

# **O que ainda não tem nome: Processo de criação em animação como suporte da memória**

Versão Final após Defesa

**Cybelle do Amaral Mendes**

Relatório para obtenção do Grau de Mestre em  
**Cinema**  
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Luís Nogueira

**Dezembro de 2021**

**Folha em branco**

## **Agradecimentos**

O projeto, filme e consequente relatório tornaram-se realidade devido à ajuda e assistência de muitas pessoas. Gostaria de agradecer a todos que se envolveram e foram envolvidos ao longo desses dezesseis meses.

A minha mãe Tércia, a minha irmã Nadejda e ao meu tio Tarcísio, por terem permitido visitar e revisitar suas memórias, bem como aceitarem contribuir com a sua voz para construção da narrativa.

Aos amigos Fred e Marina, pelo apoio moral, leitura atenta e interesse.

A colega de profissão Cláudia Jussan, pela correção e síntese de ideias, mesmo a distância.

Aos meus filhos e esposo pela paciência e ajuda.

Ao orientador do projeto Luís Nogueira, ao professor Paulo Cunha, aos professores do curso de Mestrado em Cinema.

A Universidade da Beira Interior – UBI.

Ao meu pai, por ter me ensinado que a despeito do sofrimento e angústia, posso tentar conseguir tudo que quiser.

**Folha em branco**

## Resumo

*O que ainda não tem nome* é um filme de animação de curta-metragem realizado no âmbito do Mestrado em Cinema da Universidade da Beira Interior, no intento de obtenção de grau académico de mestre. Este relatório pretende descrever o processo criativo e analisar o percurso pessoal para a concretização do filme.

Começo por explicar as motivações iniciais para a realização deste curta-metragem e um pouco de história, as quais são importantes para que o leitor compreenda as questões políticas que contextualizaram os fatos com os quais o curta dialoga, bem como os elementos autobiográficos que contém e as implicações desta abordagem mais intimista.

A pré-produção é abordada depois, no segundo capítulo, e nela se descreve a forma como foi feita a recolha de material documental, a organização deste material e as escolhas no que respeita à edição sonora, sendo o som um aspeto decisivo na obra.

Em seguida, no terceiro capítulo, intitulado “Produção”, detalho como, antes da própria estruturação da narrativa, iniciei o desenho, o qual se uniu aos depoimentos selecionados, bem como o momento em que foi definida a técnica adotada, a rotoscopia, recorrendo a meios analógicos e digitais.

Ao contrário da generalidade dos animadores, ao invés de seguir o caminho convencional de preparação de projeto com uma antevisão e detalhamento das cenas através do *storyboard*, neste projeto optei por um *postoryboard*, um *storyboard* realizado depois da pós-produção, abordagem que permitiu maior liberdade criativa e imaginativa.

Os resultados indiretos do filme, as cenas não usadas e a vida autónoma que ganharam são tema para o quarto capítulo. São extras descartadas ao longo do processo de produção e que integram, e integrarão, outros projetos que, partindo daqui, constituirão obras independentes e livres.

No quinto capítulo discorro acerca do papel do erro no fazer do filme, considerando e compreendendo a imperfeição de cenas e desenhos como fator criativo da obra artística. O erro, além de elemento constitutivo do processo de aprendizagem que me acompanhou ao longo dessa trajetória, faz parte da metodologia de trabalho do filme resultante.

Por fim, concluo relatando minhas impressões pessoais do processo e motivações, e revelando, talvez, um pouco de raiva e tristeza.

## Palavras-chave

Animação; Rotoscopia; Documentário; Memória; Ditadura

## **Abstract**

*What Doesn't Have a Name Yet* is a short animation film made within the scope of the Master's Degree in Cinema of the University of Beira Interior, in the attempt to obtain a master's degree. This report intends to describe the creative process and analyze the personal journey towards the realization of the film.

I begin by explaining the initial motivations for making this short film and a bit of history, which are important for the reader to understand the political issues that contextualized the facts with which the short film dialogues, as well as the autobiographical elements it contains and the implications of this more intimate approach.

Pre-production is dealt with later, in the second chapter, and in the way the collection of documentary material was made, the organization of this material, and the choices about sound editing are described, the sound being a decisive aspect in the work.

Then, in the third chapter, entitled Production, I detail how, before the very structuring of the narrative, I began the drawing, which was joined to the selected statements, as well as the moment when the adopted technique was defined, rotoscoping, using both analog and digital media.

Contrary to the generality of animators, instead of following the conventional path of project preparation with a preview and detailing of scenes through storyboard, in this project, I opted for a post-storyboard, a storyboard made after post-production, an approach that allowed greater creative and imaginative freedom.

The indirect results of the film, not used scenes, and the autonomous life they gained is the subject for the fourth chapter. They are extras discarded throughout the production process, and which integrate and will be part of other projects that, starting from here, will constitute independent works.

In the fifth chapter, I discuss the role of the error in the making of the film, considering and understanding the imperfection of scenes and drawings as a creative factor of the artistic work. The error, besides being a constitutive element of the learning process that accompanied me throughout this trajectory, is part of the work methodology of the resulting film.

Finally, I conclude by reporting my impressions of the process and motivations and revealing, perhaps, a little anger and sadness.

## **Keywords**

Animation; Rotoscopy; Documentary; Memory; Dictatorship

**Folha em branco**

# Índice

Introdução .....	1
Pré-produção.....	4
Produção.....	11
Postoryboard .....	16
A vida própria dos extras.....	20
Erro .....	22
Conclusão .....	25
Bibliografia.....	27
Anexo 1.....	29

**Folha em branco**

## Introdução

O presente relatório – que apresenta o processo de construção do curta-metragem *O que ainda não tem nome*<sup>1</sup>, realizado no âmbito do Mestrado em Cinema da Universidade da Beira Interior – é, em si mesmo, um experimento, como é o próprio filme que resultou do projeto e sobre o qual detalho aqui a experiência da sua execução. Tanto um como o outro são-me tão próximos que parecem impedir a neutralidade investigativa, daí os ver como experimentos.

Estruturei este relatório em capítulos, nomeados seguindo a linha temporal de produção normal de um filme. De forma resumida: primeiro, temos a Pré-produção e a Produção. Nestes capítulos, detalho como transcorreram essas etapas. Para os demais capítulos, nomeei e dividi os conteúdos de forma que os aspectos ímpares da execução do filme fossem contemplados. O capítulo *Postoryboard* explica o conceito que adotei já ao final da produção, indo do fim ao início e integrando a obra ao final com uma releitura que penetra o filme. No capítulo Erro, trato sobre o erro como integrante da obra e da sua função como parte da narrativa, interferindo no objeto artístico. O erro, além de elemento constitutivo do processo de aprendizagem que me acompanhou ao longo dessa trajetória, faz parte do processo do filme resultante.

Durante toda a minha infância, e até há bem pouco tempo, nunca soube ao certo o desenrolar das circunstâncias que levaram meus pais a se encontrarem em Cuba. As lacunas na história contada por eles eram vastas. Apesar de não ter uma sequência perfeita de acontecimentos, havia um fundamento para escolherem essa estratégia ao relatarem a nós suas histórias. Acreditavam que desse modo nos protegeriam, que não precisávamos saber tudo. Era uma salvaguarda. Em várias oportunidades perdidas, meu pai afirmava a nós, seus filhos, – através de uma negativa - que “era melhor não sabermos” os detalhes, a sequência, os nomes das pessoas.

No seu livro autobiográfico, *Nasci Subversiva*<sup>2</sup>, minha irmã mais velha, Nadejda Marques<sup>3</sup>, faz um relato pessoal e histórico sobre os acontecimentos que impeliram ela e mamãe a deixarem o Brasil em meados de 1973, passar pelo Chile, buscar refúgio na Suécia na sequência do Golpe de 11 de setembro<sup>4</sup> e por fim a aterrissarem em Cuba, em

---

<sup>1</sup> Cybelle Mendes. Portugal/Brasil.(2021). Animação. 13 minutos.

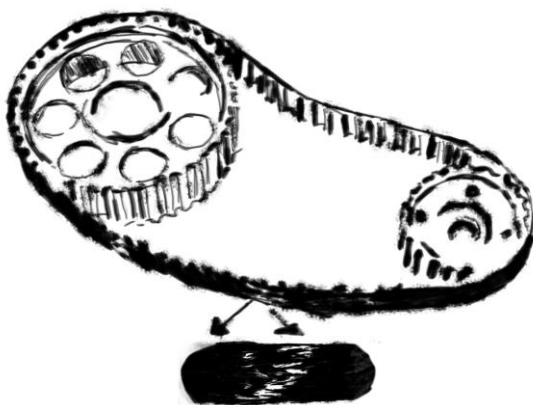
<sup>2</sup> MARQUES, Nadejda. *Nasci Subversiva*. 2018. Mundoaflorea Edições.

