

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ESCOLA DE BELAS ARTES

ELISÂNGELA PEREIRA GOMES

A CONTRIBUIÇÃO DA ANIMAÇÃO PARA O CINEMA DOCUMENTAL

Belo Horizonte - Minas Gerais

ELISÂNGELA PEREIRA GOMES

A CONTRIBUIÇÃO DA ANIMAÇÃO PARA O CINEMA DOCUMENTAL

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Universidade Federal de
Minas Gerais – UFMG como requisito
final para a obtenção do título de
Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Mauricio Silva Gino

Belo Horizonte - Minas Gerais

2014

RESUMO

O trabalho a seguir apresenta a origem e o conceito de gêneros cinematográficos. Aborda, a animação e o documentário. Cita e explica os tipos de animação comumente utilizados, bem como suas vantagens e desvantagens. Detalha as nuances do documentário animado e, por fim, descreve e exemplifica dois filmes que o utilizaram, além de versar sobre suas facilidades e dificuldades de criação.

Palavras-chave: cinema, animação, documentário, imagem, live action, stop motion.

SUMÁRIO

1 Introdução	4
2 Generos cinematográficos	5
2.1 Documentário	5
2.2 Animação	5
2.2.1 Animação 2D convencional ou computadorizada	6
2.2.2 Animação 3D digital	6
2.2.3 Animação em <i>stop motion</i>	7
2 Análises Fílmicas	8
2.1 Ryan (2004)	8
2.1.1 Resumo do filme	8
2.2 Chico Rei (1999)	13
2.2.1 Resumo do filme	14
4 Animação técnica.....	8
4.1 O documentário animado	19
4.2 O que pode ser perfeitamente substituído nas animações e o que não é aconselhável?	20
4.3 Por que a animação contribuiu de forma significativa para esses documentários?	22
5 considerações finais	27
6 Referências	28

1 INTRODUÇÃO

A idéia deste trabalho surgiu durante a criação do filme de final de curso da graduação em cinema de animação. Foi tomado como base minha própria experiência na produção do meu filme de formação. Moro em uma região histórica e decidi fazer um filme que documentasse este local. Minha historia é fictícia, mas o lugar é real ele existe e documentei-o em meu filme.

Nem sempre o documentário animado é sobre um personagem muitas vezes ele é sobre um local histórico e sobre a vivencias das pessoas deste espaço, meu filme trata um lugar que para mim é importante.

O presente trabalho é sobre - A contribuição da animação para o cinema documental - mais concretamente falar sobre alguns temas cinematográficos, explicar de forma simplificada o que é animação e documentário, analisar dois filmes que trabalham com documentário e animação. Trabalhar o motivo pelo qual animação contribui de forma significativa para o documentário apresentando como exemplo os filmes abordados.

Este trabalho está organizado em 3 partes principais. Na parte 1 será abordado o que é documentário e o que é animação, na segunda parte teremos a análise fílmica. Onde serão abordados dois filmes o primeiro é Ryan de Chris Landreth 2006, filme que é completamente animado e o segundo é Chico Rei de André Reis de 1999 que contem partes animada e em live action, na terceira parte será abordado como animação contribuiu positivamente para a construção dos dois documentários animados e por fim será apresentado as considerações finais.

2 GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS

Os gêneros cinematográficos fazem parte de um campo muito amplo e diversificado. Eles existem desde a criação do teatro na Grécia Antiga. Sua importância é tão grande que ainda hoje usamos como tema principal o Drama, a Comédia e Tragédia. Além dos temas principais da pintura - paisagem e retrato - o cinema tem muitos outros, todavia esses temas estão inseridos de forma direta ou indireta nos filmes de outros gêneros, como por exemplo, o documentário.

2.1 Documentário

O documentário é um gênero cinematográfico que se caracteriza pelo compromisso com a exploração da realidade. Mas dessa afirmação não se deve deduzir que ele represente a realidade integralmente. O documentário, assim como o cinema de ficção, é uma representação parcial e subjetiva da realidade.

2.2 Animação

A animação consiste na repetição de imagens que podem ser desenhadas, fotografadas ou modeladas em computador, sendo montadas e exibidas *frame a frame* para dar a sensação de movimento quando exibidas em alta velocidade por meio de um recurso áudio visual. A animação é uma técnica e como técnica pode ser executada de muitas maneiras. As mais comuns são animação são: 2D, 3D, e *Stop Motion*.

