


Impressões da realidade no museu: o uso de animações por espaços de memória

Impressions of reality in the museum: the use of animations by memory spaces

Daniel Grizante de Andrade¹ 

RESUMO

A linguagem da animação vem ocupando, cada vez mais, locais fora de seu universo usual. Entre eles, o museu é um dos espaços onde ela aparece com destaque crescente. Seu uso em projetos de *design* de exposições traz a reflexão de qual é o seu papel desempenhado, já que sua produção está, normalmente, associada à fantasia e ao universo do entretenimento. Esta pesquisa procura discutir a animação como forma documental produzida por espaços de memória a partir da análise de uma produção realizada por uma instituição brasileira, o Memorial da Resistência de São Paulo. Para tal, será discutido o conceito de animação e do documentário animado, a partir de sua problemática envolvendo a relação entre fantasia e realidade; a autoridade dos museus como instituições sociais, guardiãs de memórias e discursos sobre elas; e questões envolvendo o *design* de exposições e o uso de tecnologias e linguagens para mediar as suas coleções.

Palavras-chave: Animação. Exposições. Design de exposição. Documentário animado. Memória.

ABSTRACT

The language of animation has been occupying more and more places outside its usual universe. Among them, the museum is one of the spaces where it appears in growing prominence. Its use in exhibition design projects brings reflection on what role it plays, since its production has always been associated with fantasy and the media universe. This research seeks to discuss animation as a documentary form produced by memory spaces from the analysis a production made by a Brazilian institution called Memorial da Resistência de São Paulo. To this end, the idea of animation and animated documentary will be discussed and its problematic involving the relationship between fantasy and reality. Also, it will be discussed the authority of museums as social institutions, guardians of memories and discourses about them, as well as issues involving the design of exhibitions and the use of technologies and languages to mediate their collections.

Keywords: Animation. Exhibition. Exhibition design. Animated documentary. Memory.

¹Universidade Anhembi Morumbi, Programa de Pós-Graduação em Design – São Paulo (SP), Brasil.

E-mail: dzante@gmail.com

Recebido em: 10/06/2023. Aceito em: 29/08/2023

INTRODUÇÃO

Um dos locais no qual a atual produção de animação se mostra presente é o espaço do museu e das exposições, principalmente as relacionadas à ciência, tecnologia, história ou culturas específicas. Fala-se aqui não de animações reconhecidas, como arte, ou de valor histórico, que pudessem ser selecionadas, expostas e celebradas em exposições coletivas ou históricas, mas, sim, de animações realizadas especialmente para o projeto expográfico e que irão fazer parte do discurso curatorial.

O problema em questão é, portanto, compreender como essas animações se relacionam com a realidade, já que são feitas em uma linguagem que classicamente está associada à fantasia, à ilusão e à ludicidade. A partir dessa relação, pretende-se compreender como elas são utilizadas em exposições que, por si só, já possuem um discurso e um compromisso de reflexão direta da realidade, no campo documental, associado ao papel de autoridade dos museus na sociedade ao longo das décadas.

Em relação às exposições do tipo estudado neste artigo, discute-se muito sobre diversos aspectos, seja a observação dessas exposições como espetáculo, evento midiático, entretenimento, turismo cultural ou *marketing* empresarial. Iremos observar algo menor, interno a essas exposições. Interessa-nos aqui olhar apenas para o uso das animações inscritas nesses projetos expositivos, não procurando nos aprofundar nas finalidades das exposições como um todo, assunto este a ser desenvolvido em outras oportunidades.

Para a discussão do assunto, a pesquisa foi realizada com o auxílio da análise de uma animação de características históricas produzidas em um centro de memória brasileiro, o Memorial da Resistência de São Paulo. Foi selecionada uma animação em *design* videográfico, presente na exposição permanente, sobre os mortos e desaparecidos durante o período de ditadura militar brasileira.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa com análise de imagem audiovisual da animação. O enfoque da pesquisa foi em como a linguagem da animação trabalha para desenvolver os conteúdos selecionados para a produção, assim como na reflexão do papel dessa animação no projeto do espaço museal e na sua relação com a realidade factual. A análise da animação se deu a partir da bibliografia selecionada e discutida, na sequência.