<sup>3</sup> Nadejda Marques é PhD em Direitos Humanos e Desenvolvimento pela Universidade Pablo de Olavide (Sevilha, Espanha) e trabalha com direitos humanos há mais de duas décadas. Membro fundador da University Network for Human Rights.

<sup>4</sup> O Golpe de 11 de setembro de 1973 ocorre no Chile e vitimou milhares de pessoas. “Em 11 de setembro de 1973, militares chilenos, liderados por Augusto Pinochet, derrubaram o governo do socialista Salvador Allende, dando início a uma brutal ditadura militar.” <https://www.dw.com/pt-br/1973-golpe-militar-derruba-allende-no-chile/a-319346>. Acesso em 15 de julho de 2021

1974. Minha irmã é filha biológica de Jarbas Pereira Marques<sup>5</sup>, primeiro esposo de nossa mãe, Tércia, até ser assassinado pela ditadura militar brasileira em janeiro de 1973.

Sobre Sebastião Mendes Filho, nosso pai, houve sempre uma falta, uma cronologia esburacada na correia das engrenagens que deveria ligar os seus relatos. E eram relatos adaptados a crianças, entre o trágico e o engraçado.



**I - Exemplo visual de correia danificada conforme a autora**

Havia histórias desgarradas: a história da fuga da prisão, a história da facada – que era ilustrada pela exibição das enormes cicatrizes que ele possuía no tronco –, a história dos óculos escondidos debaixo de uma pedra... do saco de batatas. Era um punhado de contos de um Malasarte<sup>6</sup> brasileiro, mineiro, que era meu pai.

Os relatos continham avisos e lições para nós. “Não confie em ninguém”, “vá sempre por caminhos diferentes ao voltar para casa”, “você não tem amigos”, “observe se te observam” e toda a arte de tentar passar despercebido.

Uma década antes de seu falecimento, comunica à família que está a escrever um livro, autobiográfico. Para tal precisa localizar pessoas, trocar informações sobre fatos e pedir autorizações para citar nomes e incluir as histórias de cada um. E de tempos em tempos relatava-nos como progredia a escrita do livro. Em qual ano estava, qual pessoa teria que encontrar... As viagens que estava planejando fazer, quantas páginas havia já.

Não suspeitávamos de nada.

---

<sup>5</sup> <http://memoriasdaditadura.org.br/memorial/jarbas-pereira-marques/>

<sup>6</sup> Pedro Malasarte é um malandro, aventureiro, herói popular. Que impregnou o imaginário brasileiro e português durante os séculos XIX e XX, mas tem aparições registadas na literatura europeia desde o séc XIII. Segundo Luís da Câmara Cascudo no seu: *Dicionário do Folclore Brasileiro*. “Pedro Malasartes é figura tradicional nos contos populares da Península Ibérica, como exemplo de burlão invencível, astucioso, cínico, inesgotável de expedientes e de enganos, sem escrúpulos e sem remorsos. (...). É o tipo feliz da inteligência despudorada e vitoriosa sobre os crédulos, os avarentos, os parvos, orgulhosos, os ricos e os vaidosos, expressões garantidoras da simpatia pelo herói sem caráter.”.

Nenhum texto, nenhum conto, nenhum ponto. Esse livro nunca existiu, nem capa, nem parágrafo, nem linha, nem título.

Após seu falecimento, restaram lembranças e manias. Nem todas as minhas manias eram condizentes com as lembranças que meus irmãos tinham. O nada escrito gerou um vazio, não apenas uma ausência material, mas uma perda de identidade.

*O que ainda não tem nome* não tem nome em boa parte em consequência do livro que não existia. Ainda hoje é difícil acreditar que ele não escreveu, ainda há a responsabilidade de não termos registado as palavras enquanto podíamos. Mas como retirá-las dele?

Em sua tese de doutoramento, Mariluci Cardoso de Vargas foi precisa ao analisar o contexto de produção literária que aborda memórias e relatos de filhos de atingidos pela repressão. Ao ter conhecimento de seu trabalho, e ao lê-lo, identifiquei-me profundamente.

Nesse (re)arranjo fica evidente que o uso do recurso fictício, embora o arquivo privado, familiar e até uma pesquisa pública seja explorada pelos escritores, é um meio para autenticar o discurso daquele que esteve lá, viu ou ouviu e sobreviveu, ainda que a lembrança se apresente como desfocada ou pouco nítida. Por essa via a aproximação com a experiência dos pais, intransmissível, se faz possível por se fazer dizível. Ainda que as narrativas se mostrem pretensamente monumentalizantes, no sentido de homenagear aqueles que já não podem mais lembrar, as tramas possuem autonomia em suas abordagens ao se afastarem de uma cronologia didática sobre o trajeto da vida de seus pais e de si mesmos. (Vargas 2018)

A autonomia das narrativas, como discutido acima por Vargas, me remeteu à possibilidade expressiva existente exatamente nas lacunas identificadas nos registros e nas memórias familiares. A pergunta que emergiu de minhas reflexões foi exatamente essa: como fazer da ausência de informações, e da vertigem decorrente do “não saber”, não apenas parte da narrativa, mas seu próprio fundamento e porta de entrada?

A partir da juntada de informações das diferentes narrativas possíveis para a história, tive como objetivo construir o filme que se encontra entre a realidade e imaginação das lembranças do que me foi relatado, dos arquivos históricos pesquisados e do que me lembro.

## Pré-produção

Elaborado de maneira espontânea e sem mediadores, o testemunho voluntário exige, primeiramente, uma disposição em construir um sentido para um passado que deixou marcas a serem cicatrizadas, cujo retorno se mostra mais coletivo do que parece e mais doloroso do que se possa supor. (VARGAS. Mariluci Cardoso de, 2018) <sup>7</sup>.

No princípio pensei este filme como um documentário integralmente animado e pintado, que não tivesse imagens em *live-action*<sup>8</sup> ou mesmo fotos. Seriam imagens inspiradas em fotografias e lembranças, seguindo o modelo de uma realidade registrada, mas também imaginada.

Antes do início dos trabalhos de pré-produção do filme, e durante a produção em si, assumi a impossibilidade de recriar perfeitamente esta história, ou mesmo qualquer história, e integrei essa impossibilidade no processo criativo. Haveria sempre brechas, haveria sempre reconto e o ponto aumentado no conto. Grande parte do conceito que procurei seguir para a realização das imagens encontra neste princípio, o da impossibilidade de recriar a realidade histórica, um diálogo. A imagem imperfeita, apesar de simulacro do real, tem como escolta uma narração também imperfeita, contraditória.

“Quando eu sair daqui, se alguma vez for capaz de registrar isto, por qualquer processo, mesmo que pelo processo de uma voz para outra, será então também uma reconstituição, embora a outro nível. É impossível descrever uma coisa exatamente como foi, porque aquilo que se conta nunca pode ser exacto, deixa-se sempre algo de fora, há excesso de partes, lados, entrecruzamentos, cambiantes; excessos de gestos, que podiam significar isto ou aquilo, excesso de formas que nunca podem ser plenamente descritas, excesso de aromas, no ar ou na língua, meias cores, excesso (...)” (Margaret ATWOOD. *Crônicas de uma serva*. 1985)<sup>9</sup>

Tal como nos sugere a personagem Defred no romance de Atwood, a memória que ela regista torna-se o relato autobiográfico do livro, e constitui-se uma juntada de

---

<sup>7</sup> VARGAS. Mariluci Cardoso de. *O testemunho de atingidos pela perseguição ditatorial na perspectiva filial*. 2018.

<sup>8</sup> *Life-action*, termo aqui utilizado para designar filmes que possuem elenco real, atuando para câmara, podem ter adicionado à filmagem na pós-produção elementos de animação e efeitos especiais, mas os elementos reais do ator, sua atuação e sua presença física *per se*, integram a obra final, tem sua importância, simbolismo e podem ser observadas no produto final.

<sup>9</sup> ATWOOD, Margaret. *Crônicas de uma serva*. Título original: *The Handmaid's Tale*. Tradução de A. Martins Lopes. 1985. Publicações Europa-América.

informações recolhidas centenas de anos após a morte da personagem. Como na citação acima, esse “deixar algo de fora” ou “excesso de partes”, do qual nos fala Atwood, os tais abismos narrativos que abordei no tópico anterior, também se refletia na descontinuidade dos registros que eu buscava sobre as memórias familiares.