2.2.1 Animação 2D convencional ou computadorizada

A animação feita à mão, mais conhecida como 2D, também conhecida como animação por célula ou animação desenhada à mão, é a mais velha e historicamente mais popular forma de animação. Em um desenho animado de forma tradicional, cada quadro é desenhado à mão.

A animação tradicional também é conhecida como animação em células. Nesse estilo, os desenhos são feitos à mão e retraçados ou copiados num plástico transparente (célula). Em seguida, a célula é colocada sobre um fundo pintado e os movimentos são fotografados um a um com uma câmera.

Hoje em dia, porém, estes desenhos são fotografados e remontados em programas de computador destinados a este tipo de animação.

2.2.2 Animação 3D digital

A animação 3D ou animação digital é a arte de criar imagens em movimento utilizando computadores, mais especificamente utilizando recursos de computação gráfica. A animação gráfica caracteriza-se como a união do conceito de animar em um ambiente virtual que imita a realidade, baseando em coordenadas, eixos e linhas. Através dela, é possível construir um objeto, modelar um personagem, realizar movimento e imitar texturas.

2.2.3 Animação em *stop motion*

Stop Motion (que pode ser traduzido como “movimento parado”) é uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Estas fotografias são chamadas de quadros e normalmente são tiradas com a câmera parada em um ponto específico, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar, afinal é isso que dá a idéia de movimento.

O *Stop Motion* é entendido como movimentação pelo fenômeno da Persistência Retiniana. Ele causa a ilusão no cérebro humano de que algo se move continuamente quando existem mais de 12 quadros por segundo. Na verdade, o movimento desta técnica cinematográfica nada mais é do que uma simples ilusão de ótica.

3 ANÁLISES FÍLMICAS

3.1 Ryan (2004)

A animação narra a história de Ryan Larkin, que depois de um grande sucesso, tendo até sido chamado para uma indicação a o Oscar pela animação *Walkin* (1968), se tornou alcoólatra e viciado em cocaína. Nascido em Montreal, em 1943, estudou Belas Artes, e no início dos anos 60 foi contratado pelo *National Film Board of Canadá*. Logo, despertou a admiração de Norman McLaren, que o apoiou na realização de seus primeiros filmes. Seu último trabalho foi *Street Musique* (1972). Após esse filme, não conseguiu produzir outros, devido aos seus problemas com álcool e drogas, e se aposentou em 1978. Faleceu em 2007.

3.1.1 Resumo do filme



Chris Landreth personificado na animação (filme Ryan 2004)

A princípio, o entrevistador se apresenta, fala de si e sobre seus traumas. O cenário é apresentado em tons de sépia. Parece que Chris Landreth está dentro de um banheiro. O cenário começa normal, como em um filme em *live action*, e, gradativamente, torna-se desfocado, como em um sonho ou alucinação. Isso se faz presente em quase todo o filme. As deformações são coloridas em tons fortes, contrastando com o cenário escurecido e triste.

Após o letreiro de iniciação do filme, à medida que Chris caminha no espaço é perceptível a deformação dos personagens em cena. Conforme dito pelo autor, ele trabalha na linha do “psicorrealismo”, denominação criada pelo autor para caracterizar sua técnica.

A definição de psicorrealismo é do próprio Chris Landreth, não encontramos a palavra em nenhum dicionário de língua portuguesa. Expor o realismo do incrível, do complexo, do desordenado, do caótico, qualidades deste mundo que às vezes, e sempre opostas a nós, chamamos de natureza humana. (ROBERTSON, 2004 apud MARTINS e TAVARES, 2010).

O local é escurecido e assemelha-se a um refeitório. Chris senta e começa a falar com Ryan. Chris afirma residir em Toronto, no Canadá, e que há um tempo conhece, “na forma de um pequeno cavalheiro de Montreal, Ryan”. Chris conversa com Ryan sobre gravar a conversa. Ele aceita e começam a discorrer sobre a história de Ryan.

