

10. Conclusão Resumo

O tema da nossa pesquisa era o Documentário Animado, o nosso problema inicialmente, era legitimar o Documentário Animado como um gênero cinematográfico, que valoriza o ponto de vista e redimensiona o conceito do documentário tradicional. Estabelecemos como objeto de pesquisa e estudo de caso o documentário animado *Ryan* (2004), de Chris Landreth. Em nossa hipótese afirmávamos que *Ryan* subvertia a linguagem do documentário e abria novas perspectivas para a utilização dos recursos de computação gráfica, já que não busca representar o real, mas valorizar o ponto de vista do documentarista. Neste contexto, nosso principal objetivo era revelar a contribuição de Chris Landreth para uma nova percepção do documentário e delimitar conceitualmente o psicorrealismo, expressão utilizada por Landreth para definir a animação e as intervenções gráficas utilizadas para enfatizar atmosferas e sensações no contexto narrativo do seu filme.

Em relação aos objetivos específicos, pretendíamos:

- a) Definir o documentário animado de Chris Landreth em relação aos formatos tradicionais.
- b) Estabelecer referências teóricas que embasem o psicorrealismo.
- c) Investigar filmes e animações que utilizaram o psicorrealismo, para situar Chris Landreth num contexto mais amplo.
- d) Estabelecer um estatuto para o documentário animado dentro do contexto do documentário e do design.
- e) Revelar as mudanças conceituais, projetuais e estéticas ocorridas no documentário em função do documentário animado.

Em primeiro lugar buscamos um fio condutor para o desenvolvimento da pesquisa, que, ao mesmo tempo, legitimasse o documentário animado no contexto do documentário tradicional e ao mesmo tempo levantasse a história da tecnologia no documentário, já que o nosso estudo de caso utilizava a tecnologia de forma criativa. Por isso partimos da reflexão sobre a experimentação da tecnologia em diferentes épocas do cinema documentário para chegarmos ao documentário animado nos anos 90. Para começar entramos em contato com vários autores da teoria do cinema como Jean-Louis Baudry (1970), Jean-Louis

Comolli (1975), David Bordwel (1997) e Barry Salt (1992), que abordam a tecnologia na produção audiovisual. E a nossa primeira constatação foi que não havia muitos teóricos discutindo a questão em relação ao cinema documentário.

Curiosamente, apesar de o documentário ser um cinema ancorado no dispositivo, que legitima as suas imagens como reprodução da realidade, as questões tecnológicas são pouco discutidas em sua teoria. É justamente esta relação entre os meios de produção utilizados na realização do documentário – quer tenham esta denominação ou não – e os modos de representação e estilos resultantes da tecnologia de cada época que pretendemos delinear brevemente. Mais precisamente os períodos do primeiro cinema, as vanguardas e a escola britânica – de 1900 a 1930, os anos de 1960, e os anos de 1990 (novas mídias).

As atualidades são consideradas as precursoras do cinema documentário e é no contexto de sua produção que observamos certa mudança no estilo em relação ao padrão do período de 1895-1907, chamado por Gunning de *Cinema das Origens* (GUNNING, 1994:1). Neste momento ainda não havia divisão entre ficção e documentário, mas já percebemos diferentes formas de utilização da tecnologia do cinematógrafo. Os filmes do chamado primeiro cinema, de um modo geral, apresentavam uma “estética do espanto”. Tanto em relação à forma - uma única tomada, realizada com câmera frontal - e planos gerais; quanto ao conteúdo, que imitava a estética do *vaudeville* com decapitações, aparições e desaparecimentos, etc (GUNNING, 1994, 2). Por outro lado, as atualidades já apresentavam movimentos como *travellings* (realizados de trens, barcos), panorâmicas laterais e enquadramentos (diagonal, entradas e saídas de campo) que eram ignorados pelos demais filmes do período. Além de viabilizar o registro de situações reais, a tecnologia do cinematógrafo também permitia projetá-las.

Na década de 20 temos algumas mudanças significativas em relação ao dispositivo cinematográfico. Neste momento o cinematógrafo é substituído por câmeras mais leves (Akeley, 1919, usada por Flaherty em *Nanook*, 1922), mas que funcionam apenas para filmar. A projeção e a impressão agora acontecem em aparelhos diferentes. Em relação aos aspectos estéticos, já existe uma linguagem cinematográfica mais estruturada a partir da montagem paralela de Griffith e das experiências do primeiro cinema (2º. período, de 1907-1915, na divisão de Gunning).

Neste contexto surgem alternativas à montagem feita em Hollywood (Construtivismo Russo e Vanguardas históricas), mas vários recursos do primeiro cinema ainda serão utilizados: íris, animação de objetos, truques de

aparição e desapareção etc. As câmeras mais leves foram fundamentais para o documentário, da mesma forma que as novas propostas de montagem. Como não estava amarrado pelas convenções de continuidade temporais e espaciais, que governavam o filme de ficção centrado na personagem, particularmente na narrativa clássica de Hollywood (NICHOLS, 1998), o filme de não ficção aproveitou as possibilidades criadoras viabilizadas pela colagem.

