

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO
MESTRADO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO

MATHEUS SARMENTO RAMOS ALBERTÃO

TRAUMA COMO TRAMA E FÁBULA COMO MEIO NO CINEMA
DOCUMENTÁRIO ANIMADO CONTEMPORÂNEO

Curitiba

2026

MATHEUS SARMENTO RAMOS ALBERTÃO

**TRAUMA COMO TRAMA E FÁBULA COMO MEIO NO CINEMA
DOCUMENTÁRIO ANIMADO CONTEMPORÂNEO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná, Linha de Pesquisa 1 - “Teorias e discurso no Cinema e Artes do Vídeo” como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo.

Orientador: Prof. Dr. Rafael Tassi Teixeira

Curitiba

2026

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Sarmiento Ramos Albertão, Matheus
Trauma como trama e fábula como meio / Matheus
Sarmiento Ramos Albertão. -- Curitiba-PR, 2026.
165 f.: il.

Orientador: Rafael Tassi Teixeira.
Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação
Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo) -- Universidade
Estadual do Paraná, 2026.

1. documentário animado;. 2. trauma;. 3.
memória;. 4. fabulação;. 5. cinema contemporâneo.. I -
Tassi Teixeira, Rafael (orient). II - Título.

TERMO DE APROVAÇÃO

MATHEUS SARMENTO RAMOS ALBERTÃO

TRAUMA COMO TRAMA E FÁBULA COMO MEIO NO CINEMA DOCUMENTÁRIO ANIMADO CONTEMPORÂNEO

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

Curitiba, 07/04/2026.

Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)
Linha de pesquisa 1: Teorias e Discursos no Cinema e nas Artes do Vídeo

Documento assinado digitalmente
 **RAFAEL TASSI TEIXEIRA**
Data: 17/04/2026 11:43:52 -0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>


Prof. Dr. Rafael Tassi Teixeira

Presidente da Banca (PPG-CINEAV/UNESPAR)

Documento assinado digitalmente
 **ROSANE KAMINSKI**
Data: 17/04/2026 14:33:55 -0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Profa. Dra. Rosane Kaminski

Membro Interno (PPG-CINEAV/UNESPAR)

Documento assinado digitalmente
 **JENNIFER JANE SERRA**
Data: 20/04/2026 09:38:58 -0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Profa. Dra. Jennifer Jane Serra

Membro Externo (ECA/USP)

Dedico este trabalho a todos que lidam com o trauma, ou o vivenciam na jornada da vida, e seguem cicatrizando o processo, com imagens, com resignação, com fibra. Não é sobre superar, é sobre compreender e prosseguir.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, agradeço. A caminhada flui segura quando há base que permita o equilíbrio.

Aos amigos, a todos eles, agradeço pela escuta aberta e pelas acolhidas sempre fraternas – se a vida nos entrega traumas, ela também entrega curas – amigos são um dos mais importantes remédios para o corpo, a alma e a vida.

Ao estimado Prof. Dr. Rafael Tassi, sou grato por sua escuta generosa, pela acolhida calorosa e por acreditar no retorno de um veterano aos estudos, já com décadas de distância do mundo acadêmico.

A todos os professores do PPG-CINEAV da Unespar, registro minha gratidão – este trabalho carrega, nas entrelinhas, o amor e o engajamento do programa em dar luz a cada discente. É uma alegria deixar na memória, e neste preâmbulo, esta nota, porque cada pesquisa tem um pouco do dito de cada um do programa.

Ao Marcelo Bourscheid, minha gratidão – foi ele o primeiro incentivador ao meu ingresso no PPG-CINEAV. Quando eu não tinha muita certeza, ele foi a voz de incentivo. A primeira fagulha foi ele que acendeu.

À Profa. Dra. Beatriz Ávila Vasconcelos, agradeço por ser a primeira a me dizer o que mais as imagens podiam “me dizer” e o quanto pode haver de poesia onde parecia haver apenas uma folha em branco.

À Profa. Dra. Juslaine de Fátima Abreu Nogueira, agradeço por me mostrar que primeiro precisamos compreender em nós mesmos qual é o nosso método, para então descobrirmos como dizer aos outros o que temos a dizer.