Na animação, Ryan se apresenta graficamente como um homem fragmentado (apagado) como se fosse incompleto e faltassem pedaços do personagem. Sua imagem leva a crer que se trata do emocional do personagem em cena. Suas emoções são traduzidas em uma imagem fragmentada e inacabada, como se o personagem fosse incompleto. Ao longo da narrativa entende-se bem, que pela descrição de si e de suas experiências, que Ryan parece se enxergar fragmentado.



O personagem Ryan (filme Ryan 2004)

Quando Chris mostra um desenho a Larkin, feito pelo artista há trinta anos, que ele está vendo pela primeira vez depois de todo este tempo, a imagem estática torna-se movimentada e é mostrado um fragmento das animações dele e seu maior sucesso *Walkin* (1968). Através desta obra ele foi indicado para o Oscar de melhor curta de animação. Na época, o artista perdeu o prêmio para Walt Disney.

A partir desta parte do documentário são citadas algumas pessoas que foram de grande importância para o artista, começando pela ex-esposa Felicity, representada na imagem abaixo. Segundo Ryan, Felicity foi seu amor por um longo tempo.



Felicity filme Ryan (2004)

Toda a construção da narrativa visual é mostrada de uma forma muito peculiar. Fotos são apresentadas, depois Felicity é apresentada já idosa, fragmentada em riscos animados, como se fosse um rascunho. Seus traços a mostram como um desenho feito por Ryan. O desenho é colorido e brilhante como uma lembrança feliz.

Enquanto a personagem fala, Ryan torna-se preto e branco como se estivesse congelado na cena. Quando Felicity termina sua conversa, torna-se de novo um traço no papel.

Em 1971, três anos depois de *Walkin*, o primeiro grande sucesso de Ryan, este é acometido por outra grande idéia. Uma coisa interessante e que somente a animação pode fazer é tornar uma foto antiga animada, pegar uma pessoa que está dentro dela e colocar para fora do quadro no filme o próprio Ryan sai da foto e em um fundo branco explica sua inspiração. As animações antigas deste período da vida do autor aparecem em cena, e no fim delas, Ryan interage com suas próprias criações, até tudo sumir e o personagem ficar sozinho no vazio, como se esperasse algo. Isso parece mostrar o vazio do próprio autor, pois nesta parte Landreth comenta sobre o bloqueio do artista ao se tornar dependente de drogas.



Darek Lamb (sentado) e Chris Landreth (à direita) (filme Ryan 2004)

Assim como Felicity, Darek Lamb também aparece na narrativa como traços desenhados em caneta. O personagem é colocado na cena como se caísse nela. Tudo neste ponto torna-se novamente cinzento, menos Chris. O desenho de Darek diferente de Felicity é em traços de grafite escurecido como uma lembrança triste.

À medida que Darek fala sobre o maior medo do artista - perder sua inspiração - linhas coloridas saem da cabeça de Chris e Ryan como se fossem linhas mentais. Ryan vai se distanciando, ao mesmo tempo em que estas linhas

tomam seu corpo. Abruptamente, Ryan bate sobre a mesa, voltando ao seu tratamento gráfico anterior, como se estivesse distanciando a alucinação.

Conforme Chris demonstra sua preocupação com Ryan o personagem se exalta, como se cada sentimento ou ações esboçados por ele tomassem realidade na animação. Todos os personagens na animação parecem ser moldados por suas emoções, principalmente Chris e Ryan, como por exemplo, na construção e reação dos personagens em cena.

Durante toda a narrativa tem-se a sensação de que Chris sente os mesmo medos e receios sentidos por Ryan, todos os personagens no espaço parecem que são desfragmentados por suas limitações. Não obstante, as limitações de Chris e Ryan são as mesmas os dois têm os mesmo hematomas animados, ou seja, tem as mesmas marcas luminosas no rosto e corpo que assemelham-se a machucado no entanto são machucados de animação, contudo em Ryan isso é exagerado a o ponto do personagem ser representado quase que por uma linha. Landreth se insere na historia a ponto do documentário ser tanto sobre Ryan quanto sobre ele mesmo.