MUSEUS: AUTORIDADE E MEMÓRIA EM EXPOSIÇÕES

Os museus surgiram como instituições pragmáticas destinadas a coletar, preservar e resguardar objetos que foram afetados pelas mudanças da modernidade (HUYSSSEN, 1994). Essas mudanças se referem às críticas impostas pelos modernos ao papel do museu de arte como instituição conservadora, seguido de uma demanda pelo reposicionamento dos museus como um local para a nova arte, o que acabou desencadeando o surgimento de museus como o Museum of Modern Art, em 1929, por exemplo. De natureza dialética, o museu desempenha um papel duplo: por um lado, funciona como uma espécie de câmara funerária que armazena o passado, em que os objetos são afetados pela decadência, pela erosão e pelo esquecimento; por outro lado, serve como um espaço de possíveis ressurreições. Ao longo da história,

os museus tiveram funções legitimadoras — e ainda as têm. Se examinarmos a origem e a história das coleções, podemos ver que o museu de Napoleão a Hitler foi beneficiado pela pilhagem imperialista e pela expansão nacionalista (HUYSSSEN, 1994). Desse modo, os museus europeus, por exemplo, resguardam coleções que representam a vitória imperialista sobre povos subjugados e propagam uma cultura de posse e de superioridade nacional e racial entre os seus, além de reforçarem sua história de vitórias e hegemonia perante os milhares de turistas que a cada ano invadem suas galerias, ainda que existam recentes disputas por coleções que ocorreram nos últimos anos entre nações colonizadas e colonizadoras.

O museu mudou ao longo dos anos — apesar de sua aparente imobilidade — e mesmo que, desde sua origem, venha sendo transformado pelo embate com o presente, algo nunca parece ter mudado:

Nos últimos três séculos [...] o museu se tornou o local institucional privilegiado para a “*querelle des anciens et des modernes*”. Ele suportou o olhar cego do furacão do progresso ao promover a articulação entre a nação e a tradição, a herança e o cânone, além de ter proporcionado a planta principal para a construção da legitimidade cultural tanto no sentido nacional como universal (HUYSSSEN, 1994, p. 35).

O museu é, portanto, um espaço em constante disputa. Ele é um espaço e um campo para reflexões sobre questões como temporalidade, subjetividade, identidade e alteridade. Mas, pelo público, eles são vistos essencialmente como espaços de autoridade, ou seja, lugares mais de respostas do que de perguntas (MACDONALD, 2002). Num mundo complexo e cheio de incertezas sobre em quem confiar, num mundo de notícias inventadas, falsas verdades e da sobreposição da ciência ao comércio e à publicidade, um museu ainda é visto com esse *status*, talvez pois sua arquitetura é geralmente forte e confiável — o que contribui para essa impressão —, além do fato de grande parte de suas exposições parecerem não assinadas ou possuírem autoria diluída, como se fossem produtos de uma autoridade super-humana. Seus modos de exposição ainda são predominantemente a partir de objetos que, por si só, são reais e consistentes, baseados em fatos, além de terem seu papel cultural de autoridade herdada da tradição histórica dessas instituições, agindo como guardiões do futuro (MACDONALD, 2002). É por esse motivo que o museu precisa estar ciente da responsabilidade que é investida nele pela sociedade e precisa compreender como fará para responder a isso. Na entrevista dada a András Szántó (2022), Victoria Noorthorn, diretora do Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, sugere que se trata de uma questão de linguagem: “uma linguagem que pressupõe que você está em uma posição de sabedoria e o outro não está”. Para ela, o importante é fazer com que o museu de hoje seja parte ativa da vida cotidiana de um povo, em vez de colocá-lo em uma instância superior. Assim os museus seriam capazes de se colocar em debate aberto, algo que causa medo nas classes dominantes, com a possibilidade de surgir daí um desejo por um novo mundo. Complementa Koyo Kouoh, diretora executiva e curadora-chefe do Zeitz Museum of Contemporary Art Africa, que o museu é apenas uma das forças de mudança social, e sua força é significativa

pelo seu poder de expansão dos horizontes e do entendimento, da ativação da curiosidade e do questionamento de realidades, mas sozinho ele não é capaz de operar mudanças apenas por sua autoridade (KOUOH *apud* SZÁNTÓ, 2022).

Em praticamente todo o mundo, mas principalmente em países que sofreram com suas histórias de extermínio em massa, *apartheids*, ditaduras militares e totalitarismo, surgiram museus que representam as lutas dessas nações para criar políticas democráticas se defrontando com a tarefa de assegurar a legitimidade e o futuro das suas políticas emergentes e buscando maneiras de comemorar e avaliar os erros do passado (HUYSSSEN, 2000). Esses museus possuem claramente uma dimensão pedagógica presente, em primeiro plano, na estruturação das exposições realizadas e na própria fundação da instituição, pois esse processo de reflexão sobre o passado e construção do futuro é um processo educativo, que busca o desenvolvimento dos visitantes a partir do embate com um passado que muitas vezes não vivenciaram, mas que tem sua compreensão imprescindível para a construção de um futuro. Um exemplo desse tipo de espaço é o objeto de estudo desta pesquisa: o espaço do Memorial da Resistência, em São Paulo.

