: Marcelo Trotta

Música: André Abujamra

Edição de som: Ana Luiza Pereira

Som direto: Jorge Rezende

Edição de Diálogos: Paula Anhesini

Produção Executiva: Ana Luiza Pereira

Produção: Rocambole Produções e Skerzo Cinema

Apoio: Oca Filmes, Rafael Costa Fotografia e Ateliê Portfolio

Prêmios:

Melhor Animação Brasileira - Júri Popular – 17º Anima Mundi / SP; 2º Lugar – Animação Brasileira – Júri Popular – 17º Anima Mundi / RJ; 10 Melhores pelo Júri Popular – 20º Festival Internacional de Curtas / SP; Prêmio Porta Curtas - 20º Festival Internacional de Curtas / SP; Menção Especial da ABD-SP - 20º Festival Internacional de Curtas / SP; Melhor Montagem – 2º Mostra Marília de Cinema / SP; Melhor Trilha Sonora – 2º Mostra Marília de Cinema / SP; 1º Lugar - 21ª Mostra de Vídeo de Santo André / SP; Prêmio RTP2 Onda Curta – Curta Cinema / RJ; Prêmio do Júri – 6º Amazonas Film Festival / AM; Melhor Trilha Sonora – 16º Vitória Cine Vídeo / ES; Melhor Documentário – 17º Festvídeo de Teresina / PI; Menção Honrosa - I Mostra Juliette de Cinema / PR; Melhor Animação - 7º FestCine Amazônia / RO; Melhor Filme (Curitiba) – 2º Festival do Júri Popular; Melhor Montagem (Geral) - 2º Festival do Júri Popular; Melhor Técnica de Animação – 5º Festival de Animação Locomotiva Garibaldi / RS; Melhor Animação pelo Júri Oficial – 14º Florianópolis Audiovisual Mercosul / SC; Melhor Trilha Sonora - 5º Festival Audiovisual Comunicurtas / PB; Prêmio Especial do Júri - 5º Festival Audiovisual Comunicurtas / PB; Melhor 157 Animação pelo Júri Popular - 4º Festival Cinema com Farinha / PB; Melhor Curta Brasileiro – 8º MUMIA Mostra Udigrudi Mundial de Animação / BH; Melhor Filme Experimental – 37º Jornada Internacional de Cinema da Bahia / BA; Melhor Animação 35mm – 10º Curta-SE Festival Iberoamericano de Cinema / SE; Melhor Curta 35mm - 10º Curta-SE Festival Iberoamericano de Cinema / SE

ANEXO 2 – FICHA TÉCNICA DE DOSSIÊ RÊ BORDOSA

Título: Dossiê Rê Bordosa

Ano: 2008

Duração: 16'

Direção e animação: Cesar Cabral

País: Brasil

Direção de fotografia: Marcelo Trotta

Direção de arte e concepts: Daniel Bruson

Direção de Produção: Anália Tahara

Argumento: Cesar Cabral e Carla Gallo

Roteiro e montagem: Cesar Cabral e Leandro Maciel

Bonecos e cenários: Olyntho Tahara

Produção executiva: Carol Scalice

Entrevistados: Angeli, Laerte, Marcia Aguiar, Paula Madureira, Tales Ab'Saber, Toninho Mendes.

Locução: Lena Whitaker e Odayr Baptista

Vozes: Paulo César Pereio, Laert Sarrumor e Grace Gianoukas

Prêmios:

Menção Honrosa 13° Festival “É Tudo Verdade”; Melhor Roteiro e Melhor Trilha Sonora no 12° Cine-PE; Melhor Curta Metragem Nacional, Prêmio da Crítica e Prêmio do Júri Popular no 1° Festival de Cinema de Paulínia; 16° Anima Mundi – RJ: Melhor Filme, Melhor Animação Brasileira e Prêmio de Aquisição Canal Brasil; 16° Anima Mundi – SP: Melhor Filme e Melhor Animação Brasileira; Prêmio do Júri Popular 10° Festival Internacional de Curtas – BH; Melhor Roteiro e Melhor Montagem no 36° Festival de Gramado; Eleito um dos 10 filmes favoritos do público, Prêmio Espaço Unibanco de Cinema, Prêmio CTAV no 19° Festival Internacional de Curtas – SP; Comunicurtas 2008: Melhor Animação, Prêmio Rômulo e Romero; 6° Curtas Santos: Melhor Som; 3° Festival de Cinema do Paraná: Prêmio de Júri Popular, Melhor Roteiro e Melhor Direção; Melhor Direção no 3° Granimado; Festival Internacional de Curtas – RJ: Prêmio de Júri Popular; 5° Amazonas ç: Melhor Curta Metragem – Júri; 4° Curta Canoa: Melhor Filme; 7° Santa Maria Vídeo e Cinema: Melhor Desenho de Som e Melhor Animação; 20° Festival de Cinema de Viña Del Mar: Melhor Animação Internacional; 1° Animage Festival: Melhor Curta Metragem; 30° Habana Film Festival: Melhor Animação - 3° Lugar; 10° Mostra Londrina: Menção Honrosa; 4° 146 Festival de Atibaia: Melhor Direção; 12° Mostra de Cinema de Tiradentes: Melhor Curta Metragem pelo Júri Popular; 6° Festicine Pantanal: Melhor Curta pelo júri oficial

