

Documentário Animado: um projeto multidisciplinar

Animated Documentary: a multidisciplinary project

Martins, India Mara; doutoranda em Design; PUC-Rio
indiamartins@gmail.com

Resumo

O objetivo deste artigo é apresentar uma proposta de abordagem de um novo projeto cinematográfico que converge para o design e redefine sua função na produção audiovisual: o *Documentário Animado*. Um produto híbrido que envolve a teoria do cinema, do documentário e da animação (pesquisada pelo Design). Além de levantar debates antigos sobre tecnologia, representação e realismo.

Palavras Chave: Design, *Documentário Animado*, tecnologia.

Abstract

The objective of this article is to present a proposal for a new approach to project film that converges to design and redefines its role in audiovisual production: the animated documentary. This is a hybrid product that involves film, documentary and animation theories (researched by the Design standpoint). Besides it raises old debates about technology, representation and realism.

Keywords: Design, *animated documentary*, technology.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Introdução

A pesquisa em que este artigo se baseia tem origem na observação do fenômeno recente de difusão do documentário animado e na tentativa de compreender a sua relação com o design, o cinema, o documentário e a tecnologia. A primeira parte do trabalho se refere a leitura do referencial teórico e análise de filmes documentários que apresentaram uma ruptura viabilizada pela tecnologia em relação ao estilo de cada época: o cinematógrafo e os Primeiros Filmes (1895-1907), a montagem e as Vanguardas (anos 20), e os experimentos com som da Escola Britânica (anos 30), o som direto no Cinéma Verité e no Cinema Direto Americano (anos 60), e a tecnologia 3D e o Documentário Animado (anos 90). Na segunda parte examinamos como a teoria do documentário (Nichols, Renov, Ramos, Carrol) e da animação (Wells, Ward, Ashbee, Mast) refletem sobre o Documentário Animado. Na terceira parte, observamos o processo de realização do documentário animado a partir de entrevistas com designers, animadores e documentaristas. Neste artigo apenas tentamos situar, brevemente, o Documentário Animado historicamente, quer as animações da época tenham esta denominação ou não, e estabelecer algumas relações com a teoria do cinema e do documentário. Concluimos apontando algumas possibilidades de definição e classificação.

Nosso primeiro contato com a expressão *Documentário Animado* aconteceu no Anima Mundi 2005, quando foi exibido *Ryan* (2004), com a presença do seu realizador, Chris Landreth, um dos convidados do Papo Animado. A primeira reação foi de assombro com os recursos gráficos utilizados para representar as sensações das personagens e reconstituir a atmosfera de situações que se desenrolaram durante os 14 minutos do filme. Passado o assombro inicial percebemos que Landreth, através do *Documentário Animado*, dava conta de fazer no audiovisual o que os jornalistas do Novo Jornalismo norte-americano haviam conseguido com a linguagem escrita: reconstituir atmosferas psíquicas e penetrar na cabeça das suas personagens utilizando recursos de captação jornalísticos e técnicas narrativas literárias.

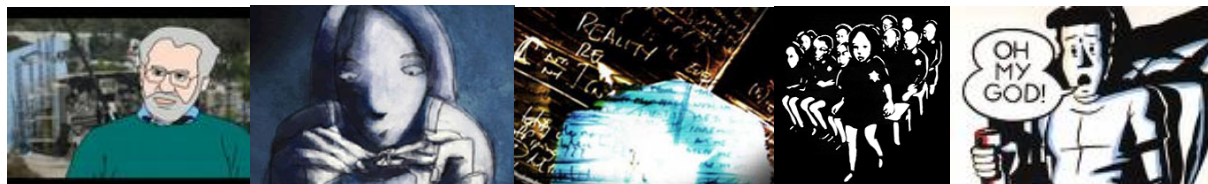


1. *Ryan*, Chris Landreth

Nos últimos dois anos temos acompanhado o desenvolvimento deste híbrido do audiovisual, que dos festivais de animação para um público restrito passou para a Web, onde é chamado *animated documentary* ou *animetary*. É importante destacar o pioneirismo do Anima Mundi na divulgação do “documentário animado”, que em 2005 exibiu *Ryan* e trouxe o seu diretor Chris Landreth para falar no Papo Animado, além de lançar o DVD com o documentário animado *Drawn from Memory*, longa-metragem de Paul Fierling. Em 2006 exibiu os documentários animados de Jonh Cannemaker, que também falou no Papo Animado. A expressão “documentário animado” também foi amplamente utilizada pela mídia brasileira, em 2008 quando o tradicional Festival de Cinema Documentário É Tudo Verdade exibe o documentário animado brasileiro *Dossiê Re Bordosa*, de César Cabral, que também recebeu menção honrosa.