A instituição museal, incluindo os museus de arte, de ciência, da técnica e da tecnologia, entre outros, desenvolveu-se simultaneamente ao período da emergência de uma cultura visual na sociedade ocidental, no início do século XX, decorrente do consumo de massas e da urbanização a partir da revolução industrial onde a proliferação de imagens se torna uma das principais características da organização social da época (JULIER, 2006). Trata-se do crescimento das lojas de departamento, dos catálogos de compras, do *design* de produtos, da comunicação publicitária, do turismo em massa, da cultura do espetáculo como entretenimento e, não se pode esquecer, trata-se do período de surgimento das tecnologias da imagem como a fotografia, o cinema e a animação. A chamada cultura visual seria, então, quando a percepção do visual se torna comum, algo casual (JULIER, 2006). Esses museus, portanto, são contemporâneos dessa cultura e se desenvolveram em decorrência das demandas visuais dessa sociedade. A cultura visual extrapola os limites das teorias da visualidade que partem dos estudos da História da Arte e consideram também parte de si a fotografia, o cinema, a televisão, o *design* e a propaganda, por exemplo, ampliando o campo de interesses (JULIER, 2006) do mesmo modo que, aos poucos, fazem também os museus.

Foi neste contexto que, ao longo do século XX, no campo da Arte, ocorreu uma proliferação de suportes, formatos e modos de obras, desde a *land art*, a instalação, os *happenings* e performances, a *body art*, a arte conceitual, a videoarte, além das já tradicionais: pintura, escultura, gravura, fotografia. As experiências artísticas, preocupadas com o espaço, introduziram o uso de diversos recursos para viabilizar a exibição das obras no espaço institucional, como o uso da imagem fotográfica ou fílmica como evidência ou registro, abrindo, assim, um leque de novas possibilidades, nas quais se ressalta “a inserção da imagem como veículo de rompimento dos limites físicos tanto do objeto quanto do contexto” (CASTILLO, 2003, p. 184). Essa proliferação, de certo modo, foi fruto do questionamento do espaço institucional da arte e configura-se como uma busca por novos meios de sua veiculação, circulação e exibição (CASTILLO,

2003), indo de encontro à já estabelecida lógica do cubo branco no *design* de exposições. Em termos práticos, o cubo branco refere-se a um espaço expositivo que apresenta paredes brancas, tetos altos, luz natural uniforme e um *layout* simplista, muitas vezes com os objetos em exibição colocados em suportes modestos. Esse tipo de espaço é projetado para ser um ambiente neutro que permite que a obra de arte se destaque por si só, sem interferência visual ou contextual. O cubo branco, aos poucos, começa a ser inoperante e inadequado diante dessas novas manifestações artísticas e tecnológicas, em razão de suas complexidades. A arte foi se tornando efêmera e transitória, e cada proposta necessitava de um espaço peculiar, invalidando, desse modo, o espaço ideal proporcionado pelo cubo branco (CASTILLO, 2003). Simultaneamente, surgiram os *science centers* na esteira da mudança da tecnologia mecânica para a elétrica e, posteriormente, às tecnologias da comunicação; a física partiu para a eletromagnética, a relatividade e a mecânica quântica, o que naturalmente fez com que esses museus gradativamente passassem a cumprir seu papel, não mais somente com base na cultura material de seus acervos, mas também comesçassem a produzir coleções que pudessem trabalhar com a imaterialidade das novas tecnologias que surgiam, cada vez menos visíveis. Com isso, deixaram de ser espaços essencialmente de pesquisa científica e se reorientaram para abarcar visitantes com menos conhecimentos, como crianças (MACDONALD, 2002). Essa profunda mudança das técnicas e da física atingiu diretamente o modo de se pensar as exposições. Passamos de um desenvolvimento que privilegiava a imaginação técnica para um que alcança e toca a ficção científica. Os *science centers* ajudam na compreensão do funcionamento do mundo e da natureza, colocando-se como suportes para a mediação, seja a partir de modelos animados, seja por dispositivos interativos e pela manipulação de objetos e microsistemas. Eles trabalham com o que Sharon MacDonald (2002) chama de “descoberta orquestrada”, em que o próprio visitante realiza uma descoberta de um conceito científico a partir de uma proposta expográfica pensada para tal.

Finalmente, com o advento da sociedade da informação, surgiram as coleções baseadas em informação ou, nas já existentes, valorizaram-se cada vez mais os aspectos informacionais de seus objetos, como seus percursos e contextualizações. Como bem observa Flusser (2017), antigamente o que estava em destaque era a ordenação do mundo aparente da matéria, e hoje, o que se destaca é tornar aparente um mundo codificado em informações que se multiplicam de modo incontrolável. Percebe-se, com clareza, por exemplo, o deslocamento do interesse na aquisição de coisas em benefício à aquisição de serviços baseados em informação, sua organização e fluxo. É o que identifica o autor, no contexto econômico, como uma transferência de valores (Flusser, 2017), das coisas para as informações. Sendo assim, os museus tornam-se centros de preservação, ordenação e difusão de informações que, por conta de sua imaterialidade, modificam-se facilmente e podem ser moldadas, ou “formadas”, como diria Flusser.