Ryan e Chris com seus “hematomas animados”. (filme *Ryan* 2004)

Finalmente, Ryan se mostra como um pedinte na rua distorcida do que parece ser uma cidade grande. Chris aparece desfragmentado quanto Ryan do outro lado da rua, conforme mostrado na foto subsequente:



Ryan pedinte cena final (Filme Ryan 2004)

À proporção que o tempo transcorre, a rua se torna vazia, até sobrar apenas Ryan como personagem, cada vez mais desfragmentado. Seu reflexo, no entanto, está inalterado e ele parece jovem. A animação é finalizada.

3.2 Chico Rei (1999)

Nascido em Galanga, no Congo, como um monarca guerreiro e sumo-sacerdote do Deus pagão *Zambi-Apungo*, foi capturado com toda a corte por comerciantes portugueses de escravos e vendido com o filho Muzinga no Rio de Janeiro, de onde foi levado assim como tantos outros escravos africanos em 1740, para trabalhar na mineração de ouro. Serviu cinco anos como escravo, comprou sua carta de alforria, conseguiu comprar uma mina de ouro supostamente esgotada. Com o trabalho na mineração, alforriou outros 400 cativos, entre os quais os integrantes da sua corte africana.

Rei de sua tribo, transformou-se numa figura lendária, considerada o símbolo da liberdade no Brasil, principalmente em Minas Gerais.

Depois da morte do monarca, boa parte da comunidade formada por cativos alforriados abandonou Ouro Preto. Os prováveis motivos foram o esgotamento total da Mina Encardideira, comprada por Chico do Major Augusto, e a perda de prestígio e segurança sem a presença do rei-escravo.

3.2.1 Resumo do filme

João Manoel de Deus, que se intitula o único herdeiro de Chico Rei vivo, narra a história de seu bisavô. Discorre como ele veio ao Brasil pelos navios negreiros. Tudo que o personagem conta se torna animação enquanto a história é narrada. João, porém, é uma pessoa real que está sendo filmada.

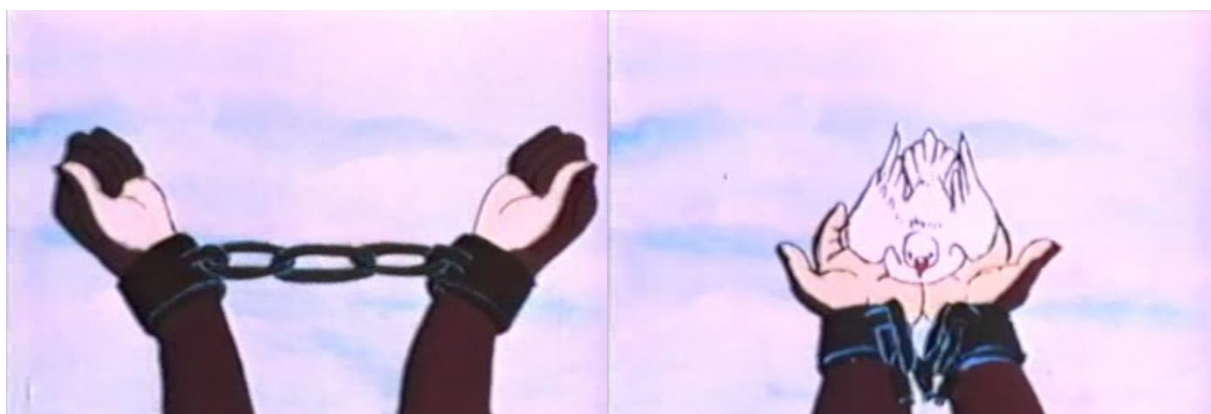


Chico Rei sendo levado como escravo(filme Chico rei 1999)

É descrito o transcorrer da vida de Chico. Essa intervenção é feita com o uso de animação, usada para ilustrar a vida do personagem, seus sentimentos e ações.

No início, João se apresenta e relata a viagem de Chico e sua família até o Brasil, citando fatos acontecidos dentro do navio negreiro, como o protagonista chegou até a costa, quem o comprou e para onde ele foi. Conta como foi o trabalho na mina, o primeiro dia de trabalho de Chico, e o que ele encontrou por lá. Detalha como Chico conseguiu a própria liberdade, a de seu filho e a de todos os que trabalhavam com ele.