Falecido meu pai, mamãe se muda para Recife, logo depois para Belo Horizonte. A casa deles é vendida e ela perde o controle sobre seus pertences. As fotos de família, principalmente, era o que me interessava nesse momento. Elas estão agora divididas em álbuns em casas separadas, guardadas, ou escondidas...

Fomos ao todo três filhos de Sebastião Mendes Filho e Tércia Rodrigues Marques. Em ordem de nascimento: Nadejda Marques, Sebastião Mendes Neto e Cybelle Mendes. Não é coincidência cada filho ter o sobrenome diferente. É paranoia. Não sei bem em que momento meu irmão resolveu gravar uma entrevista com nosso tio Tarcísio, irmão mais velho dos 12 filhos de meu avô, Sebastião Mendes e Geralda Guimarães Mendes. Esse depoimento foi feito antes do projeto do filme ter início. Acredito que logo após o falecimento do meu pai. É o depoimento que apresenta maior qualidade em termos técnicos. Não há perguntas diretas na gravação, a voz do entrevistador aparece em um diálogo com o entrevistado. A conversa gravada tem a duração de uma hora e quarenta e seis minutos. Já iniciam o diálogo, cronologicamente marcado, no nascimento de meu pai. Percebe-se também que existem outras pessoas ao entorno, identifico as vozes de minha mãe, Tércia<sup>10</sup>, de meu irmão que assume o papel de ‘entrevistador’ e de minha tia Eliana<sup>11</sup>, esposa de Tarcísio. Como irmão mais velho de meu pai, Tarcísio possui grande e pormemorizado conhecimento sobre a vida e percalços do seu irmão subversivo<sup>12</sup>, através das lembranças do que havia vivenciado junto ao irmão e de hipotéticas situações confidenciais por ele. A partir da obtenção dessa longa entrevista, gravada utilizando um gravador de voz microcassete<sup>13</sup>, a ideia de conduzir essa história através de depoimentos de quem concede a lembrança me pareceu acertada.

No total entrei em contato com seis familiares diretos e três antigos colegas de meu pai. Consegui apenas duas contribuições: minha mãe, Tércia, e minha irmã Nadejda. Outros se escusaram, negaram ou desconversaram. Alguns desapareceram. Mais notório para

---

<sup>10</sup> Tércia Maria Rodrigues Mendes.

<sup>11</sup> Eliana Rodrigues Pereira Mendes.

<sup>12</sup> Subversivo aqui aparece como contrário a reacionário. Ou seja, o subversivo é aquele que ativamente prega ou executa ações concretas visando à transformação da ordem então estabelecida. Na sua visão positiva é um revolucionário. Meu pai foi o único subversivo da sua família.

<sup>13</sup> Gravadores de som que utilizavam a tecnologia Micro K7. Muito comum na década de 1990. Eram utilizados por jornalistas e repórteres.

mim foi o Anônimo<sup>14</sup>, colega de meu pai no trabalho na empresa estatal PRODEMGE<sup>15</sup> e no Sindicato<sup>16</sup> durante a década de 1980. Após um primeiro contato via email, ele nunca mais retornou. Insisti, mas nunca mais conversamos. Como também não tinha a intenção de forçar o testemunho, entendo, compreendo e relevo a escusa em participar. Minha irmã, Nadejda Marques, colaborou voluntária e imediatamente, já com o projeto em andamento. Especifiquei-lhe apenas que gostaria de um relato pessoal, que ela recordasse histórias que nosso pai nos contava. Não iria fazer perguntas ou conduzir o relato. Que ela gravasse e me enviasse. E assim foi feito. Esse tipo de abordagem é visto também em casos de relatos voluntários de vítimas de crimes, agressões e violência do Estado. São relatos espontâneos e sem interferências externas. Mariluci Cardoso de Vargas identifica e classifica os tipos de depoimento relacionados especificamente com a ditadura civil-militar brasileira em sua tese *O Testemunho e Suas Formas: historiografia, literatura, documentário (Brasil, 1964-2017)* dizendo tratar-se do “testemunho sobrevivente como sendo o relato que emerge de forma voluntária, espontânea, ou quando estimulado por requerimento de terceiros em entrevistas ou situações semelhantes.”.

Os depoimentos de minha mãe, Tércia, foram solicitados da mesma forma. Com a importância acrescida de que ela sim poderia fornecer informações sobre os acontecimentos que ela mesma vivenciara. Tentamos várias vezes. Os áudios que ela me enviou foram muitos e diversos e em momentos diferentes durante algumas semanas. No entanto, seus áudios continham muita interferência e ruídos externos e necessitei cortar partes inteiras das faixas, por ser impossível entender. Fato é que, ao gravar os áudios, ela ligava uma segunda fonte de som (televisão, rádio, etc.). Acredito que desse modo tentava camuflar a sua voz para que caso alguém estivesse próximo não conseguisse escutar.

Ouvi durante alguns meses os áudios. Esta se tornou a tarefa mais difícil, dentre as que envolveram os arquivos recolhidos ao longo da pré-produção do projeto. Selecionar quais partes, quais faixas, qual espaço de tempo dentre às duas horas de áudios seriam utilizadas. Definir a história que seria contada, e o que não seria incluído, foi assustador.

Não me recordo de várias afirmativas lembradas tanto por Tarcísio quanto por Nadejda, ou seja, o que afirmam como memórias de conversas e casos ocorridos não fazem parte da minha memória. Após realizar a pesquisa documental com

---

<sup>14</sup> Aqui preservo a identidade da pessoa em questão, descrevendo apenas a situação e nomeando-a de Anônimo.

<sup>15</sup> PRODEMGE é a empresa de tecnologia da informação do governo de Minas Gerais – Brasil.

<sup>16</sup> Sindicato dos Empregados em Empresas de Processamento de Dados. O SINDADOS-MG

levantamento de jornais<sup>17</sup> e documentos militares da época<sup>18</sup>, encontrei vestígios dessas narrativas que eram para mim estranhas.

Ao final das pesquisas quase pude formar uma história linear plausível. Mas não é necessariamente esta história que foi a guia condutora da montagem do documentário. No filme, a intenção era deixar que as versões se completassem e também que se contradissem, como aconteceu frequentemente. Memórias são algo pessoal e parte do conceito do filme era escutar as histórias, tentar enxergar o que me contavam, e inserir também o que me lembro. A história também existe, fundamentalmente, por trás de cada contradição. Procurando em jornais e literatura da época de 1960 a 1980, encontrei matérias jornalísticas com nomes trocados, dados errôneos e informações contraditórias, conforme se observa nas figuras II, III e IV.



II - Marcha n. 1517. Pág. 11 (30 oct. 1970)

A Figura II é a imagem de notícia obtida através de consulta ao site da hemeroteca digital do Uruguai<sup>19</sup>. Durante o período de 1964 a 1973 o Uruguai vivia sua própria guerra contra a guerrilha dos Tupamaros<sup>20</sup>. Após o golpe militar que o país vem a sofrer em 27 de junho de 1973, o caminho de fuga pelo Uruguai, utilizado por brasileiros para fugir da perseguição militar durante a ditadura civil-militar brasileira (1964-1985),

<sup>17</sup> Os jornais brasileiros não foram tão úteis como os jornais Uruguaios, através de pesquisa no site da hemeroteca digital do Uruguai. <http://www.bibna.gub.uy/>. Último acesso em 15/07/2021

<sup>18</sup> Muitos arquivos e documentos históricos referentes a ditadura civil-militar brasileira estão ainda disponíveis no site Brasil: Nunca Mais Digital. Os documentos do projeto original *Brasil: Nunca Mais*, que consistiam em arquivos em papel e em microfilme e estavam disponíveis apenas para pesquisadores, podem agora ser consultados por qualquer pessoa no site Brasil: Nunca Mais Digit@l. <http://bnmdigital.mpf.mp.br/pt-br/>. Último acesso em 15/07/2021.

<sup>19</sup> <https://www.bibna.gub.uy/hemeroteca/>

<sup>20</sup> Grupo guerrilheiro marxista-leninista uruguaio de guerrilha urbana, que operou nas décadas de 1960 e 1970, antes e durante a ditadura civil-militar no Uruguai.

tornou-se extremamente perigoso. Antes do golpe, a vigilância e desrespeito das leis internacionais já havia tornado a fuga pelo Uruguai temerária.