Visto que uma exposição em um museu é realizada em uma relação espaço/tempo, para que seja possível dar visibilidade a uma coleção imaterial — como essas compostas de informações —, faz-se necessário o uso de recursos expográficos que materializem a coleção no espaço expositivo. Um dos modos mais comuns de materialização

é sem dúvida, a imagem. O uso de recursos imagéticos, cenográficos e documentais, é sempre solicitado quando da impossibilidade de apresentar o objeto exposto em si, seja por sua existência no campo imaterial, seja por sua ausência, ou ainda pela sua não adequação ao espaço da exposição. Por exemplo, uma exposição sobre uma língua de um povo é de tema imaterial. Uma exposição sobre um artista cuja obra se perdeu ou que não pode sair de seu local de origem é determinada pela ausência dos originais. Em uma exposição sobre um trabalho monumental, como uma obra de *land art*, não é possível levá-lo para dentro do espaço museal. Nesses três exemplos, os recursos cenográficos, imagéticos e documentais são invocados para dar conta de um processo de exposição do tema ou obra. É evidente, no entanto, que esses exemplos são extremos, para efeito de clareamento das ideias, mas o que acontece, na maioria dos casos, são exposições que utilizam destes recursos juntamente com a apresentação de objetos reais, que podem estar em primeiro ou em segundo plano em relação aos recursos citados. O que passa a existir no *design* de exposições é a articulação entre diversos recursos expográficos com qualidades e origens distintas, que irão compor uma totalidade. A necessidade de dar forma a informação, materialidade ao imaterial, talvez seja o principal motivo pelo qual o *design* surja como disciplina transformadora da prática de planejamento e produção de exposições no final do século XX.

É partir dos anos de 1980 que os museus se aproximam, de modo crescente, à cultura do entretenimento e lazer, manifestadas pela presença das linguagens audiovisuais inseridas no *design* das exposições e relacionadas às coleções das instituições, em uma tentativa de aproximação com novos públicos, distantes do espaço elitizado do museu. É nesse contexto que o espaço estudado nessa pesquisa se aproxima da linguagem da animação para trabalhar sua coleção e se aproximar de um público que precisa entrar em contato com a história da nação. O que nos interessa compreender, no entanto, é como a animação é utilizada no âmbito de instituições de autoridade com intensa responsabilidade social que trabalham com temas históricos e políticos, já que a linguagem possui como sua característica notável a criação de universos fantásticos, o que, num primeiro momento, parecer-nos-ia de uso inadequado pelo próprio distanciamento da realidade factual, verdadeira.

A ANIMAÇÃO ENTRE A FANTASIA E A REALIDADE

A animação esteve, em grande parte de sua existência, associada diretamente à ilusão, muito em razão de sua oposição ao realismo fotográfico da imagem do cinema *live action*, no que diz respeito à qualidade como imagem claramente manipulada. Em alguns casos, também associado à sua qualidade como movimento, na qual no cinema *live action* o movimento é sempre natural, e na animação ele pode ser fantasioso ou ainda artificial.

O cinema *live action* traz o tempo como elemento faltante na imagem fotográfica e possibilita a (re)criação do real. A animação coloca o tempo na realidade manipulada, na criação de novos mundos diferentes do nosso, com possibilidade de dar a eles uma credibilidade por conta da impressão de realidade que oferece. Mas a animação também alcança outros patamares da imagem em movimento. Walter

Benjamin (1994 [1936]), por exemplo, afirma que personagens como o Mickey seriam um “sonho coletivo”, colocando assim esses novos mundos críveis da animação no âmbito das imagens mentais individuais dos sonhos, alucinações e psicoses, ou seja, imagens tão reais quanto aquelas produzidas pela percepção coletiva presenciadas no embate com o mundo físico. Para ele, a imagem da animação transportaria para o coletivo as imagens tipicamente individualizadas. É com o que parece concordar o professor Sébastien Denis (2010) ao afirmar que a animação produz uma representação subjetiva da realidade e, portanto, estaria mais próxima ao imaginário. Um dos exemplos trazidos por ele é o uso frequente do plano sequência na animação, que reproduz uma espécie de encadeamento de imagens mentais em fluxo, como num monólogo interior, algo como num *stream of consciousness*, algo que no cinema *live action* é de extrema dificuldade em ser realizado, mas não na animação (DENIS, 2010).