Apesar dos poucos *Documentários Animados* lançados no Brasil, o documentário animado encontrou no You Tube o sistema de distribuição adequado a sua dimensão, quase sempre de curta-metragem. Os temas abordados são os mais variados: obesidade (*My Most*

Important Self-Portrait, 2006, de James Baranys), holocausto (*Silence*, 1998, Sylvie Brings e Orlin Yadin), entrevistas (*Lord of the rings*, 2006, de Frankie Frain e C. Huntington) entre outros. Mas não são apenas os temas que variam, as formas e estratégias de “representação” também apontam para uma diversidade tão extensa quanto à encontrada no documentário e na animação enquanto gêneros independentes.



2. *Lord of the rings*, *Animated Minds* (3,4), *Silence* e *Abductees*

Tentativas de compreender o Documentário Animado via teoria do documentário

Mas o que é documentário animado? Considerando o próprio termo, este acoplamento de dois gêneros, temos uma difícil tarefa pela frente. Por outro lado, o potencial deste híbrido do audiovisual, que retoma debates antigos sobre realidade, representação e subjetividade, agora redimensionados pela imagem digital, deve ser considerado objeto de reflexão também no campo do documentário. Definir documentário a partir da teoria existente é uma tarefa extensa que não cabe nesta proposta, portanto vamos apenas delinear alguns momentos importantes e considerar o documentário animado neste contexto.

As primeiras tentativas, que falam do documentário como um campo específico colocando-o como uma categoria superior em relação à ficção, tentam dar conta do aspecto social e estético propondo um “tratamento criativo da realidade¹”. Esta noção é parte da argumentação do pesquisador britânico Paul Ward², da Universidade de Brunel, que pesquisa o documentário animado e defende a existência de certa tradição, fundada pela escola griersoniana, no uso da animação no contexto do documentário.

Em sua abordagem Ward cita o neozelandês Len Lye, que fazia animação interferindo direto na película e realiza o filme *Trade Tattoo* (1927, UK), enquanto trabalhava com Grierson na GPO Film Unit. Esta tradição é mantida no National Film Board, quando Grierson funda um departamento de documentário e outro de animação, coordenado por Norman MacLaren.

Outro pesquisador de documentário animado, Gunnar Strøm diz que apesar do termo “documentário animado” ainda perturbar uma verdade — que procuram os puristas, nos últimos anos o nosso entendimento do que é um documentário tem se ampliado para além das estreitas definições do Cinema Direto/Cinema Vérité das décadas de 1970 e de 1980. As definições mais abrangentes, que surgem na década de 1990 e de 2000, comportam dois estilos de documentários clássicos: os filmes sinfonia e os filmes ensaios dos anos 1920. Strøm observa que há uma estreita ligação entre animação e documentários na Europa em 1920 (Walter Ruttmann, Hans Richter, Dziga Vertov) e no Reino Unido, na década de 1930 (John Grierson, Len Lye, Norman McLaren). Esta estreita ligação continuou no National Film Board do Canadá após a II Guerra Mundial e perdura até os dias de hoje.

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

² WARD, Paul. *Documentary: the margins of reality*. Great Britain: Wallflower Paperback, 2005.

As definições mais abrangentes dos anos 90 de que nos fala Ström provavelmente são aquelas criadas por Bill Nichols, principalmente, o modo de representação poético e interativo, mas este redimensionamento do campo documentário começa ainda nos anos 70. É quando um grupo de teóricos, entre eles Bill Nichols, colocou em destaque o caráter fictício de qualquer documentário. Segundo esta perspectiva, todo documentário é um “texto”, é “uma ficção com tramas, personagens, situações e acontecimentos como qualquer outra” (NICHOLS, 1997, 149).

