

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS – **UEMG**
FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DE DIVINÓPOLIS – **FUNEDI**
INSTITUTO DE ENSINO SUPERIOR E PESQUISA – **INESP**

O GÊNERO DOCUMENTÁRIO E A ANIMAÇÃO
As possibilidades para um documentário animado

Renato de Faria Silva
Thaís Palhares de Souza
Wanderson Brandão Gonçalves

Divinópolis
Dezembro de 2010

RENATO DE FARIA SILVA
THAÍS PALHARES DE SOUZA
WANDERSON BRANDÃO GONÇALVES

O GÊNERO DOCUMENTÁRIO E A ANIMAÇÃO

As possibilidades para um documentário animado

Memorial descritivo apresentado à banca examinadora do curso de Comunicação Social (com habilitação em Jornalismo e Publicidade & Propaganda) da FUNEDI/UEMG, oferecido por meio do Instituto de Ensino Superior e Pesquisa (INESP), como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social.

Orientadores: Professores Frederico José Vieira e Gilson Soares Raslan Filho.

Divinópolis
Dezembro de 2010

FOLHA DE APROVAÇÃO

Componentes do grupo:

Renato de Faria Silva, Thaís Palhares de Souza e Wanderson Brandão Gonçalves.

O GÊNERO DOCUMENTÁRIO E A ANIMAÇÃO **As possibilidades para um documentário animado**

Frederico José Vieira

Gilson Soares Raslan Filho

BANCA EXAMINADORA

Prof. _____

Prof. _____

Prof. _____

Prof. _____

Examinado em:

Divinópolis, _____ de _____ de _____

Nota: _____ pontos

SILVA, Renato de Faria; SOUZA, Thaís Palhares de; GONÇALVES, Wanderson
Brandão.

O gênero documentário e a animação: *as possibilidades para um documentário animado* (Memorial Descritivo) / Renato de Faria Silva, Thaís Palhares de Souza, Wanderson Brandão Gonçalves – 2010.

páginas, enc.

Orientadores: Frederico José Vieira e Gilson Soares Raslan Filho.

Memorial Descritivo (Graduação) – FUNEDI/UEMG, 2010

1- Documentário 2- Animação 3- Documentário Animado 4- Contribuições
estéticas da animação 5- Contribuições semânticas da animação.

Dedicamos o trabalho a todos os envolvidos na produção e finalização do projeto e também aos nossos familiares que sempre nos apoiaram e ajudaram em nossa caminhada acadêmica.

AGRADECIMENTOS

Durante a realização deste projeto inúmeras pessoas estiveram ao nosso lado nos incentivando e nos dando apoio quando necessário. Sem esta ajuda adicional, nossos objetivos talvez nunca fossem alcançados, ou pelos menos, nosso trabalho seria demasiadamente mais árduo. Por isso, devemos agradecer a todos que, de alguma forma, deram sua contribuição para que este trabalho pudesse ser efetuado.

Agradecemos, particularmente, a algumas pessoas que contribuíram diretamente na construção deste trabalho:

Primeiramente aos professores Gilson Soares Raslan Filho e Frederico José Vieira, que foram responsáveis pela idéia inicial que originou este projeto e também por seu envolvimento essencial durante todo o nosso trajeto.

Aos nossos familiares, que sempre estiveram ao nosso lado ao longo da realização deste trabalho.

Às professoras Virgínia Raimunda Ferreira e Márcia Helena Batista Corrêa da Costa, que sempre estiveram dispostas a nos ajudar em momentos cruciais na elaboração deste trabalho.

Ao técnico do Laboratório de Rádio da FUNEDI/UEMG, Max Myller, pela ajuda na sonorização e finalização do nosso documentário.

Agradecemos, principalmente, a Deus, pois sem ele, esta conquista não seria possível. Enfim, a todos que de alguma forma contribuíram e torceram por nós, muito obrigado por tudo.

SUMÁRIO

1. Introdução.....	10
2. Objeto de pesquisa.....	11
3. Objetivos.....	12
3.1. Objetivo Geral.....	12
3.2. Objetivos Específicos.....	12
4. Marco e percurso teórico.....	12
4.1. Origens do documentário.....	14
4.1.1. A experimentação poética.....	15
4.1.2. O relato narrativo.....	16
4.1.3. A oratória Retórica.....	16
4.2. Os modos do documentário.....	17
4.2.1. O modo poético.....	18
4.2.2. O modo expositivo.....	18
4.2.3. O modo observativo.....	18
4.2.4. O modo participativo.....	18
4.2.5. O modo reflexivo	19
4.2.6. O modo performático.....	19
4.3. O efeito de Real.....	19
4.4. A animação, suas contribuições estéticas e semânticas.....	20
4.4.1. A origem da animação.....	20
4.4.2. Técnicas de Animação.....	22
4.4.2.1. O desenho animado.....	22
4.4.2.2. A animação com bonecos.....	22
4.4.2.3. Animação com recortes.....	22
4.4.2.4. Animação de modelagem computacional.....	22
4.4.3. A animação e suas contribuições	

estéticas – Animação é arte e ficção.....	23
4.4.4. Animação e suas contribuições	
semânticas – Animação é comunicação.....	24
4. 5. Documentários animados.....	25
4.5.1. As contribuições da animação	
para documentários.....	26
5. O percurso.....	27
5.1. Pré-produção	29
5.2. Produção.....	32
5.3. Pós-produção.....	33
6. Conclusões.....	36
7. Referência bibliográfica.....	37
8. Referência filmográfica.....	38
Anexos.....,	39
I. Cronograma	
II. Planejamento de Viabilização	
III. Roteiro	
IV. Story boards	

Resumo

Este memorial descritivo tem por objetivo apresentar a nova tendência de se unir documentário e animação e apresentar as possibilidades conceituais de junção entre o documentário e a animação. O documentário é a peça cinematográfica que tem por objetivo a apresentação objetiva da realidade. Pensando assim, parece contraditório que seja possível se produzir um filme documentário se utilizando a linguagem da animação. Este trabalho também visa investigar as contribuições estéticas e semânticas que a animação pode trazer para o gênero documentário.

Palavras-chave: Documentário, animação, documentário animado.

1. Introdução

Desde a invenção do cinematógrafo pelos irmãos Lumière, no final do século XIX, até os dias de hoje, com uma avançada indústria voltada para a produção e comercialização de peças cinematográficas, a maneira de se conceber um filme foi alterada significativamente. Ao longo dos mais de 100 anos de história, o cinema experimentou notáveis avanços técnicos. Mas para além das transformações técnicas, aconteceram também importantes modificações na maneira de se pensar o cinema e, com essa mudança, surgiram diferentes gêneros, dentre eles, o documentário.

Segundo Bill Nichols (2005, p.117), documentários são filmes que não usam atores profissionais ou cenários, ou ainda, que não possuem um roteiro pré-estabelecido. Atualmente, a definição mais aceita afirma que o documentário é o gênero cinematográfico que mantém o caráter documental, com a intenção de representar o mundo, nele se ancorando. Em outras palavras: diferentemente dos filmes ficcionais, que têm por objetivo representar a realidade livremente, as peças não-ficcionais o fazem com a obrigação de trazer para dentro da estrutura da representação elementos do mundo representado. Consideramos, portanto, que documentário é um produto audiovisual que se encontra mais ancorado na realidade que se pretende representar e, a partir de estratégias e técnicas, como entrevista, pretende-se obter do receptor uma leitura diferente daquela dedicada aos filmes de ficção.

É nesse sentido que o documentário cinematográfico é uma peça privilegiada – mas também, pela mesma razão, corre o risco de se ver presa a limites formais dessa representação ancorada. Contudo, para além das fórmulas duras e das concepções rígidas sobre como um documentário deve ser produzido para não perder o seu caráter documental, a produção documentarista permite cada vez mais experimentação, e apresenta outras formas de se atingir esses efeitos de “realidade”. Nesta medida, a produção de documentários abre as possibilidades para a utilização de novas técnicas que podem lhes garantir maior expressividade.

Por outro lado, documentários também são maleáveis. Assim, desligando-se da idéia de representação do real rígida, o documentário, enquanto discurso e, por isso mesmo, interpretação do mundo real, possibilita aos produtores uma maior interferência. E, como afirma Índia Mara Martins (2006, p.2) seguindo uma nova tendência do cenário internacional,

a produção de documentários se abre à experimentação, como a utilização de imagens de síntese e da animação como suporte para representar fatos reais e também de expressão. Considerando que o pressuposto básico do cinema documentário clássico é a representação figurativa das imagens captadas *in loco* pela câmera cinematográfica, como podemos definir o documentário animado? Quais são as possibilidades para a produção de um filme documentário utilizando-se de animação? Essas foram as questões que buscamos esclarecer por meio de nossa pesquisa, além de elucidar aspectos do documentário animado e a produção de um vídeo documentário utilizando o recurso da animação para discutir a contribuição que tal junção pode oferecer à produção documentária e à comunicação como um todo.

2. Objeto de pesquisa

- a) **Objeto teórico:** A linguagem peculiar do documentário animado e suas contribuições estéticas e semânticas para a comunicação.
- b) **Objeto empírico:** A produção de documentário-animação que terá como tema os discursos construídos acerca de Sirlei, conhecida como “Doida da Paran  ”.

Com o intuito de evidenciar as possibilidades est  ticas e sem  nticas que o document  rio animado poderia trazer para o estudo de comunica  o, a proposta foi produzir um document  rio utilizando t  cnicas de anima  o, cujo tema ser  o as in  meras hist  rias e relatos sobre a vida de Sirlei, mais conhecida como a “Doida da Paran  ”. A personagem    uma mulher misteriosa e portadora de um dist  rbio mental que a faz vagar pelas ruas da cidade de Divin  polis, catando lixo e agindo de maneira peculiar. O fato de as pessoas n  o conhecerem sua fam  lia e vida particular faz surgir sobre ela diversas lendas no que diz respeito a origem de sua loucura. Por isso, o intuito foi, a partir dos relatos de pessoas que a conhecem e da pr  pria personagem, representar seu mundo, com as possibilidades est  ticas que o recurso da anima  o permite produzir.

3. Objetivos

3.1. Geral

- Produzir um documentário animado, onde se evidenciem as contribuições estéticas e semânticas da animação para o gênero documentário.

3.2. Específicos

- Entender como o gênero documentário pode ser trabalhado utilizando-se da linguagem da animação.
- Apontar as possíveis contribuições da animação para o gênero documentário.

4. Marco e percurso teórico

Grande parte do nosso grupo de trabalho já possuía uma história com o audiovisual e com a animação. O trabalho com imagens estáticas, que ganham vida na tela, sempre nos fascinou e motivou a produzir experimentações em vídeo. Durante nosso percurso na graduação, realizamos diversos trabalhos voltados à produção de vídeos, em especial, de animação, e sempre almejamos levar a realização dessas peças a um nível mais avançado, com a produção sistemática de curtas metragens ou mesmo longas, utilizando nossos conhecimentos já adquiridos nessa área, para o desenvolvimento de novas habilidades. Também nos interessamos bastante por documentários, e em sua forma de retratar e/ou interpretar a realidade a partir de uma narrativa em imagens e sons.

Na conjectura de novas maneiras de se utilizar o discurso da animação que tanto nos fascina, e de produzir um documentário em que histórias interessantes fossem contadas, fomos questionados sobre a possibilidade de se realizar uma junção entre a animação e o filme documentário. A existência de uma produção espaçada de documentários em animação é outro componente de motivação para nossa pesquisa sobre o documentário animado. Por isso, acreditamos que seria relevante investigar as particularidades dessas produções, a fim de se

desenvolver uma reflexão sobre essa recente utilização da animação na produção de documentários e quais as implicações disso para o cinema documentário.

No mundo contemporâneo, a quantidade de produtos audiovisuais é imensa e a produção contínua. Porém, reflexões teóricas e estudos a respeito do fazer documentarista, especificamente sobre o documentário animado, são escassos e não acompanham o rápido surgimento de novas formulações audiovisuais. Nosso esforço investigativo é, portanto, no sentido de contribuir para tais reflexões.

Muito se tem debatido sobre a real distância que separa o filme de ficção do filme documentário, e essa distância se mostra cada vez menor, uma vez que ambas as produções audiovisuais se utilizam do universo real na construção de um discurso inteiramente perpassado pelas aspirações de quem está por trás da câmera. Essa constatação é importante para que o documentarista se desvencilhe de velhos padrões rígidos na produção de seus filmes, e que, a partir da percepção da impossibilidade de captação direta da realidade, possa deixar-se mais livre para trabalhar seus filmes.

Nosso documentário animado pretende demonstrar que a utilização do discurso da animação pode contribuir muito para a qualidade da expressão de idéias observada em um filme documentário. Ou seja, documentários animados podem apresentar maior capacidade comunicativa e expressiva. O recurso da animação e da produção quadro a quadro das imagens exploradas, que dão sentido à narrativa desejada, permite ao seu criador maior interferência nas imagens e nas idéias a serem transmitidas.

A maior parte dos sentimentos não possui uma existência material. As emoções são sentidas e dão indícios de sua existência, mas não podem ser observadas objetivamente. A arte sempre buscou representar as emoções, os sentimentos e os pensamentos, e a animação é uma forma de expressão que pode materializar impressões sobre o mundo em uma tela bidimensional. O uso das formas e das cores faz com que a ação a se desenrolar no vídeo seja correspondente em grande parte com as idéias do produtor-animador, transformando-se numa grande ferramenta expressiva, mas sem perder o caráter documental e vínculo próximo com o mundo sensível.