E agradeço, por fim, às Profas. Dras. Jennifer Jane Serra e Rosane Kaminski, por participarem da banca desta dissertação, pelas palavras generosas e pelos direcionamentos inestimáveis também dentro desse processo.

A escrita de uma dissertação, embora seja um processo individual, não é solitária: ela é o resultado de toda uma caminhada de debates, vivências e sentidos dentro de uma pós-graduação. De certo modo, cada página também guarda a memória dessas presenças e desses encontros que tornaram possível esta pesquisa.

RESUMO

Esta dissertação investiga de que modo o documentário animado contemporâneo organiza formalmente experiências traumáticas por meio da linguagem da animação. Parte-se da hipótese de que o trauma pode ser compreendido não apenas como conteúdo narrativo, mas como princípio estruturante da trama cinematográfica, enquanto a fabulação atua como meio de elaboração simbólica da memória e da experiência histórica. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa de natureza analítico-interpretativa, articulando reflexão teórica e análise fílmica. O percurso metodológico concentra-se na investigação de dispositivos formais da narrativa, observando a configuração da trama, a organização temporal e o regime imagético das obras analisadas. O corpus principal é composto pelos filmes *Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2008), *Onde Está Anne Frank* (Ari Folman, 2021) e *The Remarkable Life of Ibelin* (Benjamin Ree, 2024), escolhidos pela centralidade do trauma em suas narrativas e pelo uso da fabulação como eixo formal de desenvolvimento. Outras obras contemporâneas, como *Persépolis*, *Flee* e *Grand Theft Hamlet*, são mobilizadas como referenciais comparativos que ampliam o campo analítico. Os resultados indicam que o documentário animado contemporâneo amplia as possibilidades de representação do trauma ao deslocar o estatuto da imagem documental da evidência factual para formas de elaboração simbólica da memória, nas quais a fabulação atua como território de negociação e reelaboração da experiência vivida, seja através da imagem animada ou de novas práxis nas mídias contemporâneas. Nesse contexto, a animação emerge como linguagem capaz de tornar visíveis experiências que frequentemente resistem ao registro direto, reorganizando a relação entre memória, imaginação e testemunho no cinema contemporâneo.

Palavras-chave: documentário animado; trauma; memória; fabulação; cinema contemporâneo.

ABSTRACT

This dissertation examines how contemporary animated documentary formally organizes traumatic experiences through the language of animation. It is based on the hypothesis that trauma can be understood not only as narrative content but also as a structuring principle of cinematic plot, while fabulation operates as a means of symbolic elaboration of memory and historical experience. The research adopts a qualitative analytical-interpretive approach, combining theoretical reflection with film analysis. The methodological framework focuses on the investigation of formal narrative devices, examining the configuration of plot, temporal organization, and the imagistic regimes of the works analyzed.

The primary corpus consists of the films *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008), *Where Is Anne Frank* (Ari Folman, 2021), and *The Remarkable Life of Ibelin* (Benjamin Ree, 2024), selected for the central role of trauma in their narratives and for their use of fabulation as a formal axis of development. Other contemporary works, such as *Persepolis*, *Flee*, and *Grand Theft Hamlet*, are mobilized as comparative references that expand the analytical field.

The findings indicate that contemporary animated documentary broadens the possibilities for representing trauma by shifting the status of the documentary image from factual evidence toward forms of symbolic elaboration of memory, in which fabulation functions as a space for negotiating and reworking lived experience, whether through animated imagery or through emerging practices within contemporary media. In this context, animation emerges as a cinematic language capable of rendering visible experiences that often resist direct representation, thereby reconfiguring the relationship between memory, imagination, and testimony in contemporary cinema.