Esta perspectiva teórica que equiparava o documentário à ficção, não se deu, exclusiva e inteiramente, dentro do campo teórico do documentário, mas resultou de seu intercruzamento com conceitos e elaborações de disciplinas de outras áreas. Entre elas, as preocupações da semiologia com questões como a significação, a impressão de realidade e a narração no cinema. Questões estas presentes especialmente nos trabalhos de Christian Metz, que acabaram por estabelecer que “todo filme é um filme de ficção”. Para esta tendência, um documentário é tão construído quanto qualquer “filme de ficção”. Neste contexto, o documentário animado fica confortável, pois apresenta um discurso de natureza intrinsecamente construída, que o coloca nesta fronteira de indefinição. Mas ressaltar o caráter fictício do documentário animado não contribui para a discussão que propomos, o que nos interessa é pensar o documentário animado dentro do delimitado campo do cinema documentário.

Nichols, no entanto, ainda busca uma especificidade para o documentário, pois se ele é um discurso construído, uma “ficção”, é “uma ficção (em nada) semelhante a qualquer outra” (NICHOLS, 1997, 151). Nichols vai estabelecer diferenças entre ficção e não ficção recuperando o conceito de representação, que justamente tinha sido utilizado para afirmar a ausência de diferença entre os dois campos. “Os documentários não diferem das ficções por serem textos construídos, mas pelas representações que fazem” (NICHOLS, 1997, 153).

Nos anos 90, outro grupo de teóricos, busca afirmar as especificidades do campo documentário estabelecendo definições rígidas e retomando a delimitação das fronteiras com a ficção. Entre eles, Noel Carroll, que vai defender o conceito de asserção pressuposta e indexação. O primeiro designa o campo documentário como aquele no qual o discurso fílmico é formado por enunciados que se caracterizam por serem asserções, ou afirmações, sobre a realidade. A singularidade do documentário estaria numa forma específica de representação, composta por enunciados sobre o mundo, caracterizados como asserções. O segundo conceito é o de “indexação” que considera a questão da recepção do documentário. A idéia é que, ao vermos um documentário, em geral temos um saber social prévio, sobre se estamos expostos a uma narrativa documental ou ficcional. Como espectadores, fruimos a narrativa em função deste saber prévio.

Em relação ao conceito de asserção pressuposta, o discurso fílmico feito pelo documentário animado nem sempre forma enunciados sobre o mundo histórico, muitas vezes está tratando de sentimentos e situações que não têm lugar neste mundo, mas fazem parte do mundo interior das personagens. Em relação à indexação, o documentário animado não é reconhecido como uma narrativa documental pela própria indústria cinematográfica. *Ryan* de Chris Landreth, ganhou um Oscar em 2005, mas não de documentário, de animação. Assim como *The Moon and the Son*, de John Canemaker, que recebeu o Oscar em 2006. Sendo uma estratégia pouco divulgada de “representação” audiovisual, o documentário animado dificilmente teria este reconhecimento que depende do conhecimento prévio:

(...) mesmo a mais realista das animações, por exemplo, algo com o estilo “hiper - realista” da Disney será assistido como animação, e não como uma “gravação” de

um mundo real pró-fílmico. Isto é, apesar de qualquer reivindicação por verdade, ou situações do mundo real e os relacionamentos mostrados, o ‘animatedness’/estado de animação continuará a ser uma característica predominante para o espectador enquanto ele assiste ao filme. (...) Isto não quer dizer que as alegações ou situações representadas são (...) completamente anulados. Pelo contrário, (...) um documentário animado consegue revelar mais da “realidade” de uma situação que qualquer número de documentários live-action. Mas o *status* ontológico das imagens (...) significa que as percepções do ‘estado de animação’ (animatedness) e ‘estado de documentário’ (documentariness) estão em conflito. Isso não é necessariamente um problema: tal conflito é sem dúvida um requisito para qualquer forma de expressão que pretende se engajar com o mundo real em toda a sua complexidade e contradição (WARD, 2005, 89).

Esta noção de mundo real atribuída ao documentário, que impede mesmo a animação mais realista de ser vista como representação do real, está ancorada no dispositivo. É a “câmera” que determina um axioma: a crença no poder da câmera e da película de registrar alguma emanção do real, sob a forma de traços ou qualquer registro de informações luminosas supostamente tomadas da própria realidade. Essa crença num princípio “indicial” que constituiria toda imagem de natureza fotográfica (incluindo aí as imagens cinematográficas e videográficas) é o traço caracterizador do documentário, aquilo que o distingue dos outros formatos ou gêneros audiovisuais, como por exemplo, a narrativa de ficção ou o filme de animação. Esta potência indicial que constituiria toda imagem de natureza fotográfica não existe na animação. Michael Renov ao abordar documentário animado vai falar em “indexalidade acústica” (2004). Ao se referir a *His Mother’s Voice* (1997, Aus.), de Dennis Tupicoff, ele diz que o animador australiano realça as formas visuais com uma autêntica trilha sonora. Mas essa não é uma característica encontrada em todos os documentários animados, por exemplo *Chicago 10* utiliza vozes de atores famosos para suas personagens animadas. E de qualquer modo a potência indicial da imagem fotográfica, que está sempre em questão, não estaria presente na animação.