O movimento criado em animação extrapola os limites da realidade física, liberando a imagem em movimento da referência fotográfica. Sendo assim, é possível trabalhar os movimentos e as transformações impossíveis no imediatismo da percepção humana, no movimento atualizado de sua natureza de imagem. A imagem em movimento animada possibilita a criação da fantasia e da imaginação materializada, de corpos e ações impossíveis de existirem na realidade. “A animação pode desafiar as leis da gravidade, provocar nossa percepção de espaço e tempo e dotar coisas sem vida com propriedades dinâmicas e vibrantes” (WELLS, 1998, p. 11, tradução nossa). É por conta dessas especificidades que a imagem animada sempre expressou qualidades mágicas ou milagrosas. Desde as primeiras experiências com os aparelhos óptico-mecânicos do pré-cinema, como o Fenaquistoscópio (1831) de Plateau, o Zootroscópio (1834) de Horner, ou o Praxinoscópio (1861) de Reynaud, passando por Branca de Neve e os Sete Anões (1937, Disney) e chegando hoje nas realidades aumentadas, a sensação no espectador é sempre de maravilhamento, comparável a presenciar um número de magia inexplicável. Para Wells (1998, p. 20, tradução nossa) “...a tensão entre crença e descrença é parte integral da realização e do efeito da animação como forma”.

Ainda que a animação tenha características próprias e distintas do cinema *live action*, que a aproximam da fantasia, dos sonhos, da imaginação, da magia e da ilusão, ela compartilha a impressão de realidade e inspira credibilidade à percepção do espectador. Considerando o que postulam Goethe e os fisiologistas, não há ilusão de ótica, pois qualquer experiência visual de um olho saudável pode ser considerado uma verdade ótica (CRARY, 2012) e, portanto, o movimento observado na animação não é ilusório. Concorda Deleuze (1985, p. 14) que a animação “[...] não seria mais o aparelho aperfeiçoado da mais velha ilusão, mas, ao contrário, o órgão da nova realidade a ser aperfeiçoada.” Destaca-se, na ideia que lança Deleuze, que a animação não é uma máquina de criar ilusões, mas sim de projetar realidades, ao contrário do que pregou o pensamento da Disney — certamente a mais importante referência na área da animação — de que ela seria a “ilusão da vida”, o que pode ser atestado pela tese em *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981), livro oficial da empresa escrito pelos animadores Ollie Johnston e Frank Thomas, onde a conceito central é o de “iludir” o espectador com estratégias que deem à animação a desejada credibilidade.

Mas não é apenas da fantasia que é composta a linguagem da animação. Ao longo de sua história, aproximações e distanciamentos com a realidade aconteceram. Animadores, há gerações, vêm tentando se aproximar da realidade fotográfica e dos movimentos captados pela câmera de cinema. Seja com o uso da câmera em múltiplos planos para a criação de movimentos em paralaxe e da profundidade de campo, seja com a adesão a técnicas como a rotoscopia ou do *motion capture*, o realismo e a fantasia se entrelaçam na animação, sempre em busca da suposta credibilidade. Com o advento da tecnologia digital nos processos de animação, a linha entre realismo e fantasia se tornou tênue, à medida que o fotorrealismo é possível por meio da computação gráfica (cada vez com melhor qualidade) e o retoque, imagem a imagem, seja comum nas imagens captadas pela máquina-câmera. Denis (2010, p. 14) sugere, inclusive, uma espécie de “desrealização” do cinema *live action*. Essa abordagem parte do princípio de que a animação se aproxima da realidade por meio da imitação das qualidades fotográficas iniciais, ou seja, é uma aproximação que se dá pela imagem. No entanto, outros modos de aproximação podem ser observados ao longo da história da animação, como nos documentários animados.

Como sabemos, o documentário é uma modalidade audiovisual na qual está presente, à primeira vista, uma conexão estreita com a imagem indicial de referência ao mundo histórico, como uma espécie de evidência histórica. Essa imagem traz uma sensação de credibilidade da verdade ótica. Destaca-se, no entanto, na pesquisa de Jennifer Serra (2011) a partir de sua leitura de Fernão Pessoa Ramos e Bill Nichols, que, no documentário, é necessária a presença de um espectador que receba essa imagem audiovisual como uma asserção da realidade, mais do que na própria qualidade da imagem e suas semelhanças com o real. Compreende portanto que “...a definição de um filme como documentário está baseada no compromisso ou na relação que o filme estabelece com o mundo quando ele reivindica uma abordagem do mundo histórico” (SERRA, 2011, p. 247). Não é a imagem indicial responsável pelo entendimento de determinada obra audiovisual como documentário, e sim as intenções do realizador em criar asserções sobre o mundo histórico, ao mesmo tempo em que o espectador o compreende como tal. Esse entendimento nos permite afirmar que em animação é possível também trabalhar com o conceito do documento à medida que realizador e espectador estão alinhados quanto às referências ao mundo histórico. Agora, escolher a animação como linguagem de imagem em movimento para tratar assuntos dessa modalidade é uma escolha que deve ser analisada. Por quais motivos essa escolha é feita? A mais evidente é se tratar de uma escolha estilística, ou ainda, a possibilidade de dar visibilidade a situações que não foram registradas pela máquina-câmera. Para Serra (SERRA, 2011), no entanto, trata-se de uma escolha retórica. Afinal, pela animação, é possível trabalhar formas somente possíveis a partir dela, como representação de sensações e o estabelecimento de relações entre situações visíveis e invisíveis, no âmbito do mundo histórico representado na obra. Como vimos anteriormente, a animação possui características peculiares a sua natureza, que permitem as representações de fluxos de pensamento, da representação da imaginação, de distanciamentos das possibilidades da