No momento em que Chico é liberto, é mostrado em animação o personagem de mãos fechadas. Quando ele abre as mãos, surge um pombo branco, simbolizando a liberdade.



Mãos de Chico Rei algemadas e logo em seguida segurando uma pomba(filme Chico rei 1999)

A igreja de Santa Ifigênia, santa de adoração de Chico, é animada desde a fundação até ficar pronta. Em seguida, é lentamente fundida em uma fotografia. Esse tipo de fusão somente poderá ser feito usando métodos de animação, fazendo com que toda a narrativa ganhe uma forma de apresentação única.



Igreja de santa Ifigênia em transição de animação para fotografia (filme Chico rei 1999)

A coroação de Chico Rei foi feita em Vila Rica, Minas Gerais. O Congado é mostrado e é feita uma fusão entre fotos e animação, especialmente nos cenários. A animação termina em *live action*, com cenas do congado nos dias atuais e com João Manoel representando seu bisavô. Neste momento a animação é finalizada.

4 ANIMAÇÃO TÉCNICA

Stop motion, 2D e 3D e toda variação que pode se tirar disso é, portanto, técnica, e não gênero. Não expressa sentimento, mas sim maneiras de se construir uma idéia.

O ser humano tenta, com a animação, assumir uma presença alusiva simbólica do universo quando há algo concreto. Ele possui uma estética mais estilizada do que o que poderia ser retratado em uma câmera convencional com técnicas menos estilísticas com *live action*.

A animação pode trabalhar com vários temas e técnicas, conforme citado anteriormente. Muitas vezes ela não retrata o ser humano, e quando o retrata nem sempre ele aparece de acordo com o convencional em um *live action* humano comum. Comumente ele é estilizado, tem partes do corpo ressaltadas ou é um personagem humanamente impossível de existir, conforme exemplo a seguir:



Personagens secundários do filme Ryan (2004)

Por sua liberdade criativa, a animação permite a aproximação da compreensão lógica do ser humano, do seu pensamento e imaginação. Através de suas ideias, objetos transformam-se em pessoas e pessoas tornam-se objetos inanimados, por exemplo.

Na animação Ryan, o personagem e o mundo à sua volta são completamente moldados pelo humor dos personagens em cena tal como seus próprios corpos em extrema fragmentação de seus sentidos, tornando-se seus sentimentos, suas memórias, suas fotos. Os desenhos - feitos por ele - das pessoas que passaram por sua vida são transformados em animações, à medida que aparecem totalmente em forma tracejada. Tais técnicas dificilmente conseguiriam ser expressas por uma câmera convencional.

Já na animação Chico Rei, o personagem principal da narrativa aparece estilizado. O narrador, no entanto, aparece em *Live action*. Como a animação tende a representar seus personagens de forma estilizada, o *live action*, em alguns momentos, se faz necessário, a fim de atribuir maior destaque a alguns seres dentro do documentário animado. O narrador não foi substituído por animação (é apresentado em forma humana), talvez por sua importância na narração. Devido à sua relevância, um personagem animado que o representasse não poderia talvez ter o mesmo impacto na narrativa, como pode ser percebido pela seguinte imagem:



João Manuel de Jesus bisneto de Chico Rei (Filme Chico Rei 1999)

4.1 O documentário animado

Os documentários animados são operados por um processo de leitura e narrativa próprios da animação tais como simbolismo, metamorfose, abstração, etc. Todavia, a leitura do documentário animado se faz através de elementos estilísticos comuns dos dois universos: animação e documentário. A animação como técnica tem a vantagem de estar em um campo imagético amplo de explorações muito difíceis de serem realizadas por intermédio de uma câmera comum sem efeitos - mesmo porque tais efeitos são também, do campo da animação. Contudo, ela é uma poderosa ferramenta na hora de contar um fato ou de passar uma idéia através de uma maneira subjetiva, uma vez que explora, de forma muito eficaz, os sentimentos dos personagens em cena.