Keywords: animated documentary; trauma; memory; fabulation; contemporary cinema.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO I - TRAMA E TRAUMA	20
1.1 – Trama como organização da ação: da estrutura formal ao deslocamento estético.....	20
1.2 – Trama como construção processual: narratividade, percurso e montagem.....	21
1.3 – Trama como redistribuição do sensível.....	22
1.4 – Trama: entre a necessidade e a contrariedade.....	22
1.5 – Trama e corpus: articulações possíveis.....	23
1.6 – O trauma documentado: da imagem original à animação	27
1.7 – Temporalidade, imagem traumática, representação histórica	32
1.8 – Dos Traços Primários ao Documentário: genealogia da animação como linguagem de representação do trauma	41
1.9 - O documentário animado como linguagem do indizível.....	48
CAPÍTULO II – FABULA COMO MEIO.....	55
2.1 – Fabulação como Operação Epistêmica no Documentário.....	55
2.2 – Genealogia da fabulação: das tradições orais ao pensamento simbólico	56
2.3 – Fabulação e contemporaneidade: cinema, literatura e mundos digitais -.....	61
2.4 – A fábula como ferramenta para o cinema documentário animado.....	66
2.5 – O que é o cinema documentário animado?.....	67
2.6 – A Configuração Documentarizante: Animação, Trauma e Fábula	68
2.7 – Reconfiguração do sensível, imagem e trauma.....	70
2.8 – Fabulação digital, autoria e performance.....	72
2.9 – Forma, percepção e regime estético.....	74
2.10 – Traços estruturais da configuração documentarizante animada contemporânea.....	76
2.11 – Documentário animado trauma-fábula, um movimento?.....	78
2.12 – <i>Grand Theft Hamlet</i> : fabular em meio ao colapso.....	81
2.13 – <i>Persépolis</i> : trauma exilado e fabulação como forma de testemunho.....	83
2.14 – <i>Flee</i> : trauma, identidade e pertencimento como forma.....	85
CAPÍTULO III ESTUDOS DE CASO	87
3.1 – Procedimentos Metodológicos -.....	87
3.2 – VALSA COM BASHIR - ARI FOLMAN.....	89

3.2.1 – Configuração narrativa: o trauma como sintoma inaugural.....	92
3.2.2 – A lacuna como motor narrativo.....	95
3.2.3 – A imagem do mar: nascimento visual da memória.....	97
3.2.4 – O gatilho estrutural da obra.....	99
3.2.5 – A consolidação do trauma como estrutura narrativa.....	100
3.2.6 – Trauma como princípio organizador da forma.....	106
3.2.7 – Da memória fragmentada ao testemunho: a formalização da investigação e o confronto com o massacre.....	107
3.2.8 – O limite da fabulação.....	112
3.3 – Anne Frank: Tecendo uma nova jornada.....	115
3.3.1 – A personagem Kitty como espectro político da memória.....	128
3.3.2 – A infância como território ético e estético da fabulação.....	129
3.3.3 – A fabulação e seu impacto no espectador contemporâneo.....	129
3.4 – Ibelin: um exílio digital a moldar um conto de fadas possível.....	131
3.4.1 – A vida antes da revelação: VHS, silêncio e o trauma sob o olhar dos pais.....	133
3.4.2 – A senha, o arquivo e a ruptura: quando o invisível se torna narrável.....	137
3.4.3 – Azeroth: o épico como território de agência.....	139
3.4.4 – Ibelin, Entre o corpo físico e o avatar: o duplo como mediação.....	141
3.4.5 – RPG, comunidade e o conto de fadas como mundo possível.....	146
3.4.6 – A estética da memória: o documentário como fabulação sensível.....	147
3.4.7 – Conclusão: o avatar como herança mítica e política.....	151
3.4.8 – Duplo ritual de luto: reconciliação entre mundos.....	154
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	157
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	163
FILMOGRAFIA	164

INTRODUÇÃO

Este trabalho é fruto de uma sucessão de circunstâncias, algumas traumáticas de forma objetiva, outras consequências de acasos fortuitos. A princípio, ele não era o projeto inicial de mestrado a que eu havia me proposto, focado no cinema documental em primeira pessoa, no intenso e visceral filme *For Sama*, de Waad Al-Kateab¹. A trama da vida cuidaria de abrir janelas em outras direções, antes de tudo por conta de quase dois anos de sucessivas intercorrências cardíacas que me abalavam, mês após mês, até culminarem numa intervenção cirúrgica cardíaca ainda no primeiro semestre do mestrado na Unesp. A pesquisa acadêmica passou a coexistir com consultas, exames, incertezas e uma percepção intensificada da própria finitude. A experiência da dor física e do risco real de morte instaurou um campo de reflexão que ultrapassava o interesse puramente teórico. O trauma, antes conceito a ser estudado, tornou-se experiência vivida.