realidade e da materialização visual de coisas não observáveis a olho nu. É possível, no documentário animado, "...representar visualmente estados mentais ou sentimentos dos personagens [...], evidenciar dados ou coisas que estão na atmosfera de uma situação vivida e que somente podem ser sentidos, e não visualizados, porque são aspectos subjetivos dessa realidade" (SERRA, 2011, p. 250).

Além de todos os aspectos expostos como motivação pelo uso da animação em obras documentais, um deles nos parece de extrema importância para nosso estudo sobre a presença e uso de animações por instituições museais. Trata-se da característica indiscutivelmente presente de toda obra desse tipo que é o que Serra (2011, p. 255) irá chamar de "autoevidência", onde a construção ou manipulação daquela narrativa torna-se evidente ao espectador. Isso ocorre pois a animação é intervencionista (SERRA, 2011, p. 251). A presença do eu-autor é clara, assim como seu compromisso ético com o sujeito ou tema representado, o que resulta em assumir uma interpretação subjetiva da realidade. Não há nenhuma espécie de confusão entre a realidade e a impressão de realidade, que pode ocorrer com a imagem captada, com exceção das imagens animadas realizadas com esse intuito, como as imagens conhecidas como *deep-fake*.

Para Denis (2010, p. 11), existe uma espécie de "defasamento com o real", decorrente da escolha pela linguagem da animação, pois ela se afasta das imagens que sabemos nos referir diretamente à realidade e abre brechas e passagens pelas quais discutimos o universo conhecido pelo espectador. Esse potencial, que traz a animação ao documentário, é a possibilidade de dar visibilidade às emoções e aos pensamentos de personagens representados, materializar acontecimentos impossíveis de serem registrados pela câmera, tratar com mais sutileza assuntos de difícil discussão e ainda simplificar dados e informações complexas em uma linguagem que permite atualizar para o presente as narrativas históricas, tudo a partir de aspectos subjetivos da realidade. A escolha da animação como linguagem de tais obras audiovisuais, conclui Serra (2011), força no espectador um caráter reflexivo sobre a autoria e a subjetividade presente. Diferentemente do que ocorre com frequência nas obras que se valem da imagem fotográfica, o que nos parece estar de acordo com a compreensão de que toda memória é virtual, no sentido do qual estabelece Huysen (2000), em que toda memória vivida ou imaginada possui a mesma natureza, sendo, portanto, transitória e passível de esquecimento e, por consequência, humana e social. O documentário animado parece evidenciar esse entendimento da memória.

UMA ANIMAÇÃO PRODUZIDA PELO MEMORIAL DA RESISTÊNCIA DE SÃO PAULO

O presente artigo apresentou um olhar sobre uma animação produzida por um museu, à luz dos conceitos levantados até então, buscando entender como ela opera dentro da dimensão social dessa instituição de autoridade que lida com a memória pertencente à sua coleção. Trata-se da animação apresentada como parte da exposição permanente do Memorial da Resistência de São Paulo, uma instituição que ocupa a antiga sede do Departamento de Ordem Política e Social (DEOPS), órgão responsável pela repressão ao civil no período ditatorial brasileiro dos anos de

1964–1985. O museu, como conhecido hoje, foi reinaugurado em 2009 e trabalha a memória desse período a partir de vasta documentação da época, em exposições temporárias e em uma permanente, além de promover eventos relacionados ao tema, com participação de ex-prisioneiros do regime, e de possuir um Centro de Referência, que pode ser consultado pelo público para a obtenção de informações a partir de documentações sobre a repressão e resistências políticas no Brasil (MEMORIAL DA RESISTÊNCIA DE SÃO PAULO, 2023).