Meu pai - Sebastião Mendes, citado na matéria do periódico uruguaio *Marcha*, estava preso há quase um ano em território uruguaio. A acusação pela polícia uruguaia não era clara, visto a inexistência de crime cometido ou acusação oficial e a existência pedido de exílio em seu nome. De acordo com a Comissão Nacional da Verdade (CNV), a Operação Condor só haveria de se instalar plenamente nos países do Cone Sul após 1975. No entanto, com a fuga de brasileiros pelo Uruguai, a repressão na fronteira e nos países do Cone Sul foi gradativamente reforçada a partir de 1968. Sem alegações viáveis, estes presos eram sumariamente deportados para o país de origem, ou mortos<sup>21</sup>.



III Jornal do Brasil / RJ. 1º. Caderno. Pág. 16. ( 13 de Nov. 1969)

<sup>21</sup> <http://cnv.memoriasreveladas.gov.br/index.php/2-uncategorised/417-operacao-condor-e-a-ditadura-no-brasil-analise-de-documentos-desclassificados>.

Na Figura III está a notícia, publicada no periódico *Jornal do Brasil*, sobre a fuga de meu pai pela fronteira uruguaia com a ajuda de Frei Betto<sup>22</sup>. Ao obter esta notícia consegui estabelecer a temporalidade da fuga, e confirmar a mesma ligação que aparece no livro *Batismo de Sangue*<sup>23</sup>.



IV Jornal do Brasil / RJ.

A figura IV também do periódico *Jornal do Brasil*, traz a informação que Sebastião Mendes era estudante de Ciências Econômicas brasileiro e que havia tentado o suicídio, para evitar a prisão.

A busca por notícias e material documental a respeito do que sucedeu ao meu pai neste período preso no Uruguai e posteriormente hospitalizado no Chile não trouxe muitas respostas. As contradições de versões e desmentimentos apenas reforçaram a minha intenção de não estabelecer uma verdade para a história transcorrida. A “verdade” aqui se refere aos acontecimentos cronológicos, fundamentados em uma realidade tangível – como por exemplo: notícias jornalísticas, certidões, fotos. Documentos históricos que podem ser alencados como fatos históricos. Era necessário, eu precisava, encontrar uma versão histórica para as lembranças perdidas e reencontradas.

<sup>22</sup> A grafia do nome de Frei Betto, na manchete de jornal, está errada.

<sup>23</sup> Betto, Frei. *Batismo de Sangue*. 9ª edição. 1987. Menção a Sebastião Mendes nas páginas 68 e 117.

Quando comecei a definir o conceito artístico do filme, procurei por ilustrações, pinturas e arte digital, mas não filmes. Procurei evitar, conscientemente, assistir obras audiovisuais que tivessem relação com o tema e com o estilo de animação que pretendia executar.

Nos estudos iniciais para definir o conceito visual do filme procurei referências em obras em nanquim, aguadas e aquarelas. Desenhos imbuídos de intenção de movimento e alto contraste. Através da observação das obras de artistas como Ewa Hauton, Teil Duncan, Borja Cantos, Guy Denning, Lorraine Christie, Javier de Blas, Clara Lieu, Martin Lewis e Ali Ghotbi cheguei a escolha dos tipos de pincel e texturas que iria experimentar e que satisfaziam a minha intenção para as imagens do filme.

Durante o primeiro ano do curso de Mestrado em Cinema na Universidade da Beira interior, realizei um pequeno filme de 1 min e 43 segundos intitulado *Caracol*. Este filme foi realizado utilizando técnicas de rotoscopia<sup>24</sup>, em um processo muito similar ao do que assumi para o *O Que Ainda (...)*.

---

<sup>24</sup> Rotoscopia é considerada uma das primeiras técnicas de animação. Criada pelos Irmãos Max e Dave Fleischer por volta de 1915, para satisfazer as necessidades do mercado que precisava baratear e desembaraçar a produção dos filmes animados e conferir mais realismo aos personagens e objetos retratados.

## Produção

Com o pouco tempo que teria, com o vasto material sonoro que obtive e, claro, levando em consideração os testes e trabalhos que já havia começado a desenvolver antes mesmo da decisão de realizar do *O Que Ainda (...)*, em particular os resultados muito satisfatórios do filme *Caracol*, com a sua aceitação em festivais e como meio de expressão pessoal, optei por utilizar a técnica de rotoscopia novamente.

A rotoscopia permite acelerar o processo de animação porque é baseada no desenho de movimentos executados por cima de fotogramas filmicos<sup>25</sup>. Como a deslocação das formas representadas é desenhada por cima de um movimento que aconteceu de facto, o aspecto visual de desenhos em movimento torna-se particular por apresentar “algo baseado no real”.<sup>26</sup>

Havia dois trabalhos. O primeiro: corte e seleção de depoimentos, formando uma linha temporal. O segundo: imaginar cenas e composições para fundirem imagem e som. A ideia inicial para a linha narrativa do filme era de anarquizar a história também na sua cronologia. Tornando a passagem de tempo mais um elemento de conflito. No decorrer da edição de áudio, notei que fazia parte dos depoimentos a menção a datas e anos voluntariamente. Enxerguei a possibilidade de estabelecer uma cronologia nas memórias que foram apresentadas, deixei fluir. E achei que ficava muito bem.

O trabalho manual consistiu então em redesenho de cenas, fotos e quadros, assim como na gravação de cenas e posterior desenho, tendo como referência essas mesmas cenas. Pequenos movimentos e pesquisas de movimento. Essas encenações remetiam a movimentos e ações que me interessava retratar. Foi um exercício de reencontrar as histórias que escutei durante minha infância.

Empreguei a rotoscopia de modo que remetesse para a utilização elementar da técnica, por vezes até parecendo rudimentar aos olhos do observador comum. Inicialmente selecionei ações simples e cronometradas, gravando-as em dispositivos digitais em baixa qualidade, sendo posteriormente tratadas em programas de imagem para adquirirem alto contraste, dessaturação, redução ou aceleração da velocidade, alternadamente ou em simultâneo. O desenho que substitui a ação gravada é realizado

---

<sup>25</sup> O autor, em seu artigo, cita a utilização de fotogramas filmicos, que é uma terminologia antiga. Hoje o filme 35mm ou mesmo 16mm é de difícil acesso devido ao encerramento da produção em massa da película cinematográfica. Ao utilizar a linguagem de “fotogramas filmicos” podemos fazer uma comparação com o frame digital, que é o que mais se assemelha a um fotograma filmico e é o material que se usa atualmente.

<sup>26</sup> LUZ. Costa Filipe. “A Aparência de real em Documentários Animados”. INTERACT Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia. #34: DEAD LINK. Ensaio. 2014. << [11](https://interact.com.pt/21/a-aparencia-de-real/>>”.>></a></p></div><div data-bbox=)

sobre o filme ou a foto que foi concretizada digitalmente, através de software de desenho, utilizando um *layer* transparente. A imagem utilizada como base é dessa forma redesenhada, para além do seu quadro original e deslocada também no tempo, pois como dito anteriormente, cada bloco de ação teve sua base de movimento alterada antes mesmo do desenho. Reeditei o material de base, acelerando ou diminuindo a velocidade da ação, recortando e retirando frames ou, ao contrário, duplicando e desorganizando frames.

Este procedimento, que sistematizei ao longo de meses, executando os desenhos sobre as filmagens e fotografias, tensiona uma expressividade particular em texturas e traços irregulares. Essa expressividade, no meu entendimento, resulta de uma relação direta com a narrativa do filme e com as possibilidades que a abordagem livre da história permite. Assumindo-se como um relato imperfeito, essas nuances, porém, propiciam e convidam o espectador a imaginar o que ali é verdade. Foi este o meio escolhido para atingir uma representação para além da simples imitação de um determinado movimento ou ação.

Utilizei, assim, a técnica de rotoscopia como um guia para obter um movimento mais livre, sem a previsibilidade de uma cena *pose-to-pose*<sup>27</sup> clássica. Ora, não havia plano, iria realizar uma animação *straight ahead*,<sup>28</sup> à semelhança do que seria a definição da *timeline*<sup>29</sup> da história, desse ponto em diante. Assim como Bakshi<sup>30</sup>, acredito que a animação realizada tendo como base a técnica da rotoscopia dá um carácter mais livre e espontâneo ao movimento, pois o que se imita é a intenção do movimento, e não o que se movimenta, evitando o realismo extremo que pode ocasionar o exagero e que é malvisto e mal aceito pelo espectador.

Para animadores consagrados como Hayao Miyazaki<sup>31</sup> e Richard Williams<sup>32</sup>, a técnica de rotoscopia, se utilizada diretamente<sup>33</sup> em um filme, com cenas sendo gravadas e

---

<sup>27</sup> *Pose-to-pose*, ou pose-a-pose, técnica de animação onde o animador executa a ação do desenho através da criação, em primeiro lugar, de poses chaves em momentos específicos. A posição no tempo e no espaço de cada pose principal irá definir os quadro-chaves, os *keyframes*. Estes por sua vez servirão de ponto de chegada e ponto de partida para os *inbetweens*, desenhos que preencherão o restante do movimento e ação. Ao final o conjunto dará a imagem à sensação de movimentação pretendida.