As obras realizadas neste período são comumente conhecidas como vanguarda, *avant-garde* em francês. O que vai definir o cinema de vanguarda são as suas preocupações formais e estéticas e as suas condições de produção e difusão. Em relação aos seus aspectos formais, a unidade básica da sintaxe do filme não é mais o plano, mas o fotograma, que recebe todo tipo de intervenções: manipulação do foco, fusões e alterações de velocidade e exposição de luz. Estes aspectos estão presentes no cinema abstrato com mais intensidade (*H2O*, 1929, de Ralph Steiner) como também no cinema figurativo e documental (*O homem da câmera*, Dziga Vertov e *Chuva*, Joris Ivens, também de 1929).

O documentário na década de 30, principalmente o realizado pela Escola Britânica, será marcado pelas tentativas de definição do documentário enquanto um gênero autônomo. Este processo coincide com a introdução de uma tecnologia que representou a primeira revolução após a invenção do cinematógrafo: o som. Os esforços de Grierson para definir e popularizar o documentário, como alternativa a Hollywood, o levaram a estimular uma experimentação considerável com o som na *GPO (General Post Office Film Unit)*, entre 1933 e 1936.

Diferente da ficção que buscava o domínio técnico do sincronismo a serviço da dramaturgia, Grierson utilizava o som de forma expressiva no documentário. Seja fomentando os princípios da colagem através de formas não-sincrônicas, ou de contraponto, como podemos observar em *The Song of Ceylon* (Basil Wright 1934), *Pett y Pott* (Paul Rotha, 1934), *Industrial Britain* (Robert Flaherty, 1933), *Night Mail* (Harry Watt e Basil Wright, 1936). Grierson desejava ir além do potencial técnico de reprodução do som. A pergunta final colocada por ele é: “como nós devemos usar criativamente o som? De que modo iremos além da mera reprodução da realidade permitida pela técnica?”

A invenção das câmeras que captam imagem e som sincronicamente em 1960 será a próxima revolução tecnológica. A apropriação desta tecnologia leva a dois estilos diferentes de cinema documentário: o Cinema Direto americano e o

Cinéma Vérité francês. No cinema direto americano temos a reprodução da realidade sem a intervenção do realizador no momento da filmagem, com o total apagamento do dispositivo e do cineasta (*Primary*, Drew, 1960). Obviamente, a intervenção na montagem é bastante intensa, inclusive para apagar o dispositivo. No *Cinéma Vérité*, ao contrário, é o cineasta e o dispositivo com todo seu potencial de criação e intervenção, que se encontram no centro do filme: viabilizando encontros, confrontos e questionamentos sobre o próprio modo de representar a realidade (vide *Chronique d'un Été*, de Jean Rouch, 1961).

A próxima virada tecnológica atingirá seu ápice nos anos 90 com a computação gráfica. O desenvolvimento dos softwares de computação gráfica inicia ainda em meados dos anos 70 e já no final dos anos 80 chega a um estágio em que podemos criar quase tudo com imagens de síntese. A cada ano novas técnicas são desenvolvidas: transparências, sombras, mapeamento de imagens, texturização, composição, sistema de partículas e radiosidade, entre outras. (MANOVICH, 2004: 2).

Retomamos novamente a questão levantada por Grierson, como ir além da reprodução da realidade possibilitada pela técnica? A grande questão é que a técnica aqui já não pode mais ser colocada como neutra e detentora de uma verdade ontológica, como se atribuía à câmera cinematográfica. A técnica aqui é responsável pela simulação dos mesmos elementos encontrados na natureza, mas sem a presença de um dispositivo material (a câmera) no local dos acontecimentos. Agora alimentamos um computador com dados sobre objetos, fenômenos físicos, circunstâncias espaciais e temporais, e temos uma representação virtual de um acontecimento que se deu no mundo histórico. Este é o princípio básico do documentário animado realizado com softwares 3D como *Ryan*, de Chris Landreth.

Aqui a técnica também permite a reprodução da realidade, e esta é a opção de alguns realizadores que apresentam um estilo fotorrealista (*Atmonia*, Stele Breysse e outros, 2003). Mas também permite uma utilização mais criativa ou psicorrealista, como Landreth define a estética de *Ryan*. Como *beta-tester* do software Maya, da Alias Wavefront, Landreth testou todas as possibilidades do software. Em geral este potencial é voltado para uma representação que se assemelhe à imagem das câmeras 35 mm, para atender o maior cliente, Hollywood. Há uma tendência no mercado que determina alguns caminhos para a tecnologia, mas sempre há a possibilidade de subverter o seu uso. Esta é a proposta de Landreth no documentário animado *Ryan* (2004).