A animação é capaz de expor sensações como medo, alucinações, amor, pensamentos e idéias. Com isso, tenta mostrar de forma figurada sentimentos através de cores e imagens representativas. O documentário aborda a exploração de realidade sob o ponto de vista do documentarista. A junção do documentário com a animação possibilita a apresentação de sentimentos abstratos traduzidos em

imagens irreais, como é o caso do Ryan. Este tema, porém, é carregado de certa dose de tensão, uma vez que tradicionalmente a animação é equivocadamente entendida como uma “mentirinha” e sua natureza subjetiva vai de encontro à visão tradicional do documentário em *live action*, que é considerado um relato objetivo sobre o que pode ser chamado de realidade parcial.

O fato de animação e documentário serem áreas consideradas contraditórias faz com que estes temas chamem a atenção do espectador para novas possibilidades de representação do mundo, além dos já conhecidos meios empregados no documentário comum. Por isso, apresentam um meio diferente de se abordar as questões apresentadas nos filmes.

Apesar de a grande maioria dos filmes documentais ainda serem em *live action*, tem se destacado nos últimos anos mesmo em pequenas quantidades a produção de documentários animados, feitos de forma parcial ou integral, junto a técnicas de animação que tradicionalmente sempre foram dedicadas à ficção.

Filmes como Ryan (Chris Landreth, 2004), no qual não se percebem nas imagens, à primeira vista, traços do real – ou quando a narrativa visual documental se encontra em um universo animado - podem e querem ser considerados como documentário.

O que pode ser potencialmente interessante é pensar na característica de valorização de aspectos subjetivos das situações, haja vista que a animação tem o poder de trazer outras possibilidades de expressão ao documentarista. A valorização dos aspectos subjetivos é o grande diferencial do documentário animado, pois a animação nos permite documentar o impossível sem se desfazer do real. Ele procura maneiras de mostrar ao espectador a existência dessas referências, não raras vezes, fora do filme. Isso pode ocorrer por meio do áudio das entrevistas ou até mesmo dentro do filme, com cenas reais inseridas em um universo animado ou como lembranças animadas em um universo real.

4.2 O que pode ser perfeitamente substituído nas animações e o que não é aconselhável?

O documentário animado pode ser definido como um filme de situações e fatos, registrados em suporte eletrônico, fílmico, digital, que é utilizado como base para posterior intervenção da animação, muitas vezes computacional. Quase sempre apresenta a valorização de aspectos subjetivos das situações a partir da representação de personagens e cenários.

Esta valorização de aspectos subjetivos determina uma narrativa que concentra em cada elemento de sua estrutura: personagem, ação, ambiente, espaço e tempo, possibilidades de interpretação. Esses elementos trazem consigo uma carga afetiva aplicada ao filme pelo documentarista. Desta forma, a sensibilidade do documentarista busca estimular a nossa, é por isso que, mesmo num curta-metragem, o documentário animado consegue revelar a densidade das personagens e das situações vivenciadas por elas.

Em filmes como *Ryan*, toda a narrativa, bem como os personagens e sentimentos, é construída em forma de animação. *Ryan* é fragmentado sofrido, e parece viver em uma linha tênue entre a vida e a desfragmentação.

No caso da Animação de Chris Landreth, toda uma narrativa visual única é formada tornando praticamente inviável uma parte em *live action*, já que a narrativa parece ser construída no campo do imaginário ou dos sonhos. *Ryan* parece que vai desaparecer a qualquer momento devido a sua inconsistência e Chris tem muitos hematomas imaginários, que seriam muito difíceis de serem materializados através do foco de uma gravação convencional em *live action*.

Em relação ao filme *Chico Rei*, de André Reis, o universo é completamente diferente. O bisneto de Chico é uma figura que parece não poder ser substituído por uma animação, e a própria narração em *live action* é o que torna possível a intervenção da animação no filme.

Os fatos narrados se tornam animados, ao passo que João o bisneto narra a história de uma maneira peculiar. O que é documentado na história, aparentemente, coincide com o que foi narrado durante a sua vida. Uma espécie de história passada de geração para geração.

Entretanto, as duas histórias não seriam as mesmas sem uma intervenção em animação. Ambas possuem aparato para serem colocadas como animações documentais, porque narram de forma animada a situação e os fatos, cada uma com uma interpretação particular do fato. Conforme já visto, o conceito de documentário é totalmente amparado por esses dois filmes, assim como a técnica de animação para mostrar os fatos ocorridos, ou constituir a história como um todo.