A libertação da idéia de que os documentários são representações fiéis da realidade e o reconhecimento de seu caráter discursivo construído possibilita que seu formato se solte e se abra a novas experimentações. O surgimento do documentário animado é algo muito rico para o campo da comunicação, por demonstrar a possibilidade de se unir dois produtos

comunicativos em um produto ainda mais expressivo e profundo, no que tange a representatividade de uma dada realidade.

4.1 Origens do documentário

O homem sempre almejou compreender a realidade – e isso significa poder manuseá-la, para então compreendê-la. As artes da pintura e da escultura revelam o fascínio que homem dedica às formas e cores do mundo em que vive e da maneira que sempre buscou possuí-las. Em uma busca compulsiva, os grandes mestres da pintura se aproximaram ao máximo da representação do mundo em uma tela bidimensional. Posteriormente, com a invenção da fotografia, o homem deu um passo maior em sua busca pela captura do real e se aproximou ainda mais, com a reprodução do movimento a partir da invenção do cinema.

O cinema, “como a fotografia antes dele, foi uma revelação. As pessoas nunca tinham visto imagens tão fiéis a seus temas, nem testemunhado movimentos aparentes que transmitissem sensação tão convincente de movimento real” (NICHOLS, 2005, p. 117). Nichols cita o teórico do cinema Christian Metz, em sua afirmativa que copiar a impressão de movimento é captar sua realidade. “O cinema atingiu seu objetivo num nível jamais alcançado por outro meio de comunicação” (ibidem).

Os primeiros filmes da história, realizados pelos irmãos Lumière¹, podem ser considerados documentários. Como afirma Bill Nichols, essas imagens e sua realidade ali impressa dão a elas o valor de um documento. As cenas da saída da fábrica Lumière, ou a chegada da locomotiva na estação, pequenos filmes de poucos minutos capturados pelos inventores do cinematógrafo², podem ser interpretadas como janelas para outra realidade que está lá fora, em outro lugar no mundo. O fascínio pela reprodução do movimento e da captação da realidade pelas lentes das câmeras conduziu ao surgimento do filme documentário.

A imagem fotográfica possui, no dizer de Bill Nichols, um caráter indicial, uma vez que pressupõe a existência real das pessoas e objetos que estavam ali presente em frente às

¹ Inventores do cinematógrafo (*cinématographe*), sendo considerados os pais do cinema.

² Aparelho inventado em 1895 pelos irmãos franceses Lumière, capaz de reproduzir numa tela o movimento, por meio de uma sequência de fotografias

câmeras no momento da filmagem. Esta capacidade indexadora nos faz acreditar piamente no desenrolar dos fatos na frente das câmeras. Deste fascínio pelo real, nos primeiros anos após a invenção do cinematógrafo, o aparelho que captava as imagens em movimento foi mandado a vários cantos do mundo para capturar imagens de diferentes civilizações. Era o chamado “cinema de atrações”, que “lançava seu apelo diretamente ao espectador e deliciava-se com o sensacionalismo do exótico e do bizarro” (NICHOLS, 2005, p. 117).

Apesar de o cinema ter se iniciado com filmes mais próximos aos documentários, Bill Nichols deixa claro que não existe uma história linear do filme documentário, paralela ao desenvolvimento dos filmes de ficção. Para o autor, os primeiros filmes produzidos tinham as bases para o desenvolvimento de gênero documentário, pois eram construídos sobre os fundamentos da “exibição” e do “documento”, funcionando como entretenimento, muitas vezes oferecendo o bizarro e o mórbido para deliciar as platéias e como reprodução fiel da realidade, uma vez que as imagens projetadas eram fiéis às cenas que aconteciam diante das câmeras. Porém, para que o filme documentário se diferenciasse enquanto um novo gênero cinematográfico, Nichols aponta para outras três características que precisaram ser desenvolvidas. Elas são “a experimentação poética”, “o relato narrativo das histórias” e a “oratória retórica”. Observemos mais de perto cada uma dessas características.

4.1.1. A experimentação poética

A experimentação poética diz respeito à percepção gradual de que um filme poderia ser trabalhado enquanto obra de arte, e não apenas como uma representação “fiel” da realidade. A utilização de planos, cortes e a montagem particular poderiam conferir aos filmes uma linguagem poética oriunda da mente do criador, o cineasta. “Se tudo o que se deseja é uma cópia perfeita, que espaço sobra para o desejo do artista, para impulsos e idiossincrasias da visão que percebeu o mundo de outra maneira?” (NICHOLS, p. 124). Assim, ele mesmo propõe as novas maneiras de suplantar a reprodução mecânica das máquinas e a construção de algo novo que só o cinema poderia conseguir.

4.1.2. O relato narrativo

O relato narrativo de histórias corresponde ao desenvolvimento da capacidade dos cineastas de conferir aos filmes uma seqüência lógica. “As narrativas resolvem conflitos e estabelecem ordem” (NICHOLS, 2005, p. 126). “A narrativa refinou as técnicas de montagem em continuidade para dar a sensação de tempo e espaço contínuos e coerentes às locações onde atuam os personagens” (NICHOLS, 2005, p. 127). Sobre o desenvolvimento da narrativa cinematográfica e sua ligação com o filme documentário, Nichols cita os filmes do neo-realismo italiano³ como importantes experimentos narrativos utilizados em documentários. A maneira de se organizar as cenas em ordem simples e direta, descontraída e com a naturalidade do cotidiano, contrastava com as formas expressionistas e trabalhadas de grandes obras de ficção. Com o emprego destas técnicas na produção fílmica, os neo-realistas obtiveram três manifestações de realismo utilizadas em documentários.

São eles:

- A) **O realismo fotográfico**, obtido pela montagem simples e linear e da utilização de locações reais;
- B) **O realismo psicológico**, que é a criação de personagens verossímeis, plausíveis e convincentes;
- C) **O realismo emocional**, que trata da criação de estados emocionais mais amenos nos espectadores, condizentes com a cena explorada.

4.1.3. A oratória Retórica

Por último, a oratória retórica é a característica de filmes em que a voz do diretor pode ser percebida. Esse recurso permite que novas maneiras de se pensar o mundo retratado sejam apontadas - e assim, que ações de modificação do mundo sejam possíveis.

³O Neo-realismo italiano foi um movimento cultural surgido na Itália no final da Segunda Guerra Mundial, cujas maiores expressões ocorreram no cinema. Caracterizou-se pelo uso de elementos da realidade numa peça de ficção, aproximando-se até certo ponto, em algumas cenas, das características do filme documentário.

Somente sobre estas bases, em meados da década de 1920, podemos localizar o surgimento real do filme documentário. A definição do gênero começou a tomar forma com a criação do filme de longa metragem *Nanook of the north*, de Robert Flaherty, que retratava a vida de Nanook, um esquimó. Ele surgiu como o primeiro filme com uma estética própria e diferenciada e, por isso, se tornou um marco na produção de documentários. Para a realização do filme, Flaherty conviveu por um longo período com os habitantes de uma região localizada na Baía de Hudson, no norte do Canadá. Segundo Gabriel Aguiar de Andrade, no seu artigo *Documentário e/ou Ficção: considerações sobre Nanook, of the north*, Flaherty “consegue ‘superar’ as práticas cinematográficas de um narrador em primeira pessoa, onisciente, poderoso, fortemente presentes e única base dos chamados filmes de viagem feitos até então.” (ANDRADE, 2008, p. 6), marcando o início dos chamados filmes documentários.

Por outro lado, desde suas origens, os documentários caminham junto com a ficção. Em *Nanook of the north*, o diretor se utilizou da chamada “Representação documental” (NICHOLS, 2005, p. 141), que se trata da encenação de aspectos reais da vida de Nanook, mas que, por motivos diversos, não poderiam ser captados em sua manifestação real. Nichols usa como exemplo algumas cenas que supostamente se passam no interior do iglu do esquimó, quando na verdade foram gravadas com a utilização de um meio iglu com um dos lados abertos para permitir a entrada da luz.

Ainda assim, o conceito de cinema direto ou cinema verdade povoou o imaginário de estudiosos ao longo das primeiras décadas do século XX. Acreditava-se que o cinema documentário correspondia diretamente à realidade. Que ele apresentava aos espectadores um recorte fiel da realidade a que se prestava representar. Até meados da década de 1960, pouco se pensou sobre o formato do documentário ou sobre a maneira que estes filmes estão relacionados ao real com que se propõem transmitir. Somente a partir da década de 1990 houve uma maior produção de conhecimento voltado às definições e fundamentos do cinema documentário.

4.2. Os modos do documentário

A produção de documentários desenvolveu-se de acordo com os avanços tecnológicos e o momento histórico no qual o filme está inserido. Nichols (2005, p. 141) apresenta seis modos ou tipos de documentário. Esta divisão permite a visualização das diferentes formas de se produzir um documentário, mesmo que a predominância de uma não exclua as demais, que podem aparecer juntas no mesmo filme. Esses modos são: o poético, o expositivo, o observativo, o participativo, o reflexivo e o performático.

4.2.1 O modo poético dá prioridade à fragmentação, por isso não há preocupação com montagem linear, argumentação, localização no tempo e espaço ou apresentação aprofundada de atores sociais. Essa forma utiliza o mundo histórico como matéria prima para dar “(...) integridade formal e estética ao filme” (NICHOLS, 2005, p. 141). Este modo foi o pioneiro no gênero documentário, sendo produzido a partir da década de 20.

4.2.2. O modo expositivo se caracteriza pela reunião dos fragmentos do mundo histórico em uma estrutura retórica e argumentativa. O ritmo do filme é dado pelo comentário feito em voz *off* e as imagens limitam-se a confirmar a argumentação narrada. É um dos modos mais difundidos e o que a maioria das pessoas associam aos documentários. Também surgiu em meados da década de 20.

4.2.3. O modo observativo, por sua vez, propõe a exposição dos acontecimentos sem interferência no seu processo. O cineasta apenas se ocupa em enquadrar a realidade desejada e permitir que os atores sociais apenas vivam suas vidas. Esta concepção de documentários surgiu à partir da década de 60. “Estamira” (2006), de Marcos Prado, constitui um exemplo de documentário observativo.

4.2.4. O modo participativo é aquele em que existe a participação efetiva do cineasta no filme como personagem ativo. Um exemplo deste modo são os documentários produzidos pelo documentarista Michael Moore. Em seus filmes, Moore assume o papel de protagonista em sua busca por respostas referentes a determinado acontecimento ou cadeia de acontecimentos.

4.2.5. O modo reflexivo preocupa-se com o processo de produção da peça e da negociação entre cineasta e espectador, indagando as responsabilidades e consequências da produção do documentário para cineasta, atores sociais e públicos. Desta forma, “o lema segundo o qual um documentário só é bom quando é convincente é o que o modo reflexivo do documentário questiona” (NICHOLS, 2005, p. 163).

4.2.6. O modo performático, surgido nos anos 80, também levanta questões sobre o que é conhecimento, dando maior ênfase à subjetividade do que a construção de argumento lógico e linear. “Os documentários recentes tentam representar uma subjetividade social que une o geral ao particular, o individual ao coletivo e o político ao pessoal” (NICHOLS, 2005, p.171).

Esta última forma de se produzir filmes de documentário apresenta-se aberta à experimentação por parte do cineasta, podendo até mesmo romper com o padrão de utilização de imagens *live-action* como única forma de apreensão do real, como exemplificam as produções *Dossiê Rê Bordosa* (2008), *Silence* (1998) e *Ryan* (2004), vencedor do Oscar 2005 de melhor animação. Desta maneira, pode-se notar uma atuação significativa de elementos animados em documentários contemporâneos.

Nessa medida, a produção de documentários abre as possibilidades para a utilização de novas técnicas que podem lhe garantir maior expressividade. Desligando-se da idéia de mera representação do real, o documentário enquanto discurso, e por isso mesmo, interpretação do mundo real, possibilita aos produtores uma maior interferência a partir dessas novas técnicas. Seguindo uma nova tendência do cenário internacional, a produção de documentários se abre à experimentação, como a utilização de imagens de síntese e da animação como forma de expressão (MARTINS, 2006, p. 3)..

4.3. O efeito de Real

Diferentemente do que se acreditava no passado, documentários não correspondem à realidade imediata, mas sim a uma representação do real, um recorte direcionado pela personalidade, intencionalidade e capacidade do cineasta. Porém, “há uma especificidade no

vídeo e no filme documentário que gira em torno do fenômeno de sons e imagens em movimento, gravados em meios que permitem um grau notavelmente elevado de fidelidade entre a representação aquilo a que ela se refere” (NICHOLS, 2005, p. 23).

Para tanto, esses filmes seguem algumas regras preestabelecidas que visam conferir a ele um “efeito de real”. De acordo com Roland Barthes (2004, p. 189), esse efeito de realidade é produzido pela forma de captação das imagens, sons e falas de pessoas em situações "reais", representadas de modo a caracterizar uma transmissão imparcial e no uso de entrevistas e falas que divergem ou se reforçam uma às outras, produzindo a impressão de transparência na situação exposta. Todos estes elementos constituem estratégias discursivas que garantem um pacto de leitura diferenciado para esses filmes, uma vez que é um pressuposto para quem os assiste de que a ação a se desenrolar na tela corresponde a fatos reais.