Esses meses foram atravessados também por uma angústia ética diante de conflitos contemporâneos — particularmente a tragédia palestina e os acontecimentos em Gaza. Meu envolvimento com narrativas documentais de forte teor realista intensificava esse estado de tensão. O interesse pelo cognitivismo no cinema, pela narratologia e pela empatia do espectador parecia, naquele momento, dialogar com a pergunta: por que certas imagens nos ferem? Como a narrativa organiza a dor? Contudo, algo se deslocava. O acúmulo de crises pessoais e o peso do objeto inicial começaram a produzir um afastamento involuntário. A sensação era paradoxal: o tema me era urgente demais para ser enfrentado nos moldes em que se apresentava. O trauma não era apenas objeto; era atmosfera.

Foi em agosto de 2024, dois meses após a cirurgia, em diálogo com o professor Rafael Tassi, que a mudança radical de objeto se tornou não apenas possível, mas necessária. Ao comentar meu apreço pela visão cinematográfica de Ari Folman, abriu-se um novo horizonte: o cinema documentário animado. *Valsa com Bashir* (Folman, 2007), *Flee* (Rasmussen, 2021), *Persépolis* (Satrapi, 2007), *A Imagem que Falta* (Panh, 2013) surgiram como constelações possíveis.

¹ *For Sama* é um documentário dirigido por Waad Al-Kateab e Edward Watts, realizado a partir de imagens registradas pela própria cineasta durante o cerco à cidade de Aleppo, na Síria, entre 2012 e 2016. Estruturado como uma carta audiovisual dirigida à sua filha Sama, o filme combina registro direto da guerra com uma dimensão íntima e reflexiva, articulando experiência pessoal, memória e testemunho histórico. Ao acompanhar o cotidiano de Waad, de seu marido médico e dos habitantes da cidade sitiada, a obra constrói um retrato sensível da vida sob o conflito, evidenciando as tensões entre sobrevivência, maternidade e resistência em meio à devastação da guerra.

Nesse ponto, impôs-se uma questão que ultrapassava o percurso pessoal: como pensar o estatuto do documentário animado no interior dos estudos de cinema contemporâneo? A literatura especializada tem frequentemente abordado a animação documental ora como subgênero, ora como hibridismo técnico, ora como estratégia estética de reconstrução do real. Contudo, permanece ainda relativamente pouco sistematizada a investigação de como determinadas experiências traumáticas não apenas são tematizadas nesses filmes, mas passam a organizar formalmente suas estruturas narrativas. O problema central que passa a orientar esta pesquisa emerge dessa lacuna: em que medida o trauma, nos documentários animados contemporâneos, deixa de ser apenas conteúdo representado para tornar-se princípio estruturante da narrativa, reorganizando tempo, montagem e regime de visibilidade?

Fazer escolhas de mudanças tão grandes num trabalho de mestrado, reiniciando todo o processo um ano depois do ingresso, me pareceu mais uma trama traumática, embora fabulosa, por que não? Repensar o corpus da pesquisa, as questões que valem a pena serem investigadas: onde olhar dentro deste vasto campo que é o cinema documental animado?

A leitura de Jennifer Jane Serra² — especialmente sua tese *A vida animada: (re)construções do mundo histórico através do documentário animado* (2017) — foi decisiva. Sua pesquisa não apenas consolidava o campo teórico do documentário animado no Brasil, como oferecia ferramentas metodológicas sólidas para compreender como a animação reconfigura o registro do real. O que se abria diante de mim não era apenas um novo corpus, mas um novo modo de pensar o documentário.

Nesse processo de reelaboração, uma pergunta tornou-se central: qual recorte seria capaz de articular minha experiência pessoal, a potência estética da animação e a urgência ética do trauma? Foi nesse ponto que se delineou a hipótese estruturante desta dissertação: o trauma como trama e a fábula como meio. O trauma como gênese da investigação.