Gerald Mast, um dos poucos teóricos a abordar a animação, é um dos autores que defendem ser este o motivo pelo qual a animação foi excluída da teoria do cinema. André Bazin e Siegfried Kracauer, por exemplo, sustentam que a essência do filme reside na sua relação com a realidade – na sua função de meio de registro, na sua capacidade de registrar o objetivo, o mundo visível. Neste esquema conceitual, a animação, obviamente, não tem papel; o que a animação faz rotineiramente é construir mundos alternativos, qualquer animação é, não é um registro automático da realidade.

Assim como o filme animado, as imagens digitais³ podem representar uma dada realidade, mas não no sentido de reprodução de uma imagem que atesta uma verdade, como se espera do documentário *live-action*. Mas no sentido de virtualização de um modelo que é real. Já que “o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de

³ Couchot define a imagem digital, como aquela obtida através de processos de digitalização, seja a partir da captação com suportes digitais ou da digitalização de imagens analógicas (através do scanner). Apesar de simular a estética figurativa, a representação do real a partir de imagens já não se ancora num referente, em algo pré-existente a imagem representada (COUCHOT, 1993, 37).

forças que acompanham uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização” (LEVY, 1996,16).

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

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

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

Pensando o documentário animado a partir da reflexão de André Parente, que considera todas as imagens, sintéticas ou não, sempre atualização do modelo, encontramos maior respaldo para alcançar o objetivo desta pesquisa – investigar o valor documental⁴ do documentário animado. Relembrando, que para Parente o modelo (esquema, desenho e algoritmo) é sempre virtual e a imagem (figura, imagem, fractal) é sempre sua atualização. Assim, o documentário animado tem como ponto de partida o registro de uma realidade (entrevistas filmadas, fotografias, facsímiles de documentos etc), utiliza os modelos geométricos (virtuais) criados pelos softwares de animação e no produto final nos apresenta as atualizações sensíveis destes modelos.

O design e o *Documentário Animado*

Como observamos acima a tecnologia está levando os teóricos a fazerem uma revisão nos conceitos relacionados ao cinema documentário e as suas formas de representação. Esta revisão deve se estender também aos modos de produção do audiovisual, que envolve outros processos e profissionais de diferentes áreas. Acreditamos que o *Documentário Animado* é apenas um dos produtos híbridos, que exigirão uma nova postura dos teóricos e profissionais. O que se desenha, a princípio, é o desenvolvimento de experiências cada vez mais multidisciplinares, que devido ao domínio de algumas ferramentas e de certas especificidades técnicas (e teóricas como já tratamos) encontram no design seu ponto de convergência.

Até recentemente o papel do design no cinema se restringia às funções técnicas e estava associado ao cinema ficcional. De acordo com Mauro Baptista o cinema americano utiliza há mais de vinte anos o conceito de “Production Design” (Design de Produção) que tem a função de pensar a concepção visual relativa às locações, cenários, móveis e objetos de um filme. A função de “Production Design” não abarca somente grandes produções de Hollywood, como produções do cinema independente. O responsável final, que por formação

⁴Expressão utilizada por John Grierson ao se referir ao filme *Moana*, de Robert Flaherty. (GRIERSON, 1926, 25). De acordo com Manuela Penafria “esse valor documental resulta da relação que a imagem estabelece com o que tem existência fora dela” (PENAFRIA, 2004, 2).

pode ter sido cenógrafo, diretor de arte ou designer, recebe o nome de “Production Designer” (Baptista, 2006, 1).

No documentário, gênero no qual esta função não seria necessária em função da relação direta que se faz deste tipo de filme com a reprodução da realidade, também iremos encontrar a figura do Production Designer a partir dos anos 90. Em filmes como *A Tênuê Linha da Morte* (1988) e *Mr. Death* (1999), de Errol Morris, em que há uma série de intervenções gráficas nas imagens do filme, este profissional já está nos créditos finais. Provavelmente uma pesquisa mais cuidadosa revelará inúmeros outros exemplos. Mas neste caso o que nos interessa é observar a migração deste profissional, antes restrito à concepção visual, para a concepção do filme. Não de qualquer filme, mas do documentário, que como já dissemos um gênero, não admitia intervenções na imagem, à qual atribuía uma verdade ontológica, enquanto reprodução do “real”.