<sup>28</sup> *Straight ahead* é um estilo de animação caracterizado pelo modo como é planejado o movimento. Os quadros são desenhados na ordem em que ocorre o movimento, sem uma previsão de qual será a pose final.

<sup>29</sup> *Timeline*. Aqui com a definição dual de linha temporal e verdadeiramente – a - *timeline* do programa de edição de imagens.

<sup>30</sup> Ralph Bakshi é um animador americano que utilizou a técnica de rotoscopia em seus filmes e foi duramente criticado por um realismo exagerado, que ‘denunciava’ a técnica, ao invés de dar vida aos personagens. Conhecido por ter realizado a primeira adaptação do livro *O Senhor dos Anéis* como desenho animado. Realizou obras premiadas e polêmicas como *Fritz the Cat*, baseada no personagem de Robert Crumb.

<sup>31</sup> Hayao Miyazaki é um realizador, produtor, argumentista, animador, autor, e artista de manga japonês. Miyazaki alcançou aclamação internacional como mestre contador de histórias e realizador de longas metragens de animação e, juntamente com Isao Takahata, fundou o Studio Ghibli, um estúdio de cinema e animação.

<sup>32</sup> Richard Williams foi um animador, realizador de filmes de animação e designer. Ficou mais conhecido pelo trabalho no filme *Who Framed Roger Rabbit* (1998). Autor do livro *The Animator's Survival Kit*

redesenhadas para compor boa parte da animação (senão toda), é um erro. Miyazaki faz essas declarações em entrevistas e também discorre sobre os problemas relativos à técnica de rotoscopia, brevemente, em seu livro *Starting Point 1979-1996*<sup>34</sup>. Do original:

Há muitos exemplos em que a utilização de modelos de ação ao vivo pode resultar em desastre. *The Lord of the Rings*, de Ralph Bakshi, estava condenado ao fracasso porque dependia de sequências desajeitadas de ação ao vivo. A *Cinderela* da Disney é a prova viva de que a modelagem de imagens de ação ao vivo na procura de movimento realista é uma espada de dois gumes. Ao tentarem alcançar um sentimento de realismo usando uma jovem americana média como modelo, perderam ainda mais o simbolismo inerente à história original da Cinderela do que com a sua versão da Branca de Neve.<sup>35</sup>

Williams, no seu livro *The Animator's Survival Kit*, adverte que a técnica de rotoscopia pode levar a erros de animação como a ausência de peso, a falha na antecipação de uma ação e um cerceamento da liberdade do animador.

Ao contrário de Miyazaki e Williams, Bakshi afirma utilizar a rotoscopia em seus filmes para, tendo como exemplo a ação em *live-action*, libertar-se do estilo de animação *pose-to-pose* e dessa forma realizar uma animação mais fluída. Diz Bakshi, em entrevista à *Cartoon Brew*<sup>36</sup>, a respeito de sua última produção: “Sabe, um tipo costumava gritar comigo por usar rotoscopia no *Senhor dos Anéis* e então apareceu o computador e agora tudo é *motion control*<sup>37</sup>. [*Motion control*] tem feito muitas

---

(2001), que é considerado fundamental como material de consulta e treinamento por animadores em vários países.

<sup>33</sup> Usada diretamente, ou seja, capturado a filmagem da ação do ator/atriz e colocado em uma *timeline* para que seja copiada, *frame a frame*, o desenho. Não como referência, mas como cópia.

<sup>34</sup> Miyazaki, Hayao. 2014. *Starting Point, 1979-1996*. Traduzido para o inglês por Beth Cary e Frederik L. Schodt.

<sup>35</sup> No original em inglês, “*There are many examples where using live-action models can result in disaster. Ralph Bakshi’s The Lord of the Rings... was doomed to failure because it relied on clumsy live-action sequences. Disney’s Cinderella... is living proof that modeling live-action images in the pursuit of realistic movement is a double-edged sword. In trying to achieve a sense of realism by using an average American young woman as a model, they lost even more of the inherent symbolism of the original Cinderella story than they did with their version of Snow White.*”. Tradução da autora.

<sup>36</sup> *Cartoon Brew* é uma revista digital norte-americana, que aborda principalmente o mercado de animação. Desde 2004 realiza entrevistas, matérias e críticas especializadas na área. <https://www.cartoonbrew.com/>.

<sup>37</sup> Acredito que ao citar o *Motion Control*. Bakshi se confundiu pois o termo *Motion Control* é utilizado para controlar equipamentos de gravação, como a câmara, a grua e a *dolly*. Desse modo a animação (e a pós-produção no geral) tem uma ferramenta extremamente precisa, que pode refazer uma cena com as mesmas características, repetidas vezes.

No caso de Bakshi, o termo mais correto seria *Motion Capture* ou *Performance Capture*. Essa sim a versão digital da técnica de rotoscopia, que é abundantemente utilizada sem represálias nos dias atuais.

empresas muito felizes e Ralph Bakshi apanhou todo o tipo de inferno por rotoscopiar.” (Edward, C. 2014)<sup>38</sup>

Bakshi estava e está no caminho oposto da Disney. Em suas entrevistas, classifica e conceitua a animação como uma arte e não uma indústria. No seu entendimento, a liberdade criativa deve superar a procura pelo movimento ou pose perfeitos. Em entrevistas, Bakshi deixa claro que a busca pela perfeição não deve ultrapassar o caminho criativo do autor: “Agora, se te esforçares demasiado, se fores pose-to-pose - é aqui que me meto em verdadeiros problemas -, se fores pose-to-pose e fizeres poses perfeitas e estiveres realmente a dizer às personagens para onde ir, e é isto que fazes: ‘É assim que o pé se levanta quando as pernas se cruzam’, fica demasiado rígido, demasiado maneirista. Adoro animação *straight ahead*; adoro acidentes.”<sup>39</sup> Tudo em excesso, via de regra, é um problema. Utilizo no filme a técnica de roscopia como uma ferramenta para expandir a imaginação, com base no real, tornando a animação mais crível. Cabe ao animador escolher onde suavizar, onde frisar e de que forma extrapolar o real que foi filmado e inserido como exemplo da ação.

É corriqueiro para animadores, iniciantes ou não, ter como referencial de movimento o seu próprio corpo, utilizando de espelhos para conferir uma reação facial ou buscando em fotos e filmes referências para executar a animação de um personagem. A técnica da roscopia está à disposição do animador, no meu entender, no sentido de complemento, de fonte de informações e para encurtar uma pesquisa que de outro modo incorreria em testes e caminhos longos e dispendiosos.

Cerca de 80% do filme foi realizado diretamente em ambiente digital. Algumas imagens e todo o fundo que se repete em um *loop* irregular foi feito em papel Canson 200mg. Escolhi esse tipo de suporte para realizar o retrato de imagens pré-definidas utilizando a técnica de aguada de nanquim. A textura que resulta desta pintura e as camadas que podem ser sobrepostas no papel de gramatura superior constituiriam uma das experiências que queria realizar. Apesar de irrelevantes à primeira vista, as texturas de nanquim que compõem o fundo e que se intercalam e se sobrepõem freneticamente também foram produzidas em suporte físico.

---

<sup>38</sup> Edward, C. (2014). *Interview: Ralph Bakshi on the Animation Industry, Then & Now*. Cartoon Brew. No original: “You know, a guy used to scream at me at using roscope on *Lord of the Rings* and along came the computer and everything is motion control. [Motion control] has made a lot of companies very happy and Ralph Bakshi caught all kinds of hell for rotoscoping.”. Tradução da autora.

<sup>39</sup> Ibidem. No original “Now, if you try too hard, if you go pose-to-pose – here’s where I get into real trouble – if you go pose-to-pose and you do perfect posing and you’re really telling the characters where to go and this is what you do, “This is how the foot lifts on the crossover,” it gets too tight, too manneristic. I love straight ahead animation; I love accidents.” Tradução da autora.