4.3 A contribuição da animação para o documentário

A animação é uma representação ficcional, e o documentário pode ser entendido de diversas formas, mas de maneira simples é o filme não totalmente realista, que propõe visões variadas da realidade sob um ou mais pontos de vista.

Desta maneira, podemos chamar de documentário animado os filmes de animação que têm um referente no mundo real, sendo que quase sempre a presença deste é materializada a partir de fotografias, desenhos, filmes, que são organizados no documentário animado e também a parte sonora, que inclui os monólogos ou diálogos, quase sempre provenientes dos personagens representados na animação. Mesmo quando o documentário animado representa situações subjetivas como sensações, sonhos, sentimentos, a relação com o mundo real se dá através da personagem que vivencia estas situações.

Podem ser considerados como trilha os ruídos, narrações e toda tentativa sonora utilizada para dar ênfase a sentimentos e importância ao que está sendo representado imagetivamente, a exemplo dos itens subsequentes:

Descrições de situações, ou seja, que fazem referência direta ao mundo histórico (neste caso, incluímos todos os relatos do passado: biográficos, reconstituições históricas e científicas etc);

Representar sensações, isto é, valorizar as sensações oriundas de estados subjetivos de personagens (sensações como medo, alegria, ansiedade, assim como, sonhos, delírios, imaginações);

Fixar relações entre situações visíveis e invisíveis, estabelecendo vínculos entre o mundo histórico e o mundo subjetivo (misturar situações objetivas com sonhos, delírios, que fazem sentido no universo que representam).

Vale ressaltar que é possível organizar o documentário animado em dois grandes grupos: O primeiro utiliza imagens *live action* com animação; o segundo, mais raro, é o dos documentários completamente animados.

A aproximação da animação com o documentário não impossibilita que o documentário animado utilize de outros recursos para explicar a relação intensa com a temática biográfica.

Por vezes, no documentário tradicional, para se representar algo, é necessário que se faça uma narrativa extensa que poderia ser facilmente representada por imagens dentro da animação. Como no caso de Chico Rei, no qual o personagem narra a vida do seu bisavô. Muito do que é narrado por ele é representado em forma de animação. Tudo que não foi possível de se obter em um documento fotográfico ou que levaria muito tempo para ser encenado em um vídeo convencional foi facilmente substituído por animação.

No entanto, seria simplista dizer que a animação só serve para este propósito. Ela possibilita uma gama de outras saídas e experimentações dentro do documentário, podendo representar o abstrato de um sentimento em formas estéticas que o representem.

A animação é uma técnica muito rica e muito ampla que abarca grandemente o documentário. Ambas as técnicas juntas formam um novo tema que é amplamente interessante e rico em recursos técnicos e imagéticos.

A partir da animação, pode-se concretizar muitas coisas do imaginário cotidiano, sob a perspectiva particular de indivíduos. Ou seja, não há uma prisão física para as ideias contidas na animação.

A animação pode usar o exagero para contar uma ideia, que poderia até ser representado em *live action*, no entanto não com o mesmo impacto que na animação. Talvez o documentário Ryan, que é todo constituído de animação, não tivesse o mesmo impacto se fosse representado de forma convencional, uma vez que o grande diferencial do filme é a forma de abordagem dos sentimentos do artista em sua decadência.

Neste contexto, a animação tem a possibilidade de romper com as barreiras do realismo chegando à abstração total, consoante com a proposta imaginada pelo autor. Pode ser citada como exemplo disso a desfragmentação de um personagem para representar sua decadência.

No filme Ryan, há momentos em que o físico estilístico realista esbarra na grade do improvável, no qual a animação é a solução para aquilo que não poderia ser facilmente representado por uma câmera tradicional.



Personagem da animação Ryan com membros de muletas (filme Ryan 2004)

A imagem acima é de um personagem da animação *Ryan* cujos membros são muletas. O personagem é totalmente distorcido, o espaço parece imerso em uma neblina e o cenário levemente diluído.

Muitas vezes no documentário é necessário fazer uma narrativa extensa para representar o sentimento, que poderia ser facilmente traduzido através de uma animação, com gestos exagerados ou com o uso de uma cor. Como por exemplo, os espinhos de Ryan (mostrados na foto a seguir), quando dentro da animação ele parece sem esperança, raivoso e perdido.