Existe um pacto para que se faça uma leitura diferenciada dessas peças. Não uma leitura voltada principalmente ao entretenimento, mas voltada à reflexão sobre o mundo e sobre os seres humanos. “Do documentário, não tiramos apenas prazer, mas uma direção também” (NICHOLS, 2005, p. 27). O documentário sempre foi visto desde suas origens como o filme que busca sempre promover uma reflexão em seus espectadores, desvelando uma realidade oculta ou denunciando problemas sociais.

4.4. A animação, suas contribuições estéticas e semânticas.

4.4.1. A origem da animação

Animação é o processo de geração de imagens em movimento, a partir de objetos inanimados. A maneira mais comum de se produzir animação é por meio do posicionamento sequencial de fotogramas produzidos individualmente, podendo ser concebidos por desenhos ou por computação gráfica, fazendo-se pequenas alterações em cada quadro e fotografando o resultado. A exibição sequencial dos fotogramas realizados para o filme causa uma ilusão de movimento contínuo. Para Joanne Mota, “a animação pode ser definida como a arte de criar a ilusão do movimento através de uma sequência de imagens estáticas” (MOTA, 2007, p. 3).

A animação é um segmento de destaque na indústria audiovisual contemporânea, porém sua história remonta as primeiras manifestações imagéticas humanas. Segundo Motta, “Desde a Idade da Pedra até os dias de hoje, o homem sempre procurou reproduzir o movimento.” (MOTA, 2007, p. 2). A autora ainda cita as pinturas rupestres como precursoras da animação. “No Egito, em Roma, na Grécia e em todos os povos antigos, foram encontrados registros gráficos de movimento que, de alguma forma, contribuíram para a história da animação.” (MOTA, 2007, p. 2). Seu surgimento está intimamente relacionado com a origem do cinema, pois sua invenção parte da mesma necessidade de apreensão de movimentos que levou à invenção do cinematógrafo. Para Índia Mara Martins, ambos surgiram a partir das necessidades de o homem de capturar momentos. “O filme animado nasce do dispositivo mesmo que funda o cinema, em sua própria essência, a mão humana, o gesto que tenta recuperar um espaço-tempo diferenciado e vivido no seio das próprias criações tecnológicas com manuseio poético” (MARTINS, 2006, p. 3).

Porém, antes das experiências dos irmãos Lumière com o cinematógrafo, já existiam objetos que tinham como propósito a reprodução de movimento. São os chamados brinquedos óticos, precursores mais diretos da animação, como a *Lanterna Mágica*⁴, uma espécie de projetor de slides que projetava numa pequena tela colocada em um interior sombrio, imagens exteriores iluminadas pelo sol; ou o *Fenakistoscópio*⁵, inventado em 1832 pelo belga Joseph Plateau e pelo austríaco Simon von Stampfer, simultaneamente, um disco giratório perfurado, com orifícios denteados nas bordas. Este disco era colocado diante de um espelho, e o espectador, via as imagens por trás do disco.

Segundo Mancuso (2010, p. 17), em 1906 foram criadas as primeiras animações de personagens pela técnica de fotograma por James Stuart, em *Humorous Phases of Funny Faces, de Blackton*. E em 1908, Émile Cohl cria o primeiro filme considerado de animação na técnica de fotograma. O filme ganha o nome de *Fantasmagoria*. A partir deste momento, inicia-se uma série de experimentos de animação fílmica. O primeiro filme de longa-metragem animado foi *El Apóstol* (1917), do Argentino Quirino Cristiani, mostrado na Argentina.

⁴ Sistema rudimentar, criado em 1640 pelo alemão Anthonasius Kircher, constituído de placas de cristal desenhadas e por partes móveis, que manipuladas mecanicamente, conferiam movimento aos personagens (MANCUSO, 2010).

⁵ Ao se mover o disco, o espectador via, pelos orifícios e no espelho, as imagens que se encadeavam (MOTA, 2007).

4.4.2. Técnicas de Animação

De acordo com Joanne Mota (2007, p. 4), existem várias modalidades de animação, destacando dentre elas: o desenho animado, a animação de bonecos ou *stop motion*⁶, a animação de recortes, a animação em computação gráfica.

4.4.2.1. O desenho animado

No desenho animado, cada quadro do filme é desenhado individualmente em papel e passam por um processo de coloração e finalização e são enviados para a mesa de filmagem. Após a filmagem e a edição do desenho, o material é encaminhado ao laboratório para que sejam tiradas as cópias positivas.

4.4.2.2. A animação com bonecos

A animação de bonecos, ou *stop motion*, nativa dos Estados Unidos, é uma tradição europeia (MOTA, 2007. p. 6). É uma técnica trabalhosa e que requer tempo, pois, os movimentos da animação são todos feitos no momento da filmagem. É produzida utilizando-se de bonecos maleáveis e cenários feitos de diversos materiais e de várias maneiras posicionados em um *set* de filmagem em que têm seus movimentos capturados quadro a quadro. O processo é concluído posteriormente pela edição, onde também é feita a sonorização do filme.

4.4.2.3. Animação com recortes

Também é reconhecida por Mota (2007, p. 7) a técnica de animação de recortes. Nesta técnica, os personagens ou bonecos são recortados e montados para que se possa movimentá-los no momento da animação.

4.4.2.4. Animação de modelagem computacional

⁶ Técnica de animação, na qual, o vídeo é produzido por meio de fotos que são registradas uma após a outra, e são posteriormente vistas sequencialmente.

Os fotogramas são produzidos em um processo computacional por softwares específicos de criação. Existem vários softwares de animação, cada um tem a sua especificidade de produção e de recursos que auxiliam a orientação criativa, e neste sentido, vemos um mercado de criação de programas para animação, tanto para um trabalho em duas dimensões (2D), ou tridimensional (3D). Na animação em três dimensões, os fotogramas são construídos e animados por softwares específicos.

4.4.3. A animação e suas contribuições estéticas – Animação é arte e ficção.

A animação surgiu como uma forma de expressão humana, mas também como uma nova concepção estética. Segundo Lopes (2005, p. 8), a animação enquanto processo comunicativo propõe um estilo visual diferente e intuitivo, capaz de atrair olhares com sua arte e beleza. Para ele, a animação tem como área de atuação o imaginário das pessoas, evidenciada na abstração dos traços e na possibilidade de sentido que eles podem produzir de acordo com a cultura da pessoa que a vê. Os elementos visuais da imagem; traços, cores, formas entre outros, elevam a produção de sentido da imagem à abstração e subjetivação.

Como evidencia Ivete Lara Camargos, “ficção seria, pois, criação da imaginação, da fantasia, coisa sem existência real, apenas imaginária.” (CAMARGOS, 1985. p. 16). Desta forma, a animação pode ser reconhecida como um produto ficcional. A autora ainda aponta para a chamada ficção literária ou artística. Este tipo de ficção ocorre quando são criados personagens, objetos ou mesmo histórias que não são uma descrição ou auto-retrato da realidade. São idealizados a partir de situação, cultura ou contexto, para serem produzidos como elementos de abstração artística, ou seja, caracterizados para existir em um mundo irreal, no imaginário das pessoas.

No caso da animação, este tipo de ficção é destacado por uma série de fatores que contribuem na construção deste imaginário. Um destes fatores é a própria manipulação e potencialização autoral. Coloca em exercício a habilidade do animador em inventar uma característica capaz de fazer o seu receptor discernir que aquele objeto ou personagem não existe no mundo real. Podemos compreender a animação como uma ficção artística, na qual, sua narrativa é potencializada pela criação de um cenário diferente do real, mesmo que fale de objetos e pessoas reais, ela traz traços de subjetividade e possibilita a abstração situacional:

“Na animação, a visão do autor é sempre subentendida e freqüentemente trazida para o primeiro plano no ilusionismo auto-reflexivo do formato”. (WELLS, 2002. p. 2).

Dotados dos aspectos próprios da arte em estabelecer com seu receptor um contato com campo semântico por meio do estilo estético e da própria narrativa, os elementos visuais da imagem - traços, cores, formas entre outros, elevam a produção de sentido da imagem à abstração e subjetivação.

4.4.4. Animação e suas contribuições semânticas – Animação é comunicação.

A necessidade de se comunicar fez o homem procurar e desenvolver novas formas de compartilhar pensamentos por meio de sinais e símbolos esculpidos nas rochas, cavernas, árvores, entre outras matérias. A animação possui desde suas origens, implicações que vão além da experimentação estética. Sua função primordial é estabelecer comunicação e criar um espaço de relacionamento entre seres humanos por meio de objetos e símbolos expostos com a ilusão de movimento. Imagens se destacam para representar ações e simular deslocamentos e expressões produzidas por objetos e processos técnicos com a finalidade de dar um aprofundamento semântico à imagem. De tal maneira, o homem das cavernas, quando fazia suas imagens rupestres ou mesmo as sombras chinesas, consideradas como uma vertente das animações, tinha o mesmo objetivo em comum de estabelecer com o “outro” uma relação de discernimento de sentido por intermédio de imagens (MOTA, 2007, p. 3). Esta intermediação produzida pelos processos animados pode ser apresentada de diversas maneiras e formas, desde que, o objeto exposto manifeste em seu receptor uma ilusão de movimento, seja este exposto nas imagens por cores, formas, texturas, ou qualquer outra qualidade da imagem.

A animação possui características imagéticas e recursos de abstração e seu objetivo principal sempre foi criar um espaço de relacionamento entre seres humanos. Assim como no período paleolítico, os desenhos animados de hoje também compartilham idéias e narram histórias por meio das imagens, estabelecendo uma narrativa visual. Para Joanne Mota, todos os instrumentos simbólicos construídos para a otimização dos processos de comunicação, nas várias épocas e culturas, marcavam as características da história de um povo e a necessidade comunicativa de cada geração em um dado momento. A animação é um importante veículo de produção simbólica, que consegue elevar a comunicação ao campo da subjetividade.

4. 5. Documentários animados

A esta altura podemos afirmar, sem mais dúvidas, que documentários são as peças cinematográficas que mantêm uma relação íntima e inseparável com a realidade. Por outro lado, a animação constitui como uma obra de criação artística, estando dessa forma ancorada nos pressupostos da ficção, fazendo com que a junção entre os dois pareça algo impossível. Como afirma Índia Mara Martins:

A princípio parece contraditório que documentários sejam produzidos se utilizando da técnica da animação, uma vez que este gênero pressupõe um diálogo com a realidade representada, e a animação trabalha exclusivamente com imagens de síntese, inteiramente produzidas artificialmente pelas mãos de um artista (MARTINS, 2006, p.2).

Martins defende, todavia, que “o documentário animado pode ser definido como um filme de situações e fatos reais [...] utilizados como base para posterior intervenção gráfica da animação, que muitas vezes é computacional” (MARTINS, 2006, p.2). Ou seja, um documentário animado, apesar de se apresentar usando de imagens imaginárias e inteiramente produzidas artificialmente, é elaborado com base nos pressupostos teóricos de produção de documentários. Nesses filmes, a realidade sensível se faz presente, sobretudo, na utilização de histórias verídicas e de depoimentos de personagens reais, acrescidos das fabulações de seus criadores nas intervenções gráficas. Assim, quase sempre prioriza-se a valorização de aspectos subjetivos das situações, a partir da representação particular dos personagens e dos cenários.

É importante ressaltar também que todas as animações, até mesmo as mais abstratas, são construídas por alguém, baseadas em imagens do mundo real. O que esta forma de representação provoca é uma exacerbação de aspectos emocionais e expressivos de quem as fabrica.

A animação pode ser considerada documental, uma vez que busque evidenciar traços de uma realidade, ainda que de maneira a priorizar a expressão e os sentimentos. Se uma personagem animada é produzida a partir de uma figura real, presente no mundo sensível, podemos afirmar que

esta figura está ancorada na realidade, e por isso, tem um caráter documental (MARTINS, 2006, p.2).

Desta forma, a inserção da animação, ancorada na realidade, como forma de representar o que não seria possível de ser representado unicamente pelo vídeo, não reduz de forma dramática o efeito pretendido pelos documentários. Nessa medida, a produção documentária permite cada vez mais experimentação e apresenta outras formas de se atingir estes objetivos de “realidade”.

4.5.1. As contribuições da animação para documentários.

Para Martins, é importante, no mundo do audiovisual, compreender a animação enquanto uma linguagem capaz de dialogar o abstrato do universo das imagens produzidas com o documental e os traços da humanidade. Nesta perspectiva, entender o documentário animado como uma experimentação audiovisual entre linguagens que aparentemente são diferentes pode resultar em um novo campo de saber e de produção comunicativa.

Índia Martins acrescenta que o documentário pode ser um campo de experimentação. Nesta medida, a utilização da animação em documentários como tendência das últimas décadas ajuda a reforçar este pressuposto. O documentário animado pode ser definido como um filme onde a realidade captada será utilizada como base para intervenção da animação. A utilização deste recurso será algo fundamental para aquela estrutura apresentada pelo documentário, uma vez que fará parte do conteúdo expressivo da obra audiovisual. Neste caso, a animação não é apenas um complemento às imagens *live-action* ou à captação de áudio, ou simplesmente uma concepção estética, mas uma opção para a expressão consciente de idéias que só seriam possíveis de serem expressas por meio desta linguagem.

Na perspectiva de Martins de que o documentário é o campo da experimentação, podemos afirmar que existe uma produção relevante de documentários animados sendo realizados. Segundo as definições da pesquisadora, os filmes *Ryan* (2004), ganhador do Oscar de melhor curta em animação de 2005¹ e *Silence* (1998) podem ser classificados como documentários animados.