O surgimento do nanquim, também conhecida como tinta da china ou negro-de-fumo, não possui uma data exata. Historiadores marcam desde 3200 até 500 a. C<sup>40</sup>. Sua fórmula primitiva de manufatura utilizava tinta retirada de moluscos como a lula e o polvo, mas também carvão triturado, obtendo-se pequenas partículas que eram em seguida misturadas a água e posteriormente a uma suspensão de goma arábica<sup>41</sup>. Atualmente são utilizados para sua confecção nanopartículas de carbono esferoidais, conhecidas como fumo negro. É usada na escrita, em desenho e em pintura, de grande densidade, sendo também conhecida como Tinta da China. Devido às suas propriedades particulares, pode ser diluída com água e desse modo alcançar uma ampla gradação de tonalidades de preto e cinza. O nanquim e a aguada de nanquim possibilitam que se trabalhe em camadas sobre o papel. Entre a aplicação de uma camada e a secagem para posterior acréscimo de camadas obtêm-se novos tons e mais profundidade. Ocorre também que a impressão, a tinta diluída na água, o papel e sua textura, o pincel e a força são variáveis de difícil controle manual. A obra se sujeita também a variação de umidade e temperatura dos dias em que está em processo de execução. Estas interferências abrem possibilidades que rimam com o que executo também no trabalho digital. Rimam também com a liberdade que pretendi deixar para que o acaso surgisse.

O filme realizado em suporte digital utiliza tons de alto contraste visual, em preto e branco, simulando o efeito da tinta nanquim, carvão, esfumado e grafite borrado. Traços rápidos, similares às técnicas de croqui, incompletos, esfumados, tortos, provocando a sensação de que a intenção do autor deve ser completada por quem observa. Essa sensação de incompleto e de interpelação também foi explorada na edição e escolha dos trechos de áudio e na construção da montagem final, como veremos adiante.

---

<sup>40</sup> Sousa e Brito, Armando A. de. *Os Materiais na História da Escrita* (das placas de argila da Suméria às pastilhas de silício dos processadores actuais). SPM, APAI e IST.

Ciência & Tecnologia dos Materiais. Vol17. N.º 3/4. Julho-Dezembro 2005, Pag. 133

<sup>41</sup> Mello, V. M.; Suarez, P. A. Z. *As Formulações de Tintas Expressivas Através da História*. Artigo. Rev. Virtual Quim., 2012,4 (1), 2-12. Data de publicação na Web: 5 de março de 2012. Disponível em: <https://rvq-sub.sbq.org.br/index.php/rvq/article/view/248/218>. <<Acesso em 11 de dezembro de 2021>>.

## Postoryboard

O *storyboard* em um projeto de animação é parte fundamental do planejamento. Através da realização do *storyboard*, as cenas são definidas, a cadeia de ação – em termos de movimento, posicionamento de câmera e poses principais dos personagens – é concretizada. O projeto dá um passo em direção ao filme, e este começa a visualizar-se e materializar-se.

O objetivo principal do *storyboard* é a realização de uma prévia do que vai ser filmado. Na animação, a necessidade de precisão e clareza, devido ao trabalho envolvido, ao tempo despendido e à possibilidade de erro, justifica uma preocupação com a eventualidade de alterações e adaptações substanciais à história, sendo o *storyboard* o momento ideal para a sua ponderação e eventual aplicação. A estrutura do filme é, pois, definida no *storyboard* e em seus desdobramentos, o *animatic*<sup>42</sup> e o *pencil test*<sup>43</sup>.

É bastante comum realizar *storyboard* em obras de *live-action*, sobretudo em grandes produções. É um instrumento tão flexível, dinâmico e útil que ele pode mudar e se adaptar de acordo a produção, principalmente em termos de comunicação com a equipa. O diretor/realizador de um filme usa o *storyboard* para explicar aos profissionais das diferentes áreas que interagem no *set* cinematográfico o que deve ser realizado. Com o apoio literário do roteiro, o *storyboard* pretende ajudar a transmissão das ideias e intenções do diretor para a equipa sem perturbações, melhorando a comunicação e agilizando o entendimento.

O *storyboard* é momento também de experimentação, tanto em obras de animação quanto obras de *live-action*, pois é o momento no qual se pode errar e retroceder, experimentando opções em termos visuais e não apenas literários.

No caso deste projeto, a equipa de realização foi composta por mim e pelos colaboradores que no final da montagem trataram o áudio e mixaram as faixas sonoras, Algumas produções realizam um *storyboard* tardio, que é feito durante a gravação do material, em anotações e desenhos realizados pela equipa de anotação. Para produções que mesclam animação em forma de *VFX*<sup>44</sup> e *green screen*<sup>45</sup> cada vez mais se faz uma

---

<sup>42</sup> O *Animatic* é o *storyboard* animado, acrescido de trilha sonora, diálogos e alguns movimentos de quadro que se façam necessários para verificação de duração de ações. É um rascunho de uma sequência de ações ou até mesmo do filme inteiro.

<sup>43</sup> *Pencil test* é o processo de captura digital de desenhos a lápis (ou em estado ainda de rascunho), para verificar como a sua animação está a funcionar. Tanto na duração quanto no que se refere a atuação de personagens. O teste é feito antes das próximas fases de *Clean up* e *Colorouring*.

<sup>44</sup> *VFX* é a sigla em inglês do termo *Visual Effects*. Efeitos visuais são a criação ou manipulação de qualquer elemento que apareça na imagem que não exista na vida real (ou não esteja presente durante a gravação).

<sup>45</sup> Uma *green screen* ou um *chromakey* é uma cor verde uniforme (pode também ter outra cor que não faça parte ou tenha menor proporção no matiz das cores dos elementos que serão gravados) que é usado como fundo que será substituído por uma imagem produzida por computador.

projeção do filme, incluindo sua prévia montagem, através de um *storyboard*. Durante a realização do filme *O Que Ainda (...)*, porém, não realizei *storyboard* ou qualquer tipo de projeção em relação ao tempo e à cadeia das ações. Já em fase de produção, e após várias reedições de áudio, foi possível separar cada bloco de ação. E ter uma previsão de como montá-lo.

Na fase de finalização do filme, em conjunto com o tratamento sonoro, a duração final da obra e a organização das cenas foi definida pela última vez. Nesse momento, através da seleção de cenas-chaves da narrativa, escolhi 42 quadros independentes entre si para serem exportados, impressos e retrabalhados.

Para além da ideia narrativa do filme, preservando, porém, a estética e o *concept* artístico de todo esse projeto, imprimi e pinte cada um desses quadros. É este trabalho que apresento como apêndice ao relatório, como parte integrante da obra. Foi um processo pessoal, no qual inverti a ordem e não obedeci à normal condução de um projeto. Utilizei um processo invertido, o *postoryboard*, que, para além de transmitir a intenção do realizador, resulta de uma reflexão posterior e reintegra a obra como parte íntima. O *postoryboard* se assemelha a um *concept* artístico, mas que se enquadra na obra, a integra e constrói. Transgredindo a norma, encontrei o meu *postoryboard*. Esse elemento da produção só pode ser executado por se tratar de uma obra realizada, conforme dito anteriormente, sem equipa.

Para além de retrato tardio do autor e de registo reflexivo do trabalho, o *postoryboard* é uma releitura da obra dentro dela mesma. Essas cenas pintadas e finalizadas manualmente foram reintegradas no filme original, substituindo os *frames* anteriores. Dessa maneira, a própria obra é reimaginada dentro de si, autorreflexivamente, oferecendo uma possibilidade de aprimoramento e desenvolvimento intrigante.

Insiro aqui neste relatório cinco figuras, compostas em três partes: frame original extraído do filme finalizado, redesenho digital, e escaner da pintura executada sob impressão em papel canson. O intuito é exemplificar o processo executado e o resultado atingido.

As demais imagens, juntamente com as cinco que integram este capítulo, compõem o anexo 1 – *Postoryboard*: resultados alcançados ao repensar a imagem, ao final do relatório.



**Figura V – Frame do filme *O que ainda não tem nome***

A figura V é um dos primeiros exemplos selecionados, compõem o filme em duas partes e ao exportar o frame correspondente redesenhei-o através de software de edição de imagens. Eliminei o fundo e imprimi a imagem redesenhada em papel próprio para pintura. A pintura foi realizada com a utilização de ferramentas básicas e tintas simples, com pouca variação de cor. O mesmo se sucedeu a todos os frames trabalhados. As tintas utilizadas foram aquarelas e crayon a óleo.



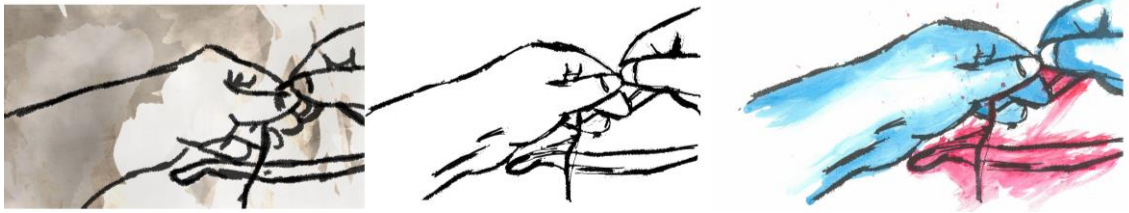
**Figura VI - Frame do filme *O que ainda não tem nome***

A figura VI foi realizada também da mesma forma, aqui exposto o detalhe do frame original, seu redesenho em fundo transparente e o resultado final da pintura, feita na impressão da imagem digital em papel cansom.