Ryan (filme Ryan 2004)

5 Considerações finais

Neste trabalho foi abordado como a animação pode contribuir de forma positiva para a criação de documentários, com o exemplo de dois filmes que o utilizam como técnica para a criação dos mesmos. Conclui-se que a animação é uma ótima ferramenta para a construção de documentários e que a fusão das duas técnicas resulta no chamado documentário animado.

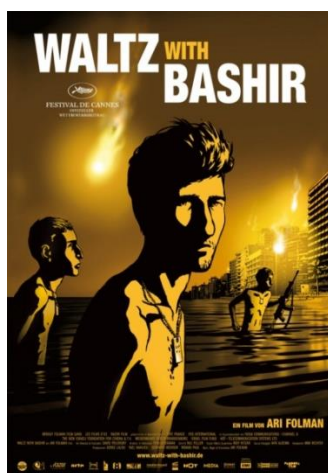
Descobriu-se também que algumas vezes o live action não pode ser substituído por animação.

O documentário animado é uma ferramenta muito interessante para se passar uma idéia. Uma vez que essa técnica permite trabalhar com o imaginário e documentar um fato se necessário ir além do material ou físico estilístico.

No entanto a animação não pode suprir todos os desdobramentos de um filme documental existem casos em que o live action é indispensável, como por exemplo,

para representar uma pessoa que não ficaria interessante transformada em animação.

As possibilidades narrativas e técnicas do documentário animado permitem romper com um dos grandes desafios impostos ao documentário biográfico: a tradução do universo emocional subjetivo das personagens. *Valsa com Bashir* (2008) tem como estratégia narrativa uma estrutura de *plots* dramáticos, nos quais são utilizados recursos da ficção, que possibilitam traduzir, de forma intensa, o perturbado contexto emocional que quer representar em seu filme. Já *Ryan*, de Chris Landreth, é ainda mais radical em sua proposta, expressando as intensas emoções das personagens com cores, distorções e movimentos o que quebra ainda mais seu elo com o realismo.



Cartaz do filme Valsa com Bashir

Utilizando recursos animados pode-se representar, de forma estética, sentimentos com o uso de cores e formas, tanto que a animação é utilizada para dar vida às coisas que uma câmera convencional não poderia captar.

A ideia da representação de um sentimento é uma coisa muito particular, por isso é possível que o autor se perca na hora de apresentá-la. Ao contrário de quando uma idéia abstrata é representada em imagem animada, pode-se ter um registro mais entendível do que se está querendo representar. Para exemplificar a busca pela representação sentimental dentro de um documentário animado, podemos usar as linhas limitadoras na animação Ryan, de Chris Landreth. A fim de mostrar de uma maneira totalmente fora do convencional, o autor conseguiu representar os sentimentos dos personagens de forma muito clara.



Linhas mentais limitadoras (filme Ryan 2004)

Materializar sentimentos através de cores formas, linhas e gestos exagerados são possibilidades da animação como técnica, que não se limita em termos imagéticos. Por este motivo, uma infinidade de coisas são passíveis, partindo dela como pressuposto. Não há limite para a ideia, e a animação é um conjunto de opções técnicas na construção de imagens sintéticas, que conseguem materializar esse ponto de vista, pois para ela também não há limites.

5 Referências

NOGUEIRA, Luiz. **Manuais de cinema II: Gêneros Cinematográficos**. Covilhã, Livros LabCom, 2010.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção: para quem gosta, faz ou quer fazer cinema**. Rio de Janeiro, Lamparina, 2007.

<http://www.dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3662223.pdf>. **Documentário animado, uma Estratégia Para Biografias: O Caso Ryan**. MARTINS, Índia Mara e TAVARES, Denise. Acesso em 03/05/2014 às 19h00min.

<http://www.nfb.ca/film/ryan>. Acesso em 13/04/2014 às 14h39min.

<http://www.onitec.no/comunidades.net/index.php?pagina=1945229291>. Acesso em 13/04/2014 às 08h50min.

<http://www.sinopsecinemusical.blogspot.com.br/2011/06/sinopse-do-filme-valsacom-bashir-waltz.html>. Acesso em 12/04/2014 às 22h36min.