Ryan, filme dirigido por Chris Landreth (2004), discute as produções de Ryan Larkin, um animador mundialmente conhecido por suas obras gráficas diversificadas em filmes e clipes. Segundo Martins, com o uso de animações e do espaço audiovisual em três dimensões, os cenários e personagens reconstituídos colaboram no documentário com um elemento que o próprio Ryan chama de “psicorrealismo”, que é a junção do fotorrealismo com o vídeo para expor o “realismo do incrível, complexo, do desordenado, caótico.” (MARTINS, 2006, p. 10). De tal maneira, esses elementos caracterizam os ambientes e os personagens por meio de grafismos referentes às sensações que o diretor quer provocar em seus telespectadores, usufruindo da metalinguística documentária, ou seja, consegue discutir uma linguagem, a animação, através da linguagem documentarística.

Já *Silence* (1998) é um documentário animado produzido por Orly Yadin e Sylvie Bringas. O documentário desvenda o mistério vivido por Tana Ross que, após mais de cinquenta anos, relata a sua história em meio ao holocausto. O filme trabalha o contraste das cores como forma de sensibilizar as pessoas mediante as cenas e as transições das animações trazem alusão à mudança de comportamento humano, podemos citar como exemplo, uma cena em que um porteiro se torna um soldado nazista. Dessa forma, a animação aproxima uma estética de traços e rabiscos grosseiros e de tons fortes na perspectiva de incomodar a pessoa que assiste ao filme, principalmente nas cenas em que mostram as crianças sendo levadas nos caminhões provocando um sentimento de terror e espanto. Com técnicas simples, *Silence* procura levantar uma discussão sobre a inocência de uma criança em meio ao horror do holocausto e nisso ativa os elementos de um documentário animado que despertam o sentimentalismo e a poesia.

5. O percurso

Grande parte do grupo inicial já possuía uma história com o audiovisual e já produziam, no trabalho ou espontaneamente, vídeos e pequenos filmes. O documentário sempre nos chamou a atenção como forma de contar boas histórias e levar diferentes realidades aos mais distintos públicos. Já a animação também sempre despertou interesse como maneira de expressão de idéias e concepção estética. O que nos motivava também era

conhecimento recente do programa Flash, da macromídia, que possibilitava a criação de animações com um custo e tempo reduzidos. O que faltava era uma temática interessante e motivadora a ser investigada e convertida em um produto audiovisual inteiramente novo.

Após algum tempo de reflexões sem êxito, fomos questionados por professores sobre a possibilidade de unirmos o documentário e a animação, produtos aparentemente contraditórios, em um produto audiovisual novo. Essa idéia nos pareceu interessante e de real relevância para os estudos da comunicação, pois constatamos a existência de uma quantidade considerável de filmes classificados por seus produtores como “documentários animados”, mas sem a existência expressiva de uma produção que buscasse refletir acerca dessa prática. Estávamos repletos de dúvidas como: Esses filmes podem ser considerados “documentários animados”? Existe a possibilidade conceitual de se unir em uma única peça filmica os pressupostos básicos de um documentário com a utilização da animação? Quais as conseqüências semânticas dessa junção? Com estas questões, partimos para a elaboração de um projeto de pesquisa onde seriam investigadas as definições e a história do filme documental e da animação para planejar uma possível junção, além das contribuições que a técnica da animação poderia trazer aos documentários.

Apropriando-nos dos argumentos de Índia Mara Martins (2006, p. 5), percebemos uma característica fundamental presente no tema dos documentários animados: o chamado “Psicorrealismo”. Definido pela autora como a perspectiva peculiar de apresentar o documental por meio de instrumentos de subjetivação, no qual se faz presente a potencialização da voz ativa do seu autor. Concepção esta também assegurada por Paul Wells:

Na animação, a visão do autor é sempre subentendida e frequentemente trazida para o primeiro plano no ilusionismo auto-reflexivo do formato, mas a presença autoral é especialmente significativa no documentário animado, como criadora de condições retóricas para a crítica política e estética. (WELLS, 2002. p. 2).

Nessa medida, entendemos que nossas contribuições narrativas e a abstração poética poderiam estar evidenciadas no documentário. Propusemos então, como tema, Sirlei, uma personagem conhecida em Divinópolis e que apresenta um comportamento marcado por transtornos mentais, e sua relação com a escrita. Entendemos que a concepção de mundo de um louco, como algo incompreensivo e inalcançável, poderiam ser representados de maneira interessante através do psicorrealismo. Sirlei poderia ser uma ótima protagonista para um

documentário animado. Sua vida e suas andanças, como já tínhamos conhecimento, eram amplamente conhecidas na cidade de Divinópolis e intrigavam as pessoas. A possibilidade de recriar sua visão de mundo em uma tela bidimensional por meio da animação nos pareceu interessante e propício para nossos objetivos.

Paralelamente às pesquisas bibliográficas sobre o documentário e a animação para viabilizar uma possível junção, investigamos o que se falava a respeito de Sirlei. Conhecida como “Doida da Paraná”, praticamente todas as pessoas com quem conversamos – não apenas em seu percurso usual, a Av. Paraná, em Divinópolis – possuíam alguma história para compartilhar sobre ela. A origem de sua loucura era relatada de maneiras diferentes, em versões distintas, quantos fossem os seus narradores; e seu comportamento peculiar rendia boas histórias e mitos. Destaca-se o nosso conhecimento prévio de sua relação com escrita, visto que é comum vê-la pela cidade escrevendo nos jornais, postes, banners entre outros objetos, de maneira inusitada. A partir deste tema e enfoque, iniciamos as etapas de execução do documentário.

A execução do documentário se deu em três fases de realização: pré-produção, produção e pós-produção.

5.1. Pré-produção

Esta etapa pode ser dividida em duas etapas:

- a) Revisão bibliográfica
- b) Coleta prévia de dados para a elaboração do documentário.

A seguir, descreveremos, em forma narrativa, a etapa de pré-produção, de modo inclusive a compreender as etapas supra citadas.

Para dar início ao processo de elaboração do projeto, foi preciso estabelecer uma problematização norteadora que iria mover o grupo a planejar as ações de maneira coerente. Isso foi conseguido com a fundamentação em bases teóricas de pensadores em documentário e em animação, a partir dos quais nos propusemos a realizar uma experimentação audiovisual.

Desta maneira, tivemos como eixo principal a argumentação de Índia Mara Martins (2007, p. 2) que dizia que “a animação pode ser considerada documental, uma vez que busque evidenciar traços de uma realidade, ainda que de maneira a priorizar a expressão e os sentimentos.”

Assim, planejamos um roteiro do produto audiovisual, no qual a animação estaria em conflito com a realidade apresentada pelo áudio, a fim de questionar se tal experimentação pode ser considerada um documentário. A princípio, consideramos a concepção de Índia e nos atemos ao pensamento de que as fábulas propostas na animação poderiam significativamente contribuir para exploração de outro campo de significação fílmica. Definida esta problematização, passamos a fazer as pesquisas.

Antes que se iniciassem as filmagens para a produção do documentário, era necessário fazer uma pesquisa prévia. Sheilla Curran Bernard (2008, p.3) afirma que, para a produção de um documentário, primeiro é preciso definir o objeto de estudo a ser investigado. Em seguida, uma pesquisa desse objeto (a quem é destinado, o que faz etc.). Depois de feita a investigação, definir os personagens, locações, material de arquivo (fotografia, vídeos, revistas), imagens, criar uma estrutura para a história, definir o porquê de entrevistar determinada pessoa etc. Por meio dessa pesquisa, o documentarista poderá ver se seu trabalho será realmente válido, se conseguirá atingir o público e se o objetivo que ele tem de fazer o documentário de determinado lugar atingirá sua meta. Portanto, na primeira fase de execução do documentário animado foi feita uma pesquisa prévia e coleta de dados sobre nossa personagem principal, Sirlei, e as histórias e lendas que as pessoas contam nas ruas sobre ela.

Definimos que, para o projeto, a alternativa mais viável de pesquisa para produção era por coleta de depoimentos (entrevistas), visto que seria a maneira de evidenciar no produto final o caráter documental do audiovisual, os registros do ambiente que serviriam para análise e representação das animações, e o áudio, elemento narrativo, partindo da concepção inicial de Bill Nichols (2005, p. 117), na qual o documentário tem que estar “ancorado na realidade que representa”. Por isso, após a sondagem inicial, passamos à investigação sobre sua família e assim chegamos à sua mãe, Dona Terezinha. Uma visita prévia foi, então, realizada por Wanderson Brandão e Maria Izabel, que expuseram à senhora nossas intenções de tomar sua filha como personagem de um documentário. A casa era humilde, localizada em um reduto de drogas e de violência da cidade. Um aspecto interessante nos chamou atenção: as paredes externas da casa foram rabiscadas pela Sirlei e

um de seus irmãos pintava sempre a fim de apagá-los. Embora a mãe tivesse separado uma parte da parede para isso, Sirlei rabiscava todas as paredes posteriores à pintura.

A mãe parecia não conhecer o alcance e as proporções da fama de sua filha pela cidade. Mas percebia as diferentes posturas da filhas quando retornava a casa. Para ela, isso era provocado por pessoas “más” que não compreendiam a sua situação e “debochavam” dela. Embora consentisse nessa insinuação, Dona Teresinha não sabia o quanto Sirlei se destacava nas ruas de Divinópolis, e que era muito conhecida também na internet, tornando-se muitas vezes “referência” da avenida.

Amigavelmente, a senhora relatou um pouco da história de Sirlei e de sua relação com a filha e se dispôs a contribuir no que pudesse para a realização do trabalho, contanto que tomássemos o cuidado de não expor sua filha a situações constrangedoras como já tinha conhecimento de ter acontecido em outra ocasião, quando um vídeo com conteúdo pretensiosamente humorístico sobre Sirlei havia sido postado na internet. Ainda neste encontro foi agendada uma segunda visita à casa da senhora, já com a intenção de captar o depoimento da mesma com um gravador de áudio. Posteriormente, voltamos mais duas vezes à casa de Dona Teresinha, já com câmera de vídeo. Os depoimentos da senhora foram registrados e serviram como base para planejamento da rota investigativa.

A partir daí, em reunião, decidimos elaborar uma rota para recolher os depoimentos por indicações de Dona Teresinha, mas, sobretudo, optamos focar os registros na Avenida Paraná, visto que nossa personagem era conhecida como a “Doida da Paraná” e muito se ouvia de que ela vagava pela avenida todos os dias. Nesse pressuposto, estavam presentes na rota de recolhimento de entrevistas pessoas que tinham contato direto com Sirlei em sua jornada: comerciantes, moradores da avenida entre outras. Todas tinham uma relação em seu cotidiano com Sirlei e com a Avenida Paraná.

Estabelecemos o roteiro de depoimentos com direcionamento nas ações de Sirlei em relação a cada entrevistado. A idéia definida para o filme era de relatar as diferentes representações e histórias existentes sobre Sirlei por meio de uma estrutura documental performática, na prática do conceito de Bill Nichols (2005, p.171), desta maneira, potencializaríamos nossa visão autoral no produto animado.

5.2. Produção

Esta etapa foi dividida em duas partes:

- a) Pesquisa-coleta das entrevistas baseadas no percurso da “Sirlei” na Avenida Paraná e com a família. Investigação.
- b) Decupagem e transcrição dos depoimentos.

Efetivada a etapa de elaboração e pesquisa, demos sequência ao processo de produção. Nesta fase do projeto estabelecemos critérios que dirigiriam nossas produções no sentido de justificar e intensificar a presença das animações. De tal maneira, as concepções de Índia foram fomentadoras para esta experimentação.

Na produção, deve-se observar tudo o que se quer do documentário e coletar o máximo de dados possíveis para que nada deixe de ser registrado. De acordo com Sheilla Curran Bernard (2008, p. 3), o produtor precisa escolher o enquadramento que dará ao filme e também a cor, forma, posicionamento da câmera, recorte do espaço tempo dentro de um contexto que ele deseja transmitir aos seus telespectadores. Apesar disso, cientes de que essas definições prévias interferem na textura final e, por conseguinte, no material significativo que tece o documentário, pretendíamos interferir o mínimo possível na coleta dos depoimentos. Queríamos um relato mais próximo do cotidiano das personagens e que refletisse suas particularidades. Como estratégia de não interferência, nos atemos a levantar temáticas a respeito de Sirlei tais como seu vagar pela Avenida Paraná, os hábitos, o que ela diz, qual seu humor etc., e captar as impressões trazidas à tona.

Como primeira tarefa da produção, fomos novamente à casa de Sirlei, munidos de câmera para uma conversa com a mãe. Dona Teresinha mostrou-se eloquente e a conversa seguiu sem atropelos, quase naturalmente. No seu relato, a mãe deixou clara sua relação complicada com a filha, os problemas que o distúrbio mental trouxe a sua vida e a de sua filha e as dificuldades que enfrenta para cuidar de Sirlei. Também foram realizadas entrevistas com comerciantes e transeuntes da Avenida Paraná, cerca de 16 pessoas deram seus depoimentos, cada uma com um ponto de vista diferente em relação à personagem e muitos dos relatos se conflitavam ou não se complementavam. A rua responsável por seu apelido é a mais freqüentada por ela e carrega os registros escritos de sua passagem nos muros, placas e

informativos publicitários. Os rabiscos de Sirlei poderiam ser vistos dos objetos mais evidentes aos mais escondidos como padrões de energia, balcões e móveis.