**Figura VII - Frame do filme *O que ainda não tem nome***

A figura VII apesar de contar com a mesma técnica, foi já realizada ao final do processo. As primeiras experiências tinham-me dotado de intenção e foi pretendido nesta sequência de imagens seguir uma gama maior de cor.



**Figura VIII - Frame do filme *O que ainda não tem nome***

Na figura VII tive a intenção de criar um contraste maior de tons, utilizando o azul e vermelho como cores primárias. Na minha percepção, a qualidade do papel e das tintas trabalha a favor do acaso e transformou as imagens alterando a cor e textura do momento do seu concebimento até o momento em que encontra-se seca completamente.



**Figura IX - Frame do filme *O que ainda não tem nome***

Por fim, a figura VIII contou com maior número de cores, contrastes e acréscimo de cores complementares. Já ao final do processo criativo, a intenção era experimentar ao máximo as possibilidades estéticas.

## A vida própria dos extras

Durante a produção do *O que ainda(...)*, após os cortes de áudio e a batalha para criar uma unidade com sentido em termos de coesão narrativa optei por excluir desenhos e sequências de ações desenhadas. Foram perdidos. Mas estão guardados e como já aconteceu com o *Moscas de estômago*<sup>46</sup>, vão possivelmente ter vidas como obras independentes.

*Moscas(...)* é fruto de extras, erros e excessos do que não era bem assim para ser. Ao encontrarem-se deslocadas dos sentidos dos áudios e dos sentidos que queria abordar com os desenhos, as cenas que integram o curto filme de um minuto de duração são exemplos da vida própria que um trecho de filme descartado pode ter.

*Moscas(..)* não faz referência com nada além das próprias imagens. São testes arrematados. E de certa forma foram testes de espectralidade e de recepção, em festivais e mostras de cinema e audiovisual. A dúvida durante momentos da pré-produção sedimentou em o “como” seria a receptividade do curta. Tratando-se de uma animação realizada através da técnica de rotoscopia e sendo a rotoscopia uma técnica, conforme explicitada no capítulo *Produção*, que divide realizadores e críticos com amores e ódios. Pretendia a princípio uma análise básica sobre a aceitação em festivais da técnica, e não um profundo estudo de receptividade crítica. Agora, ao final do projeto, considero que foi importantíssimo para a conclusão do filme e do experimento. Em *Moscas(...)* a rotoscopia está bem mais aparente, apesar da irreal situação dentro de uma não-história. *Moscas(...)* não tem história, enredo, começo ou fim. Mas no decorrer do processo de produção de *O que ainda não tem nome*, foi para mim clara a ipseidade do minuto contido em *Moscas(...)* em relação à *timeline* na qual se originou. Por ser muito diferente do filme que pretendia, mas demasiado interessante para ser jogada fora.

Era necessário separar uma obra da outra e assim foi feito.

O filme de um minuto *Moscas de estômago* foi lançado e exibido no Festival Femme Quarantine<sup>47</sup>, organizado pelo Porto Femme, nos dias 20<sup>48</sup> e 30<sup>49</sup> de setembro de 2020. Premiado no Festival Permanente do Minuto<sup>50</sup> no Concurso Minuto Animação de

---

<sup>46</sup> *Moscas de Estômago*. Cybelle Mendes. Portugal, 2020. 1 min

<sup>47</sup> Festival integrante do III Porto Femme Festival Internacional de cinema.

<sup>48</sup> Na cidade de Aveiro.

<sup>49</sup> Na cidade do Porto.

<sup>50</sup> Ao longo de seus 25 anos, o Festival do Minuto acompanhou a evolução dos vídeos, apoiando o uso de novas tecnologias (como celulares, câmeras portáteis) e conceitos de narrativa, edição, som e imagem. <http://www.festivaldominuto.com.br/>

Outubro de 2020. Exibido no accordi @ DISACCORDI - International Short Film Festival em Novembro de 2020.

Quando realizei desenhos e as primeiras idealizações de movimentos e cenas para o *O Que Ainda(...)*, pretendia testar o limite do traço e da identificação do movimento. Então esses testes que inicialmente estavam no corpo do filme, foram postos de lado e editados juntos para formar uma pequena obra.

Sua trajetória apesar de curta me pareceu extremamente satisfatória, apesar de considerá-lo posteriormente como obra independente, *Moscas(...)* foi durante parte inicial do processo de produção do filme *O Que Ainda(...)* um erro.

## Erro

Em entrevista concedida ao jornalista Scott Thill para a revista eletrônica *Cartoon Brew*<sup>51</sup>, Ralph Bakshi dialoga sobre sua impressão a respeito das críticas que recebe em seus trabalhos. O fato de se considerar “(...) tão desleixado como um quadro de Jackson Pollock, (...) descuidado como um quadro de Francis Bacon” não o transtorna ou incomoda. Aliás, o que pretende é afirmar sua impressão de que a arte na realização de filmes animados está para além da perfeita execução de uma cena ou movimento. Bakshi acrescenta: “Podem apontar para as minhas linhas ou para as minhas cores ou para os meus *in-betweens*<sup>52</sup> desleixados, mas é tudo uma treta. No final do meu filme, vão sentir alguma coisa.”. Bakshi afirma desta maneira que o importante no seu ponto de vista é a intenção da imagem e da história. Que as cores trocadas, as linhas imperfeitas e um possível “desleixo” não é o que define a qualidade da obra realizada, mas sim o que a obra consegue transmitir ao espectador.

A busca pela perfeição do desenho, do traço, da foto, da ação ou atuação é algo invejável. Pode ser atingido se a imagem e o significado do que se pretende for alcançável. E se, como nesta obra, não se tem uma imagem-espelho para se atingir, a procura pela perfeição perde o sentido. E o erro, como em uma das definições que estabelece MARINO<sup>53</sup>, é “(...) uma abertura ao que comumente denominamos como acaso.”.

Para tanto é preciso entender o erro como percepção de rupturas das funcionalidades esperadas em um processo de previsão e de devolução de determinado resultado dentro de padrões programados (econômico, político, cultural, tecnológico, artístico, etc.).

“Os artistas experimentam manipulando hardware e software, fazendo maus usos dos dispositivos técnicos, provocando ou se apropriando de erros, criando novas combinações de componentes

---

<sup>51</sup> Thill, S. *I Love Animators, I Just Want Them to Wake Up: A Birthday Interview With Ralph Bakshi*. 2015. Para o *Cartoon Brew*. Acesso em 15 de Agosto de 2021. Tradução da autora. No original em inglês: “I am as sloppy as a Jackson Pollock painting. I am as sloppy as a Francis Bacon painting. I’m about what I am saying, and unless animators think that what they are saying is as important as what they are moving, then we’re going to have this endless repetition of *Toy Story 12*. I’m serious! You can point at my lines or my colors or my sloppy in-betweens, but it’s all bullshit. At the end of my film, you’re going to feel something.”

<sup>52</sup> Inbetweening ou tweening é o processo em que são realizados desenhos intermediários entre duas imagens para dar a ilusão de fluidez na passagem da primeira imagem para a segunda. In-betweens são as imagens entre os quadro chaves de movimentação de um personagem ou cenário que ajudam à fluidez do movimento.

<sup>53</sup> MARINO, Renato Petean. Rupturas codificadas: uma análise crítica da glitch art. 2017. Recurso online (176 p.) Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/322183> Acesso em: 09 de julho de 2021.

tecnológicos, enfim, um trabalho nada fácil e convencional.”  
(MARINO, Renato Petean, 2017, p.176)<sup>54</sup>

Se o artista manipula os dispositivos físicos, ou introduz erros propositais nos códigos-fontes de dados digitais, forçando-os a falharem ou, ainda, por meio de softwares produzidos para “tratar” a imagem ou adicionar efeitos a ela, torna-se mais clara a percepção de que existe um autor para a obra, pois há a presença e intenção ainda mais clara do artista e, portanto, também sua arte. Os erros frutos do acaso e percebidos pelo artista durante o processo de realização da obra, são erros propositais, visto que foram aceites e integram a obra.