A exposição permanente ocupa uma grande parte do espaço da instituição, incluindo quatro celas, o corredor principal e o corredor do banho de sol, originais do período em que pessoas eram ali aprisionadas. Hoje, as celas, ainda que mantidas com traços originais, são cenografadas dentro do projeto expográfico. A animação à qual nos referimos está localizada na Cella 2, vazia e escura, onde em seu centro está pendurado uma acrílica quadrada semitransparente, de dimensões aproximadas de 50 x 50 cm, que serve de suporte para a projeção da animação, com duração de 4 minutos e 23 segundos, sonorizada.

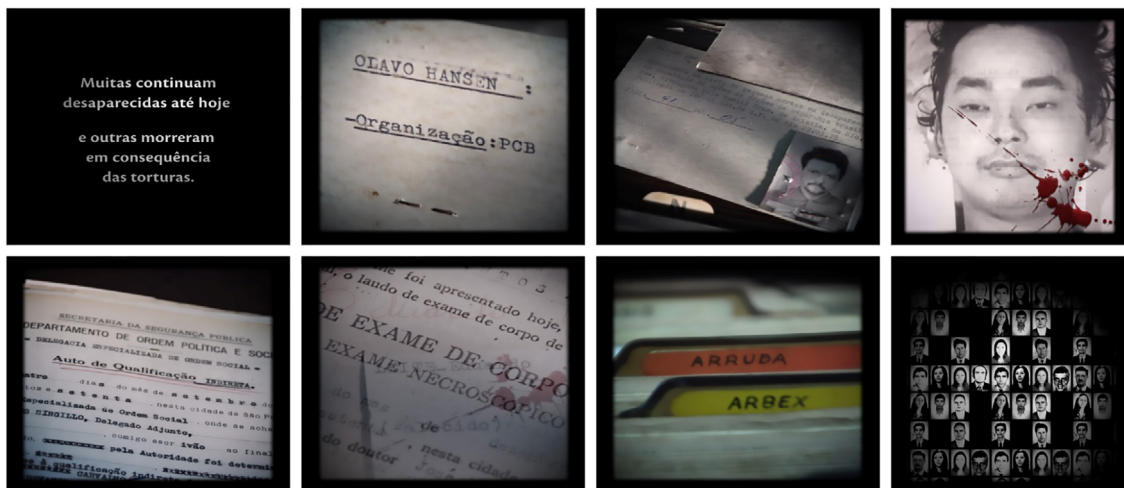
A animação é produzida a partir de imagens fotográficas dos arquivos e fichas do DEOPS (Figura 1). São os ficheiros de gavetas em metal e seus conteúdos, que consistem em fichas das pessoas presas pelo regime e documentos referentes a elas, incluindo retratos. A animação se inicia com o seguinte texto: “Neste prédio, uma das inúmeras prisões políticas do período da ditadura militar [1964–1985]. Milhares de pessoas foram presas em consequência da ação sistemática e exacerbada de vigilância e controle desenvolvida por diferentes órgãos de repressão, dentre eles o DEOPS/SP. Muitas continuam desaparecidas até hoje e outras morreram em consequência das torturas”. O texto, apresentado sobre fundo preto, é acompanhado do som de uma goteira, como se fosse um vazamento de canos, o que cria uma ambientação na cela que contém, em seu fundo, uma área que servia como banheiro interno.



Fonte: Museu da Resistência de São Paulo (2023)/fotografia: Levi Fanan.

Figura 1. Cella 2 com a animação sendo projetada sobre acrílico central.

A animação prossegue com intensa edição de imagens, intercaladas com outros momentos em que são animadas em movimentos leves ou bruscos, e momentos de animação *stopmotion*, onde se abrem gavetas e saem fichas. As imagens aparecem na penumbra, por vezes sombreadas ou desfocadas, como se estivessem nos sendo reveladas. Por vezes, surgem *flashes* fotográficos. Efeitos sonoros acompanham todos os movimentos das imagens e da edição e se assemelham a tons de suspense, com barulhos agudos, ríspidos e repentinos. Os textos escritos nas fichas, datilografados originalmente, agora aparecem como se estivessem sendo escritos no momento: surgem letra a letra, pressionadas na máquina de escrever invisível, acompanhado de seu som mecânico característico. Linhas em caneta esferográfica são desenhadas evidenciando partes dos textos escritos nas fichas. São escritas e sinalizadas palavras como: desaparecida, morto, organização, pessoas mortas, óbito, falecido, subversivo, terrorista, executado, preso, além dos nomes de alguns presos e de datas (Figura 2).



Fonte: Estúdio Preto e Branco.