Durante a produção, realizamos também um grupo focal com a intenção de conhecer as diferentes histórias e impressões existentes sobre a personagem. De forma descontraída, começamos a nos emaranhar no mundo complexo e contraditório das construções acerca da nossa personagem.

Todo material colhido e registrado serviu como apoio técnico e argumento de uma produção documental, a fim de sustentar a narrativa representada pelas imagens animadas.

A partir da conclusão destas pesquisas, houve a transcrição e a decupagem dos depoimentos.

5.3. Pós-produção

A etapa de pós-produção foi realizada em seis fases:

- a) Seleção dos trechos relevantes à construção do nosso documentário animado.
- b) Roteiro para edição.
- c) Montagem de documentário *in loco* e tratamento do som.
- d) Roteiro de imagens animadas e desenvolvimento de *story boards*.
- e) Criação das animações.
- f) Edição final.
- g) Tratamento de áudio e vídeo, efeitos e finalização.

Na terceira fase, estabelecemos um roteiro para a edição do documentário. Foram definidos alguns critérios para formulação, visto a necessidade de evidenciar nos trechos de seleção do vídeo, falas que corroborassem nas concepções semânticas documentário sem a preocupação de expor “verdades” sobre a vida de Sirlei. Nossa intenção era justamente o oposto, abrir perspectivas e lados conflitantes para depois, nas seqüências animadas, representar nossa visão autoral sobre a personagem.

Com o roteiro em mãos, o vídeo *in loco* foi digitalizado, montado e editado com auxílio do *software* Adobe Premiere. Na edição, o produtor mostra suas particularidades em seu documentário, ou seja, relata realmente o que quer demonstrar nesse material, qual o seu objetivo em sua produção. E com isso, destaca-se a prioridade da delimitação do tema. Quando o vídeo *in loco* foi editado, baseou-se em um roteiro, porém, houve uma nova construção de roteiro, nesse momento, para as imagens animadas e *story boards*. Para Sheilla Curran Bernard (2008, p.5), esta fase é tão importante quanto as gravações, pois nela são definidas a estética das imagens, cores, grafismos e planos. Nesta medida, optamos por características que nos estariam ao alcance tanto no custo quanto no prazo para a produção.

Como Sheilla Curran Bernard oferece um direcionamento apenas na produção de documentários, escolhemos trabalhar as animações por meio de modelagem computacional nos aspectos apresentados por Joanne Mota (2007, p. 5), utilizando o *software* Flash, da Macromedia. Por meio deste *software*, conseguimos obter grafismos interessantes nas possibilidades de ferramentas que o programa nos oferece a um baixo custo.

A escolha dos traços e situação de imagem do documentário foram devido às contradições e distorções vistas nos depoimentos, de tal maneira, optamos por trabalhar os traços em estilo *Paint* distorcidas. A mutabilidade prevista no *story board* contribuiria à perspectiva de narração em sentido das variações do mundo da personagem, o que se equivale às formas utilizadas que além de serem forma na qual Sirlei tem o hábito de desenhar (círculos, triângulos, retângulos e rabiscos), fazem menção estética aos espaços de simbolismos criados na vida cotidiana. Já as cores, foram divididas em fases do roteiro. Na primeira fase do vídeo preferimos as cores vivas, bem decorado, com auxílio de formas bem definidas a fim de representar um universo subjetivo por parte dos entrevistados em relação à Sirlei. A segunda fase se dá quando saímos dos aspectos da visão dos depoimentos e passamos a representar a visão de mundo da personagem, tomando como referência suas ações. Neste momento, utilizamos de uma estética mais distorcida com um nível de contraste maior e exposição do preto e do branco. A tentativa era de provocar dimensões interiores, abstratas e do espaço de conflitos e opressão em que Sirlei vive. A narrativa construída para o filme visava traçar um percurso que parte do geral e genérico, para o interior do mundo da personagem Sirlei. Para tanto, optamos por criar um mundo animado com formas geométricas estáticas para representar o universo social, em contraste com os traços mutáveis e rabiscados que construíam o universo de Sirlei. A imersão nas paisagens oníricas do universo de Sirlei

deveria ser feita de maneira gradual, para deixar claro o contraste que gostaríamos de enfatizar.

Logo após as definições no *story boards*, iniciou-se o processo de animação. Todas as seqüências de imagens foram produzidas em plataforma de animação quadro a quadro, estabelecemos a formulação inicial de 12 quadros por segundo em resolução de 1080x720 para que posteriormente fosse possível adequação na resolução *Standard* 720x480. A câmera iria percorrer paisagens oníricas e situações descritas pelas personagens, na tentativa de representar, de forma a radicalizar o que está sendo narrado em *off*. Todas as informações e passagens da vida de Sirlei relatadas foram reconstruídas em um universo em duas dimensões de maneira expressiva e subjetiva. A ordem das descrições foi montada de maneira aleatória, com uma tendência a se iniciar pelos relatos de acontecimentos mais recentes e posteriormente se apresentar os relatos de fatos mais antigos, como descrições da infância da personagem principal.

As animações criadas a partir deste *story board* foram para o processo de edição não-linear, a partir do qual foi montado o documentário animado. Nos deparamos, então, com um problema técnico: as imagens animadas, quando colocadas em conjunto com o áudio produziu um ritmo narrativo diferente do que o previsto em roteiro. Os depoimentos, antes de editados, estavam dinâmicos e tiveram que se adequar a um ritmo mais lento de modo a valorizar as imagens e suas sensações. Este processo foi árduo e minucioso, pois requeria uma sensibilidade fílmica e já não havia tanto tempo disponível ao grupo para tantas revisões rítmicas. As imagens passaram por um processo de tratamento e finalização. Nesta parte final, foram postos os efeitos audiovisuais para, enfim, o fechamento e aprovação do produto final por parte dos integrantes do grupo.

6. Conclusões

Durante um período de aproximadamente um ano e meio estivemos imersos em uma discussão interessante: Seria possível se fazer um filme reconhecidamente documentário utilizando-se técnicas de animação? Estes dois produtos aparentemente contraditórios poderiam ser unidos para formar um produto comunicativo inteiramente novo e de relevância para a comunicação? Quais seriam as contribuições que a animação poderia trazer aos filmes documentários? Trabalhamos neste projeto a fim de responder à essas questões e nesta empreitada, acreditamos ter atingido nossos objetivos.

O produto final deste projeto é um documentário animado em que o áudio documental, extremamente ancorado à realidade que busca representar, foi complementado por imagens animadas e outros recursos audiovisuais, trazendo à tona um produto diferenciado. Descobrimos que é possível se produzir documentários em animação e que sua relação com o mundo real não é prejudicada pelos recursos autorais desta técnica. É possível, na medida em que nas fabulações construídas visualmente estejam evidenciados os traços de uma dada realidade, ou seja, de forma que produza o “efeito de real” e, assim, priorize sentimentos e aspectos poéticos conduzidos pelo olhar de seu autor. Ambos podem ser complementares e esta junção traz aos documentários contribuições estéticas. Constituem-se como peças oriundas do mundo subjetivo de uma pessoa, evidenciando aspectos emocionais de seu criador. Da mesma forma, essa união pode trazer contribuições semânticas, pois animações, em suas particularidades, são formas de expressão.

Acreditamos que este projeto cumpriu com o que se propunha: o crescimento intelectual e, por isso, profissional dos componentes do grupo. Assim, deixamos nossa modesta contribuição para formas de experimentação em produtos audiovisuais. Acreditamos, por isso, que fizemos justiça à proposta do Curso de Comunicação da FUNEDI/UEMG: que o Trabalho de Conclusão de Curso possa ser realizado como Projetos Experimentais. Temos certeza de que cumprimos essa etapa, porque efetivamente experimentamos. Se conseguimos, com este trabalho, alimentar o debate sobre o gênero Documentário, só o tempo dirá. Com a palavra, você, digníssimo leitor.

7. Referência bibliográfica

- ANDRADE, Gabriel Aguiar de. *Documentário e/ou Ficção: considerações sobre Nanook, of the north, de Robert Flaherty*. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. MA: 2008, 9p
- BAZIN, André. *O cinema. Ensaio*. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. São Paulo, Martins Fontes, 204.
- BERNARD, Sheila Curran. *Documentário – Técnicas para uma produção de alto impacto*. São Paulo: Campus, 2008.
- BUENO, Silveira. *Grande Dicionário Etimológico Prosódico da Língua Portuguesa*. São Paulo: Saraiva, 1968.
- CAMARGOS, Ivete Lara. *O que é ficção*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985. 80 p.
- ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio: Nova Fronteira, 1984.
- KELLISON, Cathrine. *Produção e direção para TV e vídeo; Uma abordagem prática*. Rio de Janeiro: Campus, 2007.
- LOPES, Eliseu de Souza. *Apostila de Animação*. São Paulo: PUC-SP, 2005. 60 p.
- LUCENA, Alberto. *Arte da Animação: Técnicas e Estética Através da História*. 2.ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.
- MANCUSO, Mário. *História da Animação; princípio e técnicas*. São Paulo. 2010. 16 p.
- MARTINS, Índia Mara. *Documentário Animado: tecnologia e experimentação*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2006. 17 p.
- MARTINS, Índia Mara. *O documentário Ryan e o psicorrealismo*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2006. 17 p.
- MOTA, Joanne. *Histórico sobre Animação*. Sergipe: UFS, 2007.
- NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. São Paulo: Papirus, 2005.
- PENTEADO, Andréa. *Cinema Expressionista Alemão*. São Paulo: Universidade Mackenzie, 2004.
- RIBEIRO, Wilson. *Expressionismo Cinematográfico, Arquitetura e Cidade*. Campinas: PUC-SP, 2008.
- ROCHA, Anderson. *A História da Animação*. Belo Horizonte: FUMEC-MG, 2010. 12 p.
- WALTY, Ivete Lara Camargos. *O que é ficção?* São Paulo: Brasiliense, 2001.
- WELLS, Paul. *Entrando pela porta giratória: o retrato animado da mais antiga profissão*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2002.

8. Referência filmográfica

CABRAL, César. *Dossiê Re Bordosa*, 2008. Brasil, 15:52.

LANDRETH, Chris. Ryan, 2004. Canadá, 13:54.

YADIN, Orly e; BRINGAS, Sylvie. *Silence*, 1998. Suécia, 11:00.

ANEXOS

ANEXO I

Cronograma

Tarefas	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Revisão bibliográfica	x	x				
Análise dos documentários animados	x	x				
Pré-produção do documentário (Roteiro, <i>briefing</i> , <i>story-line</i>)	x	x				
Produção (Filmagens, animações)		x	x	x		
Pós-produção (edição e mixagem)				x	x	
Finalização e revisão					x	
Redação do memorial			x	x	x	
Apresentação						x

ANEXO II

Planejamento de Viabilização

Para execução de tal projeto, foram necessários recursos financeiros para o uso de materiais de consumo e equipamentos. Tivemos como apoio a ajuda de alguns parceiros, como por exemplo, a FUNEDI/UEMG, que disponibilizou de todo equipamento necessário nas etapas de produção e pós-produção. Portanto, tal orçamento teve o custo geral calculado abaixo:

ORÇAMENTO DE PRODUÇÃO			
Etapa de Pré-produção			
Material/Gasto	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Material para anotações – caderno, canetas, etc.	4	R\$ 4,00	R\$ 16,00
Passagem de transporte dentro da cidade	10	R\$ 2,00	R\$ 20,00
Lanche	20	R\$ 3,00	R\$ 60,00
Etapa de Produção			
Material/Gasto	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Filmadora com acessórios	1	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00
Gravador de áudio	1	R\$ 250,00	R\$ 250,00
Fitas mini DV	12	R\$ 10,00	R\$ 120,00
Material para anotações – caderno, canetas, etc.	4	R\$ 4,00	R\$ 16,00
Passagem de transporte dentro da cidade	40	R\$ 2,00	R\$ 80,00
Passagem de transporte intermunicipal	20	R\$ 15,00	R\$ 300,00
Lanche	20	R\$ 3,00	R\$ 60,00

Etapa de Pós-produção			
Material/Gasto	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Ilha de Edição	2	R\$ 6.000,00	R\$ 12.000,00
HD externo para transferências de arquivos	1	R\$ 400,00	R\$ 400,00
Material para decupagem – caderno, canetas, etc.	4	R\$ 4,00	R\$ 16,00
Passagem de transporte intermunicipal	4	R\$ 15,00	R\$ 60,00
Lanche	40	R\$ 3,00	R\$ 120,00
Material para <i>story board</i> – caderno, canetas, etc.	4	R\$ 4,00	R\$ 16,00
Pacote de Softwares	1	R\$ 6.000,00	R\$ 6.000,00
Etapa de Exibição e Divulgação/Distribuição			
Material/Gasto	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
DVD virgem	100	R\$ 1,00	R\$ 100,00
Impressão de capa em gráfica	100	R\$ 1,50	R\$ 150,00
Gasto Total			
Etapa de Pré-produção		R\$ 96,00	
Etapa de Produção		R\$ 4.326,00	
Etapa de Pós-produção		R\$ 18.612,00	
Etapa de Distribuição		R\$ 250,00	
VALOR TOTAL DO PROJETO		R\$ 23.284,00	
CONTRAPARTIDA DE PARCEIROS (A e B)		R\$ 22.938,00	
COMPLEMENTO		R\$ 346,00	

ANEXO III

ROTEIRO

DOC. SIRLEI – DEZEMBRO 2010

Duração: 13” aprox.