ANEXO 3 – FICHA TÉCNICA DE GUAXUMA

Título: Guaxuma

Ano: 2018

País: Brasil, em parceria com França

Duração: 14'14"

Direção: Nara Normande

Produção Damien Megherbi e Justin Pechberty (Les Valseurs)

Coprodução: Livia de Melo (Vilarejo Filmes)

Animação: Pedro Iuá, Sylvain Derosne, Diego Akel, Nara Normande, Clemence Bouchereau, Julien Laval, Abi Feijo, Tânia Duarte, Sofia Gutman, Aurore Peuffier, Melody Boulissiere, Anne-Lise Nemorin, Gervaise Duchaussoy

Fotografia: Maíra Iabrudi, Pedro Sotero, Simon Gesrel, Jean-Louis Padis

Edição: Eduardo Serrano

Música: Normand Roger

Voz: Nara Normande

Prêmios:

Anima Mundi | “Canal Brasil” Short Film Award | Brazil (2018)

Festival de Gramado | Grand Prize Best Short | Brazil (2018)

Hamptons International Film Festival | Best Documentary Short | USA (2018)

Ottawa International Animation Film Festival | Best Narrative Short | Canada (2018)

Animatou, International Animation Film Festival | Special Mention of the Jury for Doc'Anim | Switzerland (2018)

Animania | Special Mention of the Jury | Serbia (2018)

Internationale Kurzfilmtage Winterthur | Youth Prize 16+ | Switzerland (2018)

Chicago International Children’s Film Festival | Youth Jury: Best Animated Short, 1st Prize | USA (2018)

São Paulo International Short Film Festival | ABCA prize of Best Animation | Brazil (2018)

São Paulo International Short Film Festival | Public Prize | Brazil (2018)

Festival de Brasília | Best Direction, Best Art Direction, Best Soundtrack | Brazil (2018)

Goiânia Mostra Curtas | Best Short | Brazil (2018)

Festival Du Film Court de Villeurbanne | Best Animation | France (2018)

Panorama Internacional Coisa de Cinema | Indielisboa Prize, APC Prize | Brazil (2018)

Mostra de Cinema de Gostoso | Best Short | Brazil (2018)

Riga International Film Festival 2ANNAS | Best Animation | Latvia (2018)

Mostra de Cinema de Londrina | Best Direction, Best Art Direction | Brazil (2018)

FestCine Recife | Best Animation, Best Editing, ABCA Prize | Brazil (2018)

Tindirindis International Animated Film Festival | Special Mention | Lithuania (2018)

International Film Festival Zoom-Zblizenia | THE BEST ANIMATED FILM award | Poland (2019)

SXSW, South by Southwest Film Festival | Best Animated Short | USA (2019)

Cinequest Film Festival | Best Animated Short | USA (2019)

Guadalajara International Film Festival | Rigo Mora International Award – Best Animated Short | Mexico (2019)

Premios Quirino | Best Short Award | Tenerife, Spain(2019)

Rencontre du Cinéma Européen | Cinécran Prize | France (2019)

Indie Lisboa | Short Film Award, Macao Tourism Award – Best Animated Short, School Award | Portugal (2019)

Aspen ShortsFest | Special Mention for Animation | USA (2019)

Plein la Bobine | Professional Jury Prize | France (2019)
Palm Springs | Best International Short | USA (2019)
Manlleu Film Festival | Audience Award | Spain (2019)
Zabut – International Animated Short Film | Jury Special Mention | Italy (2019)
LA Shorts Fest | Special Mention | USA (2019)
Flickers' Rhode Island International Film Festival | Kidseye International Film Festival First Prize | USA (2019)
New Orleans Film Festival | Helen Hill Award for Animation, Audience Award | USA (2019)