7. *Mr. Death*

A proliferação de efeitos especiais e recursos tecnológicos, utilizados tanto no cinema ficcional, como no documentário está redefinindo o papel do design na produção audiovisual. Este novo modelo de produção audiovisual está sendo denominado de *Digital Storytelling*. Um modelo em que os efeitos não são mais pós-produção, mas fazem parte da produção, da construção da história. A australiana Shilo T. Mcclean é uma das defensoras dos efeitos digitais como parte da concepção e produção, não somente da pós-produção. Para Shilo, os efeitos estão se tornando parte da história, portanto fazem parte do processo de desenvolvimento do filme como um todo. Este modelo de produção também é facultado ao *Documentário Animado*, um estilo de documentário que está em franco desenvolvimento em alguns países.

Algumas propostas para definir e classificar Documentário Animado

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

O *Documentário Animado* pode ser definido como um filme de situações e fatos reais registrados em suporte eletrônico utilizados como base para posterior intervenção com animação, que muitas vezes é computacional (algumas vezes

utiliza animação tradicional). Quase sempre apresenta a valorização de aspectos subjetivos das situações a partir da representação das personagens e dos cenários⁵.

Em função do que já apontamos anteriormente, continuamos defendendo este aporte em referentes que tem existência no mundo real, que existem fora do filme, como base para as intervenções da animação (áudio de entrevistas, depoimentos, recursos iconográficos etc), para considerarmos um filme de animação *Documentário Animado*. O dispositivo passa a ter uma importância relativa, pois existem várias maneiras de acessar estes referentes que tem existência no mundo real (gravador, câmera digital, câmera fotográfica, microfilmes etc) e em relação ao tipo de animação, consideramos a parte do processo na qual o diretor e sua equipe tem total controle e liberdade, pois se trata de atualizar uma situação que existe virtualmente, e não fazer uma cópia do mundo real. A valorização de aspectos subjetivos continua sendo o grande diferencial do *Documentário Animado*, pois a animação lhe permite documentar o “indocumentável”.

Paul Ward⁶, em seu estudo sobre as relações entre o documentário e o drama, também ressalta esta valorização subjetiva do tema no *Documentário Animado*.

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

Apesar da variedade de técnicas de animação que existem, considerando o estilo⁷, em relação ao modelo *live-action* de documentário, até o momento observamos dois tipos de *Documentário Animado*. O mais comum, que tem certa tradição na história do documentário, é aquele que utiliza imagens *live action* junto com animação. O segundo, e mais radical, utiliza recursos de animação na totalidade do documentário e apresenta uma animação como resultado final. *Bicycle Messengers* (2005) é um bom exemplo do primeiro estilo, pois apresenta imagens *live action* em todo o filme, somente o personagem principal (o mensageiro) é feito em animação (rotoscopia digital).

⁵MARTINS, India Mara. O *Documentário Animado* "Ryan" e o psicorrealismo in *Ciberlegenda*, Ano 9 - número 19 - outubro/2007 IN: <http://www.uff.br/ciberlegenda/artigo9dez2006.html>

⁶ WARD, Paul. *Documentary: the margins of reality*. Wallflower Paperback, Great Britain, 2005.

⁷ Para David Bordwell “O estilo é, minimamente, a textura das imagens e os sons dos filmes, o resultado das escolhas feitas pelo cineasta em circunstâncias históricas particulares”. Ele explica ainda que no sentido mais restrito, “ele toma o estilo como o uso sistematizado e significativo do filme e de técnicas do meio”. Estas técnicas se dividem em domínios amplos: *mise en scène* (encenação, iluminação, interpretação e ajuste); enquadramento, foco, controle de valores da cor, e outros aspectos cinematográficos: edição e som (BORDWELL, 1997, 4).