Figura 2. Algumas imagens da animação presente na Cella 2

Essa animação consiste, portanto, na apresentação documental dos registros feitos pelo próprio órgão de repressão dos presos ali mantidos. As milhares de fichas que fazem parte da coleção da instituição, apesar de valor histórico notadamente indiscutível, possuem baixo valor expositivo. Isso ocorre pois são documentos de difícil exposição dentro do tempo e do espaço de uma visita a um local como esse. O uso da animação, nesse caso, permite dar visibilidade a uma importante parte da coleção, de modo que os visitantes tenham conhecimento, resumido, dos conteúdos que fazem parte da documentação do período ao qual o museu se dedica. Além disso, a própria natureza da animação leva a uma sensação de participação, pois ocorre atualizando essa coleção no presente do movimento realizado pela imagem no momento da visita, em frente ao visitante. O movimento das fichas e letras, digitadas em *stopmotion*, atualizam e personificam os documentos, deixando claro pelo movimento que existiam indivíduos por trás da captura, prisão, tortura e assassinato dessas pessoas, ainda que não sejam identificadas singularmente e sim como algo maior, como o órgão de repressão, por exemplo.

A animação, projetada no centro da cela em posição flutuante, sobre superfície semitransparente, evoca também a qualidade virtual da memória, associada à imagem de sonhos (ou pesadelos, no caso) que a imagem animada pode proporcionar, ainda que, nesse caso, composta exclusivamente de imagens fotográficas. Além disso, os efeitos sonoros tensos, acrescidos dos movimentos bruscos e das alternâncias entre sombras, *flashes*, desfoques e a presença de sangue gráfico espirrado em momentos de ápice, dramatizam os documentos apresentados, trazendo uma clara “autoevidência” da existência de autoria na criação dessa peça, ao passo que a impressão de realidade se mantém, como é naturalmente característico também nas animações. Ao visitante, não resta dúvida de que essa animação apresenta um enfoque específico sobre esses documentos. É uma visão oficial e assumida de autoria, pelo museu, do ponto de vista no qual se estabeleceu em relação à sua própria coleção, distinta, por exemplo, da estabelecida pelos órgãos de repressão e, por consequência, do próprio regime ditatorial.

Conforme visto, o uso da animação em espaços museais possibilita, entre outras coisas, a materialização de coleções imateriais (informações) ou, como no caso do Memorial da Resistência de São Paulo, permitiu dar visibilidade a uma parte de sua coleção que, sem a animação, teria dificuldades de se apresentar ao público visitante, em razão de sua complexa exposição. Para além desse aspecto mais relacionado ao valor expositivo, a animação documental permite deixar claro a presença da autoria e, portanto, a voz da curadoria ou do próprio museu, já que na animação a impressão de realidade não se confunde, na grande maioria dos casos, com a percepção da realidade. A animação consegue criar novas realidades, assim como o cinema *live action*, mas o deslocamento que ela proporciona abre espaço para uma consciência mais certa sobre a construção humana presente na articulação da obra, ao passo que permite a participação a partir da sua qualidade de movimento atualizado no presente.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994 [1936].
- CASTILLO, S. S. del. **Cenário da arquitetura da arte: montagens e espaços de exposições**. São Paulo: Martins, 2003.
- CRARY, J. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- DELEUZE, G. **Cinema 1: a imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DENIS, S. **O cinema de Animação**. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.
- FLUSSER, V. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Ubu Editora, 2017.
- HUYSSSEN, A. Escapando da amnésia: o museu como cultura de massa. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, n. 23, 1994.
- HUYSSSEN, A. **Seduzidos pela memória**. Arquitetura, monumentos, mídia. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- JULIER, G. From visual culture to design culture. **V Design**, v. 22, n. 1, Massachusetts Institute of Technology, 2006.

MACDONALD, S. Exhibitions and the Public Understanding of Science Paradox. In: **Berlin Conference “Exhibitions as a tool for transmitting knowledge”**, Humboldt University April 2002.

MEMORIAL DA RESISTÊNCIA DE SÃO PAULO. **Histórico**. Disponível em: <http://memorialdaresistencia.org.br/historico/>. Acesso em: 10 jun. 2023.

MEMORIAL DA RESISTÊNCIA DE SÃO PAULO. **Estúdio preto e branco**. Disponível em: <https://www.pretoebanco.com.br/memorial-da-resistencia/>. Acesso em: 10 jun. 2023.

SERRA, J. J. O documentário animado: quando a animação encontra o cinema do real. **RuMoRes**, v. 5, n. 10, p. 238-258, 2011.

SZÁNTÓ, A. **O futuro do museu: 28 diálogos**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2022.

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. **The illusion of life: Disney animation**. Nova York: Disney Editions, 1981.

WELLS, P. **Understanding animation**. Nova York: Routledge, 1998.

Sobre o autor

Daniel Grizante de Andrade: doutor pela Universidade Anhembi Morumbi em São Paulo. Professor no Centro Universitário Senac e no Instituto Europeo di Design, ambos em São Paulo.

Conflito de interesses: nada a declarar – **Fonte de financiamento:** Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