Durante a etapa final de pós-produção do filme, percebi alguns erros *glitches* no corpo do filme. Considero o erro como não intencional e transformo-o em parte da obra ao aceitá-lo como parte da experiência e integrante do processo. A obra em si, assim como a vida – ao meu ver –, não pode, nem deve, ser controlada em seus mínimos detalhes. O erro é a oportunidade que o acaso tem de acrescentar à camada de percepção do autor uma nova dimensão.

O erro neste projeto pôde ser observado, analisado e aceito ou descartado. No caso ao que me refiro trata-se de uma sucessão de inserções, similares a um *glitch*, ocorrido devido à sobreposição de filtros de transparência entre camadas (*layers*), de imagens digitais. O evento dura 8 segundos e 23 frames, ocorrendo intermitentemente no *time* 06:42:18 a 06:51:17. No momento 06 minutos 42 segundos e 18 *frames* aparece o primeiro tom amarelado, discreto, entre as faixas pretas do desenho, conforme exibido na figura X.



Figura X – Erro *glitcher* ao centro da imagem (frame 06:42:18)

---

<sup>54</sup> Ibidem.

Seguindo-se o acontecimento discretamente, até metade da duração do mesmo (no total dura 8 segundos e 23 *frames*), quando ocupa uma parte considerável da tela, observada na figura XI.



Figura XI – Erro *glitcher* ocupa maior extensão do frame (06:47:09)

Chegando ao final com menor aparição, semelhante ao início do evento evidenciado na figura XII.



Figura XII – Erro *glitcher* em seu último *frame*, já reduzido (06:51:17)

## Conclusão

É-me extremamente difícil falar sobre o curto período de tempo que convivi com meu pai e sobre a sua vida. Acredito que só consegui fazer esse filme, e registrar essas impressões, neste momento por ele não estar presente. Ainda tenho a sensação de que se o fizesse antes, seria uma traição, entregando e revelando histórias que ele não tinha interesse em reviver publicamente.

O que poderá ser uma conclusão deste relatório, o que pode ser escrito sobre um projeto de filme, um documentário animado, sobre a história de uma década de vida de meu pai? É uma história que nunca vai ser confirmada. É uma história que espelha o mais próximo possível a contradição da própria história.

Como fazer da ausência de informações, e da vertigem decorrente do “não saber”, não apenas parte da narrativa, mas seu próprio fundamento e porta de entrada? Assumindo a ausência, libertando as diferentes versões e expondo-as, aceitando que não existe história que não aquela que é contada. Fragmentada, confusa, já pálida na memória - a história contada e repassada é a porta de entrada para este filme e desde modo, acredito, atingi o objetivo de construir o filme incluindo e perpetuando as lembranças da forma mais democrática que consegui, tendo como realidade o que obtive através de pesquisa histórica e relatos orais; e como imaginação das lembranças imagéticas.

As imagens que foram escolhidas passaram pelo meu crivo e foram alteradas, redesenhadas e dispostas no tempo e espaço que escolhi. E dessa forma, estabeleci minha presença intervencionista, delimitando desde o início que a história contada seria um conflito de presenças. Voz masculina, uma filha, uma mulher. Do mesmo modo que podemos estabelecer o conflito entre a animação e o documentário, na intenção de criar uma impressão única e reflexiva entre o espectador e o filme.

Em seu artigo *O documentário animado: quando a animação encontra o cinema do real*, Jennifer Jane Serra expõe o documentário animado como um meio imbuído de vantagem exatamente pela contradição entre a narrativa real e a exposição irreal. Em suas palavras, “(...) essa natureza explicitamente construída da animação entra em conflito com a visão do documentário como sendo um veículo de acesso direto à realidade, ou um relato objetivo sobre o real.” Porém, ao contrário de constituir um problema, a natureza contraditória da junção entre animação e documentário permite ao espectador refletir não apenas sobre as asserções que são propostas pelo filme, mas também sobre a forma e a abordagem das questões envolvidas nessas asserções. A liberdade da representação do real para além da sua forma permite que seja questionada também a adequação da representação em relação ao que está sendo

representado. É no áudio que o filme *O Que Ainda(...)* retém sua base factual. As imagens desenhadas e animadas interagem com a narrativa ditada pelos depoentes, mas, a liberdade que o desenho dá à interpretação do espectador existe nessa tensão entre a realidade sonora e a criatividade visual.

É estranho pensar na ausência constante da crítica e do pensamento do meu pai, num contexto de desgoverno e retrocesso levado a cabo por um governo fomentador de uma necropolítica<sup>55</sup>. Que tristeza teria sido para ele vivenciar novamente esses acontecimentos. De certa forma, e da forma como ele acompanhava os rumos econômicos e políticos do Brasil até o final da sua vida lúcida, já sabia que o caminho do caos e da destruição estava pela frente.

Ao final, o que pretendi – e obtive – foi um filme documental, poético e animado, que não é, de modo algum, o retrato de uma verdade absoluta, mas sim um trabalho pessoal, um pouco histórico, um pouco artístico e um pouco Eu. É uma lembrança já.

---

<sup>55</sup> Necropolítica é o poder de ditar quem pode viver e quem deve morrer. De acordo com a teoria de Achille Mbembe, criada e exposta em seu livro de 2011, *Necropolítica*. Extraído de <https://ponte.org/o-que-e-necropolitica-e-como-se-aplica-a-seguranca-publica-no-brasil/>. Acesso em 24 de agosto de 2021.

## Bibliografia

- BETTO, Frei. Batismo de Sangue. Os Dominicanos e a morte de Carlos Marighella. 1987. 9ª Edição. Editora Bertrand Brasil. Rio de Janeiro.
- CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário do Folclore Brasileiro*. Belo Horizonte & S. Paulo : Itatiaia & EDUSP. 1988.
- De VARGAS, Mariluci Cardoso. *O testemunho de atingidos pela perseguição ditatorial na perspectiva filial*. Artigo. Universidade La Salle. 2018. Canoas/RS.
- De VARGAS, Mariluci Cardoso. *O testemunho e suas formas: historiografia, literatura, documentário (Brasil, 1964-2017)*. Tese Doutorado. 2018. UFRS
- EDWARD, C.. *Interview: Ralph Bakshi on the Animation Industry, Then & Now*. Cartoon Brew. 2014. Disponível em <<<https://www.cartoonbrew.com/interviews/interview-ralph-bakshi-on-the-animation-industry-then-now-99015.html>>>. Acesso em 15 de agosto de 2021.
- GAZANA, Cleber. 1982- Glitch Art : Uso do erro digital como procedimento artístico e possibilidade estética / Cleber Gazana. – São Paulo, 2016.
- LUZ, Costa Filipe. “A Aparência de real em Documentários Animados”. INTERACT Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia. #34: DEAD LINK. Ensaio. 2014. <<<https://interact.com.pt/21/a-aparencia-de-real/>>>
- MARINO, Renato Petean. Rupturas codificadas: uma análise crítica da glitch Art. 2017. Recurso online (176 p.) Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <<<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/322183>>> Acesso: 15 abril 2019.
- MARQUES, Nadejda. *Nasci Subversiva*. 2018. Mundoaflora Edições.
- MARTINS, Índia Mara. *Documentário animado: tecnologia e experimentação*. Artigo. 2008. UBI.
- MARTINS, Índia Mara. *DOCUMENTÁRIO ANIMADO: um novo projeto de cinema documentário*. COMPÓS. Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. 2008
- Ministério Público Federal. BNM 100. Ação Penal 207/69. Apelação STM 41.728. Acesso em 14 de Maio de 2020. Disponível em < <http://www.bnmdigital.mpf.mp.br>>
- SERRA, Jennifer Jane. *O documentário animado: quando a animação encontra o cinema do real*. RUMORES. Edição 10. Ano 5. | julho-dezembro 2011. Acesso em 14 de Maio de 2020.

SILVA, Jussaramar da. *As conexões repressivas no Cone Sul(1960-1990): Terrorismo de Estado em conexões internacionais*. 2017. PUC/SP. Acesso em 14 de Maio de 2020. Disponível em <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/20071>

Thill, S. (2015). *'I Love Animators, I Just Want Them to Wake Up:' A Birthday Interview With Ralph Bakshi*. Cartoon Brew Disponível em <https://www.cartoonbrew.com/interviews/i-love-animators-i-just-want-them-to-wake-up-a-birthday-interview-with-ralph-bakshi-120559.html>. Acesso em 15 de agosto de 2021.

WERNECK, Daniel Leal. *Estratégias digitais para o cinema de animação independente*. 2005. Dissertação. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. Acesso em 07 de Agosto de 2021

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. New York, Faber and Faber, 2001.

## Anexo 1

Postoryboard: resultados alcançados ao repensar a imagem.