8. *Bicycle Messengers*

O segundo estilo pode ser encontrado em *Documentários Animados* como: *Drawn from Memory* (1995), uma autobiografia do animador Paul Fierlinger, filho rebelde de um político de carreira tcheco; e em alguns filmes de John Canemaker, especialmente em *The moon and the son* (2004), autobiografia de Canemaker que revela a difícil relação com seu pai, um mafioso italiano. Definimos estes dois estilos pela predominância de live-action ou animação, que são aspectos significativos para discutir o *Documentário Animado* como a mais recente tendência do cinema documental. Entretanto, nos dois estilos podemos encontrar todo tipo de intervenções gráficas (letreiros, gráficos, intervenções sobre os personagens em animação ou em live-action), representações iconográficas (fotos, desenhos, recortes de jornal, revista etc.) e diferentes técnicas de animação, desde as artesanais (*stop-motion*, animação no acetato, animação na areia, no vidro, de objetos) até as que exigem um suporte computadorizado (3D, roscopia digital etc.).



9. *Drawn from Memory*



10. *Drawn from Memory*



11. *The Moon and the Son*

Em relação aos temas dos *Documentários Animados* podemos observar pelos exemplos acima, principalmente nos que fazem parte do segundo estilo, uma grande presença de autobiografias. Isto ocorre devido à subjetividade inerente à animação e a sua capacidade de revelar sentimentos e emoções garantindo ao autor certo anonimato.

Partindo do objeto de investigação, em primeiro lugar devemos considerar os elementos que aparecem nos *Documentários Animados* em geral, desta forma temos fatos que nos orientem numa definição. O primeiro aspecto que percebemos é a forma. Esta forma se configura com a animação e a sua relação com o mundo histórico. A animação está presente sempre, apenas em graus diferentes. Em alguns filmes é utilizada de forma combinada com imagens *live-action* e funciona para ressaltar situações subjetivas, fazer reconstituições históricas, ingrediente cômico e revelar ambientes psíquicos. Em outros *Documentários Animados*, o recurso da animação é utilizado em toda extensão do filme, seja para representar situações objetivas ou subjetivas. Podemos dizer que temos aí duas grandes categorias definidas pelo estilo do *Documentário Animado*, considerando a presença de *live-action*

(característica do documentário tradicional) e a animação (característica do *Documentário Animado*).

Estas são apenas especulações sobre possíveis categorias que buscam dar conta da diversidade encontrada no *Documentário Animado*, que merecem uma reflexão mais aprofundada. O que fica latente é que a articulação destas diferentes formas de representação (cinema, documentário e animação), considerando a emergência das novas tecnologias (que estimulam a experimentação e a utilização de recursos como a animação) exigem uma equipe multidisciplinar, que tenha domínio técnico e teórico para realizar e refletir sobre estes novos híbridos do audiovisual.

Agradecimentos

Ao orientador Antônio Luzio Coelho, à orientadora de estágio de doutorado Manuela Penafria, à FAPERJ e ao Projeto Teoria e Estética do Documentário, financiado pela Fundação para Ciência e Tecnologia, FCT – Portugal.

Referências

BAPTISTA, Mauro. Design e cinema: o design de produção em Kill Bill Vol 2 e as influências do western. In: **Anais P&D**, Curitiba, 2006.

BORDWEL, David. **On the history of film style**. Cambridge, Massachusetts, and London, England: Harvard University Press, 1999.

EVANS, Noell Wolfgram. J.R. Bray – Documentarian? In: **The Animated Documentary**, disponível em www.fpsmagazine.com, march 2005.

MARTINS, India Mara. “O Documentário Animado Ryan e o *Psicorrealismo*” in **Ciberlegenda**, Ano 9, número 19, outubro/2007.

MCLEAN, Shilo T. **Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film**. Cambridge, London: The MIT Press, 2007.

PARENTE, André. Imagens que a razão ignora – a imagem de síntese e a rede como novas dimensões comunicacionais. Disponível em: <http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/aparente4.pdf>

RAMOS, Fernão Pessoa e CATANI, Afrânio. “O que é documentário”. **Estudos de Cinema SOCINE 2000**, Porto Alegre, Editora Sulina, 2001, pp. 192/207.

REZENDE FILHO, Luiz Augusto Coimbra de. *Documentário e Representação – Desnaturalizando uma Evidência*, Trabalho apresentado ao NP 07 – Comunicação Audiovisual, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

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

WELLS, Paul. **Understanding Animation**, Routledge: Taylor e Francis Group, London, New York, 1998.

_____. *Animation: forms and meanings* in NELMES, Jill (edited) **An Introduction to Film Studies** (2a. edition), London, NY, Routledge, 1999.