Animação:

- Tomadas abertas e fechadas em detalhes da Avenida Paraná.

01 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Plano geral da rua do alto.	Ambientação de rua		Trilha já produzida
Ponto de ônibus.		Carros Passando	Início com piano.
Esquina com lixo.			
Churrasquinho. Pastelaria.		Ruído do churrasquinho	
Guardanapos repuxados.			
Poste com cartazes colados			
Geral da rua.			

Cena 02

Introdução falas de personagens

Animação:

- Câmera se aproxima de uma parede rabiscada. E segue para a esquerda até parar na assinatura do Documentário. Prolonga imagem.

OFF:

“A gente conhece ela a uns 15 anos aproximadamente. Por volta de 5 anos e meio 6 anos. Faz 30 dias. 17 anos. De vez em quando ela passa aqui.”

Animação:

- Takes com detalhes da Sirlei, ocultando a personagem.

03 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Cachorro perto de uma árvore.	Ambiente de rua (som mais destacado para cobrir ausência de	Latidos de cachorro	Dedilhado de Violão
Pés descalços caminhando. (Pés descendo o meio-fio.)		Pés descalços andando.	
Sombra projetada em um muro.			
Cigarro caindo no chão.		Som de objeto caindo	

Mão pegando um jornal no chão.	trilha)	Som de folhas de jornal	
Cabelos sobre a folha do jornal.			
(Pessoas) Velha virando o rosto assustada com um vulto a passar.			

OFF:

“Ela sempre passa aqui na porta. Vocês falou aí em lembrei. Quando ela tava passando aqui ela passava todo dia. Eu não gosto quando ela vem cá porque ela faz bagunça.”

Animação:

04 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
A mão se ergue com o jornal como visto de baixo.	Ambiente de rua com buzina e motor de carros (cai a ambientação para entrada da trilha)	Som de folhas de jornal	Dedilhado de Violão (continua)
A mão vira a página. As letras começam a cair.		Ruido de entrada no jornal. (Glubbing)	Strings com Glubbing

OFF:

“Ah, é uma mulher morena de um 50 anos. Alta, magrela. Ela é uma pessoa de estatura mediana, magrela. Muito magra, muito magra. Muito magra. É magra assim, alta né. Um rosto fino. Sujo mesmo. Assim meio comprido assim né... É. Cabelo curtinho. Meio assim, enrolado né. Bem despenteado. De cor negra, assim mais escura. Cara de gente loco barrido mesmo. Muito esquisito. Ela não deve ser velha não, ela deve ser uma mulher nova, mas ela tá muito judiada né.”[

Animação:

05 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Tomada geral		Som de fuuhh (para diminuir) – tentar no teclado – no momento em que ela emagrece	Sentimento: tom poético, emotivo, para proporcionar a entrada psicológica na personagem Tom maior.
Detalhe nas mãos			
Detalhe nos pés			
Detalhe nos seios. Prolonga imagem.			

OFF:

“Anda sem sutiã, com as maminhas de fora aí pra baixo e pra cima o dia inteiro. Semi nua digamos assim no caso né. Várias roupas, uma por cima da outra. Aí ela coloca a calça e a calcinha por cima. Não tem um padrão de higiene. Infelizmente vamos falar numa linguagem correta: Bem fedorenta mesmo no caso. Essa menina minha é sadia. Anda vários meses com a

mesma roupa. Ela é muito sadia. Ih, ela não sente nada. A pessoa não toma banho, entendeu. A pessoa come lixo. Isso pra mim a pessoa não é muito normal.”

Animação:

06 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Close em um rosto envelhecido e mutável.			Sentimento: tom poético, emotivo, para proporcionar a entrada psicológica na personagem Pode ser uma melodia em piano, tom maior. pra cima.
Giro em 360° e investida rápida em direção aos olhos.			

OFF:

“Porque que ela ficou assim? A eu não sei não. Devido o tempo né, fica doida né. Parece que ela era professora. Eles comentam, eu já ouvi comentário já que ela tinha criança e perdeu. Tem gente que fala que é porque ela era professora e que ela era muito inteligente aí de tanto estudar ela ficou assim. É que ela ficou doida porque o noivo dela abandonou ela. Ela morou com meu irmão uns 30 dias lá, 60 dias. Tomava banho todo dia, trocava de roupa, fazia comida gostosa. Ela sabe, ela é uma dona de casa, ela só não dá valor.”

Animação:

07 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Câmera caminha em uma rua lentamente como se flutuasse e subisse em uma direção. Takes detalhes. Uma loja com sua porta como uma boca aberta. Entra uma joaninha que é esmagada pelos de pés de Sirlei.		Efeito estilo vento, de algo correndo ao vento, velocidade. “Tecos” para som de joaninha. Som de esmagamento e passos/batida de asa.	Mescla de sons: The Ruler Honor Guard
Carros passando criam pernas e caminham como lagartos.		Som de carro acelerando e língua de cobra – bicho peçonhento, com as patinhas e o corpo do lagarto arrastando no chão.	
Cães latindo.		Som de um cão latindo	
Velha andando com uma bolsa, seu rosto se torna agressivo.		Som de passos, rosnado respirado aveludado de raiva (monstro),	

OFF:

“Ela, ela é nervosa né. Bastante agressiva com as pessoas as vezes. Ela é uma menina muito boa, não gostava de muita conversa, entendeu. De longe ela fica aquela gritaiada com a gente. As poucas vezes que eu vi ela eu num... ela não me desrespeitou em momento algum. Ah, tem gente que ela sente ódio. Quando ela fumava ela chegava até cigarro aceso na cara dos outros.”

Animação:

08 – 09 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
A personagem no centro de uma tela rodeada de figuras estranhas. Detalhe nas figuras em movimentos repetitivos.			Between The Bookshelves

OFF:

“Ah, sei lá, ela em si já é engraçada. Ela começa a dar umas piruetas sozinha na rua. Ela pega muita pedra no chão e taca na parede. Começa a conversar com a parede. Todo mundo tem medo dela, eles morrem de medo, eles correm pra dentro do supermercado, corre pro meio da rua com medo dela você tá entendendo. Tem, eu tem medo. Eu não. Eu tenho, tenho. Não é muito bom mexer com ela não. Eu não tenho medo nenhum nenhum dela mas todo mundo tem medo dela aqui na rua. Eu tem medo se ela vem pra bater na gente né, que a gente não tem força. Medo medo não. Medo de falar assim não mas a gente evita né, de passar, de ficar mais perto, porque a gente não sabe né. O fato de ter medo é por causa da reação, porque a gente não sabe nunca o que ela vai fazer. As vezes ela não faz nada as vezes. As vezes ela passa. De vez em quando ela vem pra chegar assim a gente sai fora.”

Animação:

10 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Surge na tela totalmente preta uma mão que se analisa.			Between The Bookshelves
A mão se recua e volta munida de uma caneta.			
A mão cria desenhos e rabiscos na tela. Os rabiscos começam a ganhar vida.			
Mais uma vez a figura aparece caminhando por entre os rabiscos.			
Os desenhos começam a se desfazer e a cair como chuva sobre a figura. A tela se inunda nas cores dos pingos da chuva.			

OFF:

“Geralmente a gente não trata, assim, a gente não é muito carinhoso com ela não. Na hora que a gente vem, que a gente pega ela pra vestir uma blusa nela né, ela começa a reagir você fala que não, te dou um real. Você tira um real da ela pra vestir a blusa ela deixa vestir e vai embora e chega na primeira esquina ela pega aquele um real e joga fora.”

Animação:

(Sentimento: – quanto entra a moeda = Efeitos)

11 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
A câmera acompanha um pingo de chuva caindo, e quando cai se transforma em uma moeda que se quebra.		gotas de água, chuva	Between The Bookshelves
Na moeda a imagem de César. Prolonga imagem. Depois ela se quebra.		moeda partindo (produção - batida no metal, moeda caindo no chão, etc.)	

OFF:

“Então a gente não é dos mais amigáveis com ela não. Hoje ela é minha amiga. Ela passa aqui 'me dá um cigarro', eu não fumo 'então me dá uma pratinha pra eu comprar' aí eu dou ela a pratinha. Primeiro a gente nem conversa, mas se ela entrar a gente já, logo dá um jeito de tirar ela daqui porque ela realmente atrapalha. Mas a Sirlei é gente boa, ela não faz nada de ruim pra ninguém não mas todo mundo tem medo dela. Isso aí tem todo mundo tem medo dela. Ela xinga, fala que vai fazer as coisas, mas é só papagaiada, entendeu.”

Animação:

12 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Uma boca falando e desta boca sai cobras, lagartos, fumaça, com expressões diversas. Prolonga imagem.		Som de pop de boca.	Seco

OFF:

“Você tem certeza que eu posso falar aqui? Não, eu já vi ela baixando as calças, inclusive aqui na porta da firma aqui, ela baixou a calça e fez cocô aqui na porta. Ela teve outra várias outras vezes que ela passou aqui menstruada também sujando tudo.”

Animação:

13 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Sirlei se lambendo, mexendo as narinas como um animal.	Pensar num efeito para o final	Suspiros de respiração forçada.	Seco

OFF:

“Com o Eduard do crepúsculo, ela é implicadinha com ele. Porque ele encara ela e ali é uma briga danada. Dá murro nele, chuta. Tá vendo, ele tá com a carinha até amassada. Culpa da Sirlei.”

Animação:

14 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Aparece um olho grande de um vampiro. Sirlei pequenina perante o olho.			Violão Ciello (trilha abertura)

OFF:

“É uma menina muito boa e não era de namorar. Ela tem um namorado, ele é o seguinte é tipo a música do Leandro e Leonardo, entre tapas e beijos. Não ele é mais doido que ela ainda. Mandou beijinho pra ele e ficou chamando ele de amor. Ela na tinha namorado não, ela não gostava de namorar. Ela gostava assim de conversar, de dar conselhos. Neném é namorado dela. O neném o lugar que ele encontra ela os dois beija abraça, rola no meio da rua. Tem dias que eles tá o maior amasso, mas tem dias também que ela briga com ele pra danar também, sai correndo atrás dele também pra querer bater nele. Se ele quiser ele que tem que fugir dela.”

Animação:

15 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Continua com <i>takes</i> de detalhes do vampiro indicando um romance. Boca, olhos, uma mão sobre outra, um dedo chamando, um sorriso discreto. Prolonga imagem com transição de cena por meio de um traço.			Violão Ciello (trilha abertura)

OFF:

“E pega a caneta sem falar nada com ninguém e rabisca. Rabisca caderno, nosso caderno que faz anotação, rabisca agenda. É até legível a letra dela. Teve um dia que eu fui numa loja e ela tinha acabado de sair, aí tava o jornal lá e ela escreveu Sirlei. Linda a caligrafia dela é bonita pra caramba. O meu patrão chegou ela tava lá escrevendo. Começou a escrever e ele começou a falar. Escreve YOU, escreve BALL, aí ela foi, e ela escreveu, ela deu conta. Com a letra totalmente parecendo letra de menino pequeno, né não tinha caligrafia nenhuma, toda torto mesmo, mas ela escreveu. Eu já vi ela escrever e ela tem a caligrafia muito bonita, muito bonita, escreve perfeitamente. Ela escreve muito o nome dela. Nossa, bem bagunçada, você entende só o S, toda embolada. Bem posicionada. Sempre faz é símbolos né. Ela faz coisas geométricas igual nosso amigo disse. Ela faz círculo, ela faz oval, ela faz triângulo, ela faz retângulo. Parecia que era letra, mas não deu pra ver o que que ela tava escrevendo. Certinha. Aqui é onde ela escreve, aqui ela fica aqui escrevendo e eu deixo ela escrever.”

Animação:

Prolonga imagem com transição de cena por meio de um traço.

16 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
A personagem começa a andar e a se desfigurar transformando-se em traços, letras, palavras, rabiscos e símbolos (reconstrução dos desenhos da Sirlei).			

OFF:

“A gente acha ela doida mas ela vive num mundo dela. Eu vejo que as vezes ela vê a gente assim como se fosse do outro mundo, acho, entendeu, aquele mundo que ela tá né, aquele mundo que ela tá vivendo, que é um mundo meio complicado né.”

Animação:

17 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Uma molécula gigante, quase uma membrana que dá uns pulos, como um coração e peripécias garradas nesta molécula: caneta, chinelo, etc.		Água borbulhando, borbolhas, implosões pequenas (como sopa)	Trilha tensa e triste (com piano strings, Sopro, percussão).

OFF:

“Acho que tem controle, porque toda vez que ela interna, geralmente quando ela volta ela volta sossegada uai. O problema dela eles tinham que tratar, como se diz, eu acho que é com psicologia. Uai, se internar ela e largar lá pelo menos um ano internada tem solução. É interessante cuidar dela, seria interessante cuidar. Agora, outras coisas que nada que fala dela é interessante não, não é bonito. Esse negócio de tratamento só acaba com a pessoa. Vai acabando uai, bebendo esses remédios bravos. O trem as vezes é um problema eles tratam de outro.”