Mas o que é documentário animado? Quando temos os primeiros registros desta proposta que cruza documentário e animação? Após estudar e compreender o contexto tecnológico do campo do documentário investigamos como a tecnologia influenciou o desenvolvimento de novos processos na animação e, em que momento temos registro dos primeiros cruzamentos destes dois gêneros: o documentário tendo como guarda-chuva o cinema e a animação ligada às convenções das artes gráficas. Concluímos que as primeiras experiências podem ser localizadas ainda na primeira guerra mundial, caso da série *Kineto War Map* (F.Percy Smith, 1914-16, UK), com o surgimento da rotoscopia, e que esta tradição, de utilizar a animação em filmes de propaganda, com óbvio objetivo de difundir uma ideologia, continua nos anos 40 na 2ª. Guerra mundial. De certa forma, esta associação do cinema documentário que apresenta animação com um tipo de cinema ideológico, ou então da própria animação, com um cinema de entretenimento infantil, excluiu este híbrido do contexto do cinema documentário. Sem contar que a tradição do cinema direto americano se estabeleceu com tal força, que por muito tempo, foi o único estilo de documentário considerado como tal.

Apenas nos anos 90, com a criação de softwares que aceleraram o processo de animação, a demanda do mercado, que levou à criação de novas escolas de animação, a produção de documentário animado é retomada. Esta retomada também deve muito à internet (You Tube e outros sites), que se tornou o principal canal de difusão destes filmes curtos, que apresentam características de documentário, mas têm em sua representação visual imagens animadas. Além dos filmes recentes produzidos em escolas de animação, os filmes realizados no início do século XX, pelos estúdios Bray ou Disney, se tornaram de domínio público e puderam ser vistos pelos jovens espectadores da web. Que os vêem sem o ranço histórico e ideológico, mas considerando os aspectos de criação e produção da época em que foram realizados. Nos anos 2000, momento em que escrevemos esta tese, não temos apenas documentários animados em formato curta metragem, mas vários longas, que inclusive passam a ser cogitados para indicação do Oscar de Documentário da Academia. Recentemente, *Waltz with Bashir* (2008), do israelense Ari Folman, foi indicado e sua indicação tornada inelegível por se tratar de uma animação.

Em nossa pesquisa tentamos estabelecer uma definição para documentário animado e concluímos que devido a variedade de estilos de documentários animados a definição não poderia ser muito restritiva, apenas sinalizar com alguns aspectos comumente encontrados em vários

documentários animados aos quais tivemos acesso durante a pesquisa. Por isso estamos definindo documentário animado “como um projeto audiovisual, que parte do registro de imagens live-actions, às vezes somente de áudio, de situações, personagens e espaços da realidade, que posteriormente sofrem intervenção de animação, que adere ao conteúdo e se torna imprescindível para o sentido que se quer dar aquele filme ou seqüência”. Evitamos incluir nesta definição aspectos como técnica e suporte utilizados na realização do documentário animado. Porque a animação pode ser realizada em qualquer técnica, depende do objetivo do realizador. O registro inicial, a partir do qual serão criadas as imagens animadas, também pode ser feito com qualquer suporte: câmera fotográfica, cinematográfica, de vídeo, digital, etc. Em nosso estudo de caso, a técnica utilizada foi animação 3D desenvolvida em suporte computacional. O registro e a gravação das entrevistas, que antecederam o processo de animação, foram realizados com uma câmera digital.

Também tentamos criar uma taxonomia para documentário animado, mas não nos interessava partir de uma extensa classificação considerando as diferentes técnicas, mas sim em função da relação das imagens animadas e das imagens live-action. Concluimos que, apesar da variedade de técnicas de animação que existem, 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.

Considerando que um dos tipos de documentário animado apresenta imagens live-action e animação, sentimos necessidade de avaliar qual o papel da animação naquele contexto? Alguns autores quando abordam este tipo de documentário animado se preocupam logo com a proporção de animação e imagens live-action. O que nos interessou foi avaliar as funções retóricas da animação em filmes live-action. A partir dos documentários animados que assistimos observamos três funções principais e criamos uma nomenclatura específica para definir estas funções retóricas. Como estamos considerando aspectos do cinema documentário partimos da expressão “situação”, pois estamos tratando de narrativas, que se desenvolvem no tempo e no espaço e têm relação com a realidade (conceito que definimos no capítulo 6) e representam sensações que pertencem a um universo mais subjetivo. Até o momento, observamos três funções retóricas principais.

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

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

c) Estabelecer relações entre situações visíveis e invisíveis:

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

Entendemos que as contribuições, que esta tese está acrescentando à pesquisa em animação e documentário são poucas, considerando o vulto que estas questões assumiram nos últimos anos com o advento das tecnologias digitais. Contudo, acreditamos que a tentativa de definir o documentário animado e compreender as suas diferentes formas de representação é válida, na medida, em que legitima esta tendência no contexto da produção documental e fortalece a corrente que vê no documentário um projeto de cinema que possibilita a experimentação via diferentes dispositivos tecnológicos.