Animação:

18 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
A câmera vai afastando da molécula até perceber que ela está em uma jaula.		Batidas em ferro	Trilha tensa e triste (com piano)
A molécula começa a pular e a se distorcer mais ainda quando aparecem cassetetes que a espancam tentando impedir a saída de algo		Batidas em ferro e pancadas de madeira, papel etc	

OFF:

“A maioria das pessoas finge que não existe né, ignora. Eu tinha impressão que o amor tinha que ser deferente. Sabe por que porque eu acho assim que o amor tinha que ser um tipo assim, sem ter egoísmo, ajudar de verdade, sem cobrança. Eu acho que a sociedade, o prefeito, alguém tinha que dar uma solução. Ela é digna de dó. Ela é digna de dó, ela não faz nada de ruim com ninguém não.”

Animação:

Continua a opressão.

19 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Pessoas apontando o dedo para a molécula.		Suspiros.	Trilha tensa e triste (com piano)

OFF:

“Ela, na loucura dela ela tá segura. Ela tem uma segurança de fazer o que ela quiser, porque as pessoas acham que ela é louca. Eu posso citar aqui pra você uma 5 ou 6 que vem aqui direto vender pra mim que não são normais, mas igual ela não. Como ninguém se aproxima dela pra falar alguma coisa, ela tá tentando fazer algum tipo de mensagem. Não sei se é isso, mas na primeira ocasião quando eu dei uma caneta e um papel pra ela, foi isso que eu pensei.”

Animação:

20 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Sirlei vai andando e e se transforma em traços e em palavras desconexas, frases soltas, símbolos, erros ortográficos em destaque.		Passos...	Sentimento de continuidade. Trilha tensa e triste (com piano)

OFF:

“Aí ela senta aqui né e vai conversando e falando. Eu pego sabe porque, porque ela fica assim “Sem vergonha, você é vagabunda” entendeu. “Ô vagabunda”. Aí eu pensava que era comigo, entendeu. Se você ficar me chamando de vagabunda eu te bato. Aí ela dava aquele ar de riso né, sempre ela dava aquele ar de riso né, e saía...”

Animação:

21 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Relógio batendo, funcionando.	Ambiente do próprio relógio na casa da Sirlei	Relógio da ambientação	

OFF:

*“(...) _Cigarro! Cigarro!
_Peraí que eu vou pegar procê. Resmungos
_Eu vou esperar...eu só boa, eu não sou tão ruim assim. O gente cês tá bem? Tá bom? Anhan, fica bem demais... nó. Como é que cê vai ficar
Não, num tem historinha de soltar pauzinho...Não! olha o seu pau...pagará, num paga não.”*

Animação:

22 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Diálogo de duas pessoas com traços variados ocupando espaços diferentes da tela. Uma hora uma fica pequena e a outra grande.	Ambiente (reforçar a ancoragem com o real)		

OFF:

“Oi, num precisa disso tudo não tá!

É, mas cê já é veia CE num é bonita!

Risadas _ Sô velha mesmo, cê num tá vendo que eu sô velha? Sô velha mesmo, ixi. Tô com 50 anos, 60, vou fazer oitenta.

Ah é, a senhora chega ali onde eles te dá velhice!

Unhun.

Então a senhora vai lá e...

_Então vai dormir!

_Me dá meu café limpinho e meu cume limpinho! Ela tá arrumando a dentadura até hoje!

Então vai dormir vai... vai. Pode ir dormir! Depois cê fuma mais.

Eu era grande doutor, eu nasci saff... desse pauzinho da esmola viola, da capitália.

Então o problema é esse. Isso aí é a noite inteira.

Faz gracinha mais uma vez pra você vê!

Ela entende tudo.”

Animação:

23 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Imagens rostos mutáveis e duas pessoas discutindo.	Ambiente (reforçar a ancoragem com o real)		

OFF:

“Então agora eu vô vivendo assim, até o dia que Deus quiser.”

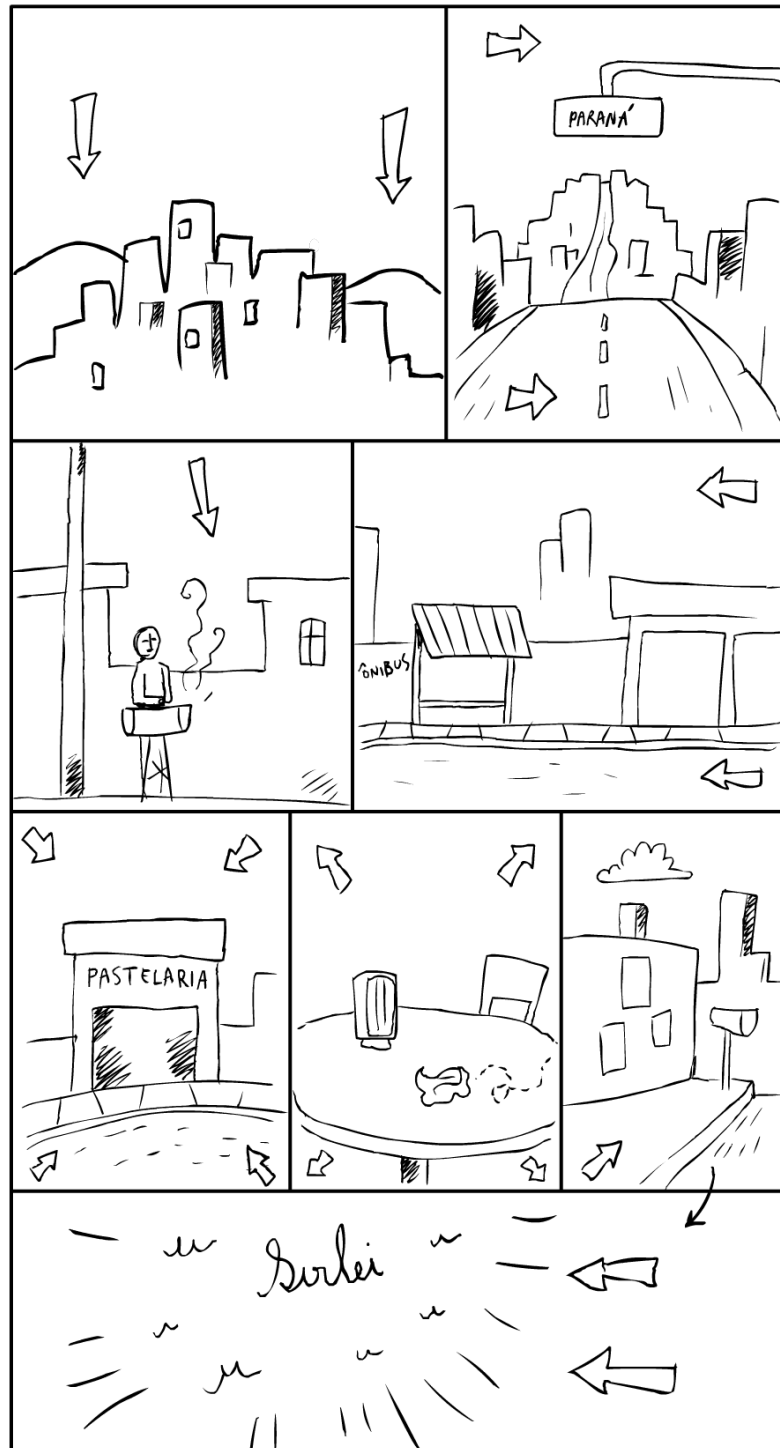
Animação:

24 / CENAS / PLANOS	Ambientação	EFEITOS / RUÍDOS	TRILHA
Imagem animada da personagem andando se funde com imagem em live action da Sirlei real andando de costas. Efeito desfocado em determinados momentos. Fade out.	Ambiente da rua e áudio dos produtores falando.		Volta a trilha de abertura em piano e vai subindo para entrada dos créditos

ANEXO IV

STORY BOARD

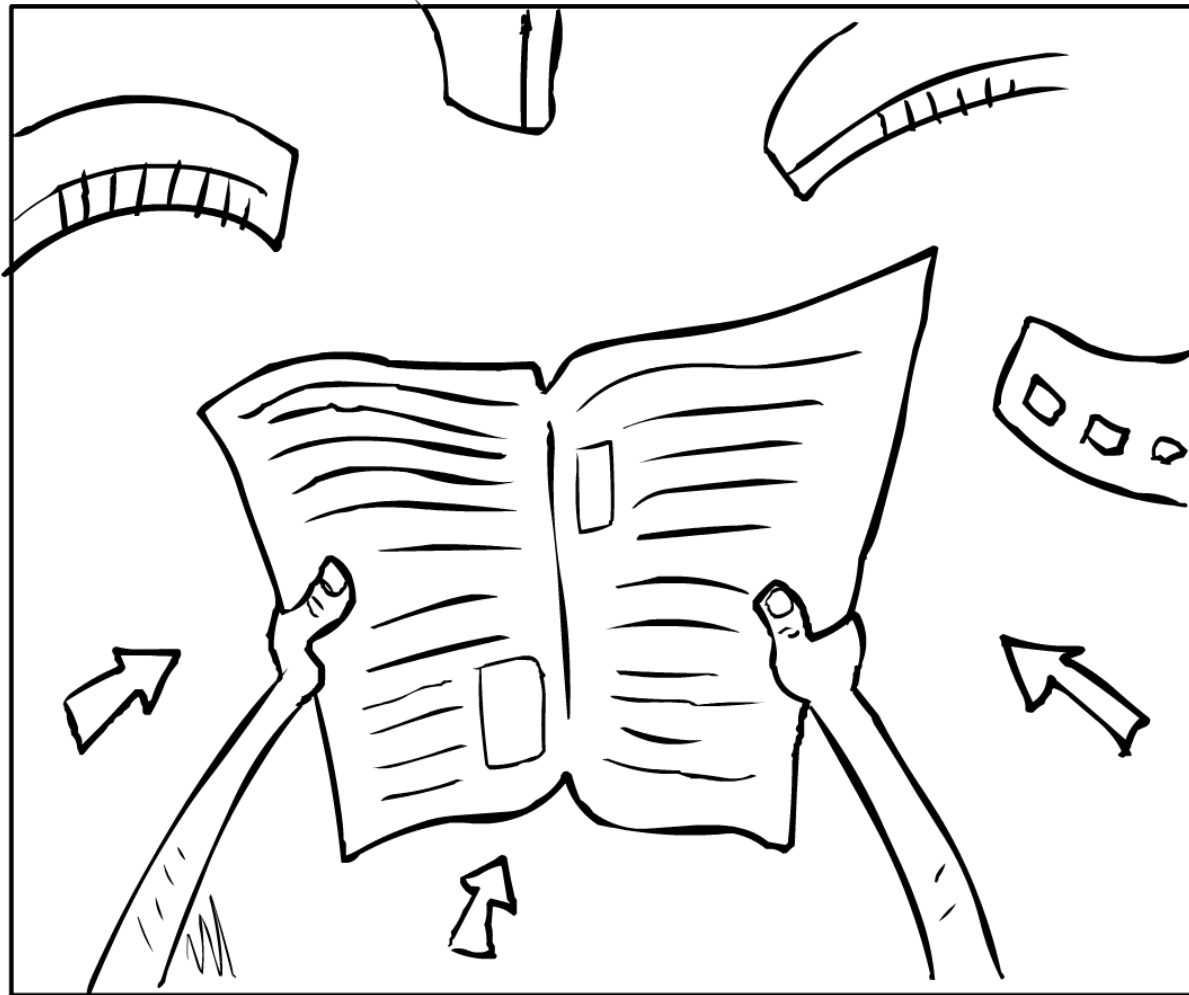
CENA 01



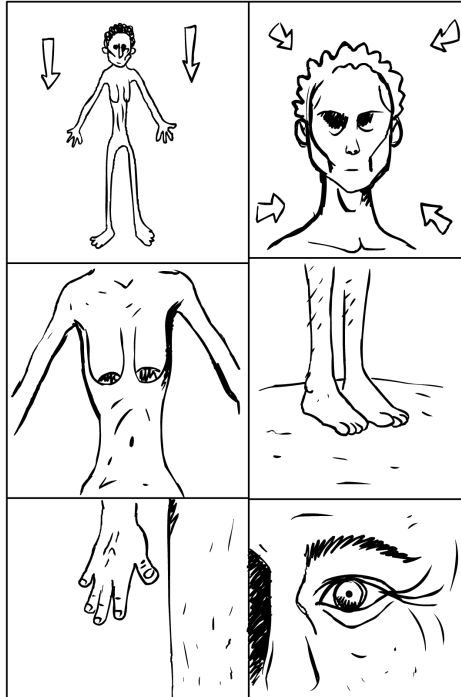
CENA 3



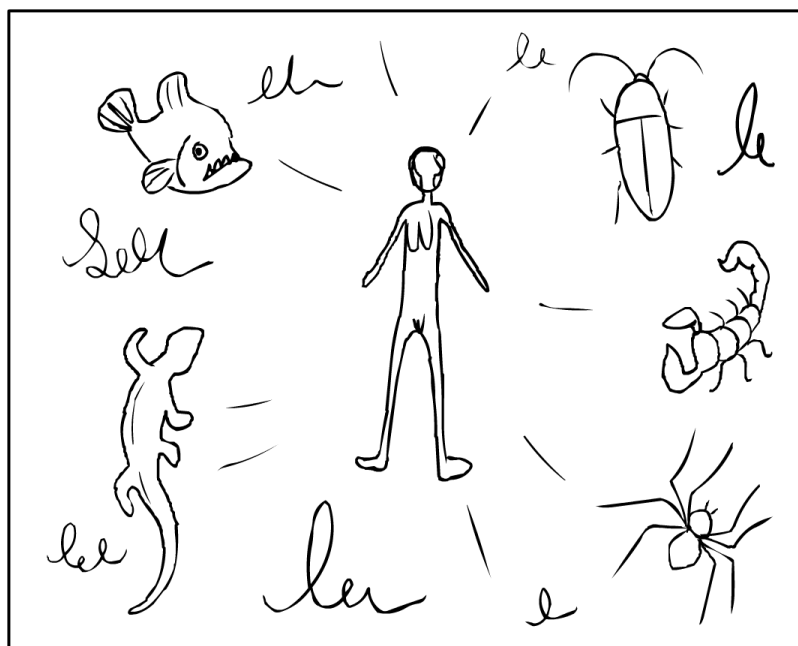
CENA 04



CENA 05



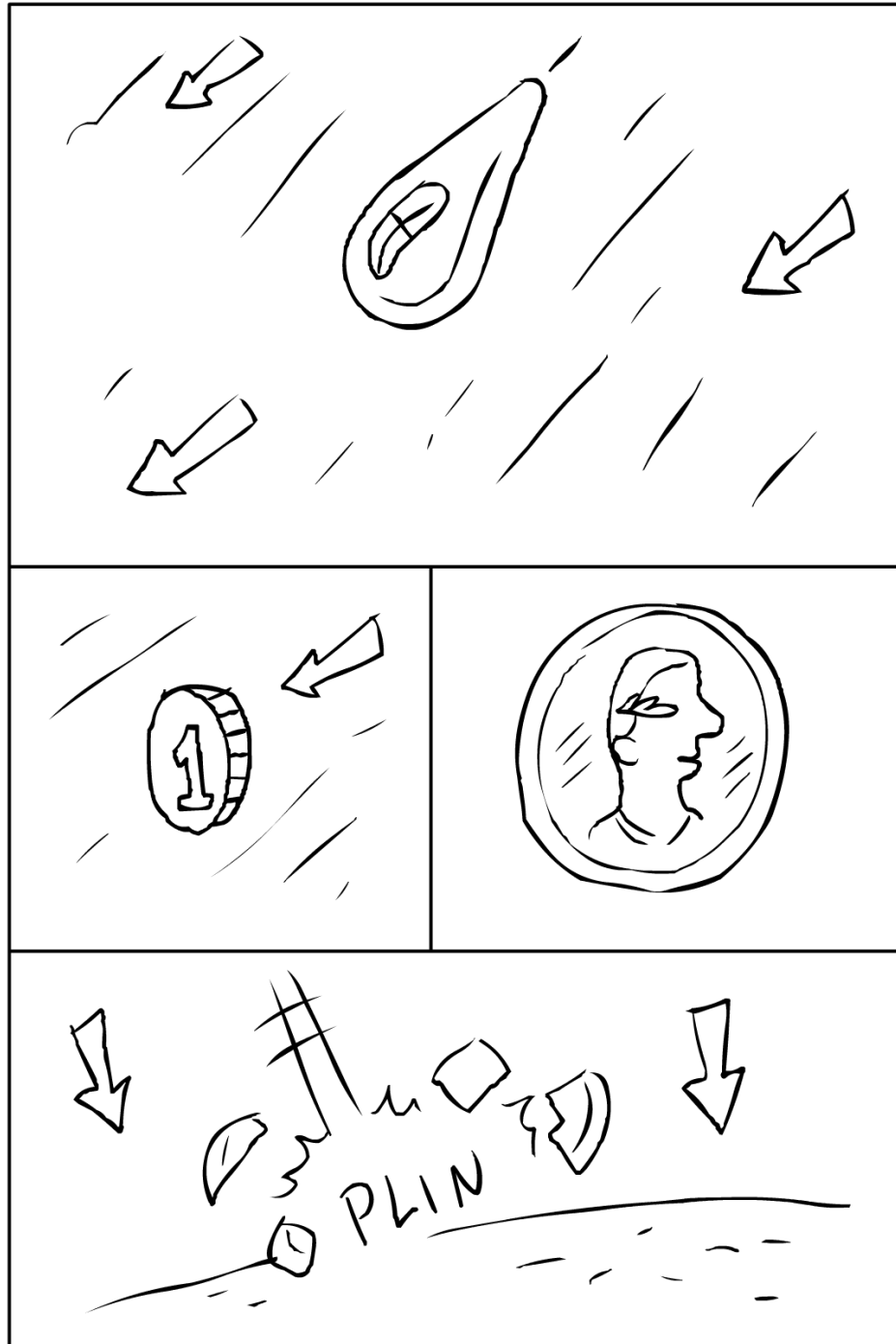
CENA 08



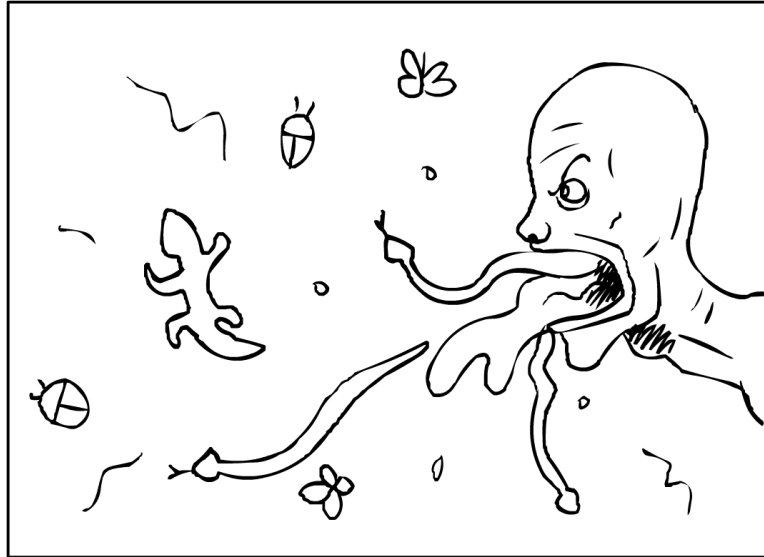
CENA 10



CENA 11



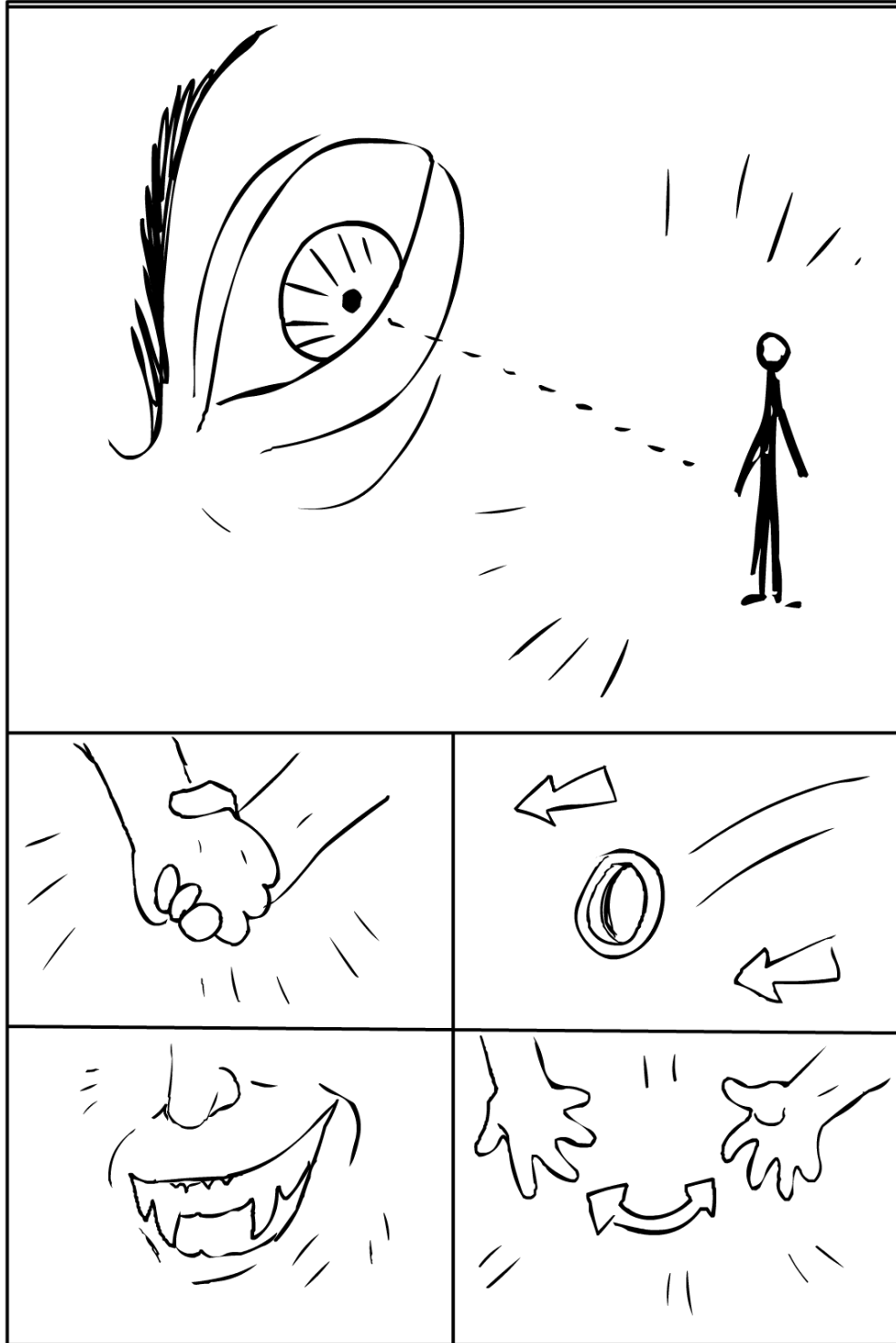
CENA 12



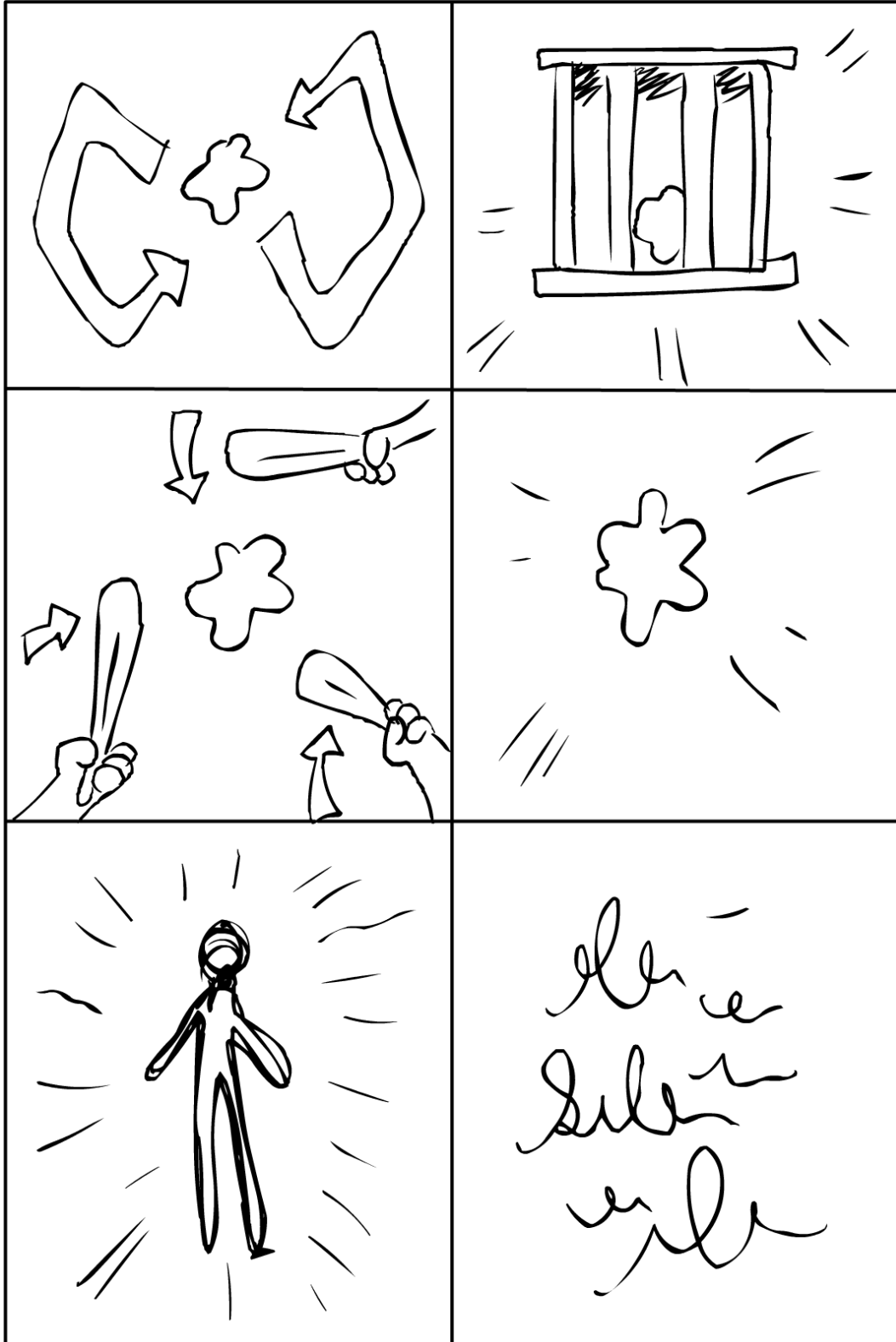
CENA 13



CENA 15



CENA 19



CENA 23