² Jennifer Jane Serra é pesquisadora brasileira, doutora em Multimeios pela UNICAMP (2017). Sua tese investiga o documentário animado como linguagem híbrida que se estabelece entre ficção, documentário e animação, analisando suas possibilidades expressivas na representação de memórias subjetivas e experiências traumáticas. A autora propõe uma abordagem teórico-metodológica que articula o conceito de metamorfose como estrutura formal e simbólica da animação documental, observando como essas obras constroem regimes de visibilidade para o invisível, o íntimo e o inenarrável, especialmente em contextos de dor e memória coletiva

O primeiro eixo consolidou-se a partir da leitura de *Unclaimed Experience*, de Cathy Caruth (1996)³. Para a autora, o trauma não é apenas um evento violento localizado no passado, mas uma experiência que retorna, que insiste, que se manifesta por meio de repetições, lacunas e silêncios. Trata-se daquilo que não pôde ser plenamente assimilado e que, por isso, exige formas de mediação simbólica. O trauma não se reduz à dimensão patológica; ele se apresenta também como um enigma ético e histórico.

Ao lado de Caruth, Jacques Rancière surge como interlocutor fundamental, sobretudo na compreensão de como a ficção e a reorganização sensível do mundo podem produzir novas partilhas do visível e do dizível (RANCIÈRE, 2009). Nesse horizonte, a fabulação não aparece como fuga do real, mas como forma de reconfiguração sensível e política da experiência.

A partir dessas interlocuções, esta pesquisa articula três eixos teóricos principais. O primeiro é a teoria do trauma desenvolvida por Cathy Caruth, que permite compreender o trauma não apenas como evento psicológico, mas como experiência que retorna e reorganiza a narrativa da memória. O segundo eixo encontra-se na reflexão estética de Jacques Rancière, particularmente em sua compreensão da ficção como reconfiguração do sensível e das formas de visibilidade. O terceiro eixo deriva da pesquisa de Jennifer Jane Serra, cuja investigação sobre o documentário animado oferece ferramentas fundamentais para compreender como a animação participa da reconstrução simbólica do mundo histórico. Outros autores — como Deleuze, Didi-Huberman, Elsaesser, Ryan e Huizinga — são mobilizados como interlocutores complementares ao longo da análise.

A trama que emerge já no título. No interior desta pesquisa, o termo “trama” não é empregado como simples sinônimo de enredo. Compreende-se trama como a configuração formal e temporal que organiza a experiência narrada — isto é, o modo como acontecimentos são articulados, distribuídos no tempo e estruturados pela montagem e pela construção imagética. Trata-se, portanto, de uma categoria que diz respeito à forma de organização da experiência, e não apenas ao seu conteúdo temático. Quando se afirma que o trauma se torna trama, indica-se que a experiência traumática passa a operar como princípio estruturante da

³ Cathy Caruth é uma teórica norte-americana, professora na Cornell University, reconhecida por seu trabalho na intersecção entre trauma, literatura e psicanálise. Em *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History* (1996), Caruth argumenta que o trauma se manifesta como uma experiência que excede a compreensão e a linguagem, retornando de forma involuntária e disruptiva, marcada por lapsos de memória, repetição e silêncios.

narrativa, determinando fragmentações temporais, retornos e deslocamentos que atravessam a própria forma do filme.

A fábula como ferramenta possível no documentário. Já a fábula, no contexto desta pesquisa, não é utilizada como simples sinônimo de enredo nem como narrativa moralizante no sentido tradicional. Parte-se do entendimento de que as formas narrativas operam por meio de algum tipo de configuração, ainda que essa configuração não corresponda necessariamente à unidade clássica da ação. Em diálogo com a proposição teórica de Gilles Deleuze⁴, reconhece-se que a narração não é um dado aparente e pré-existente das imagens, mas sim uma consequência direta de suas próprias composições e combinações imanentes. Desloca-se, assim, a antiga herança que fundamentava a noção de trama em um esquema sensorio-motor rígido de causa e efeito, compreendendo-a agora a partir da massa plástica e da matéria sinalética que constituem o próprio sistema da imagem-movimento e da imagem-tempo

Contudo, enquanto “trama” designa aqui o nível estrutural e formal-temporal dessa organização processual construída na montagem, a fábula é compreendida como o nível operativo-simbólico que atua no interior dessa estrutura como um enunciável. Trata-se do modo como a narrativa, já configurada em sua matéria sinalética, produz mediações estéticas da experiência, articulando memória, imaginação e temporalidade. Assim, a fábula não substitui a arquitetura narrativa, mas opera dentro dela como mecanismo de elaboração simbólica — sobretudo quando confrontada com experiências traumáticas que exigem deslocamentos, metáforas e construções sensíveis. Se o modelo clássico dependia de uma ordem linear centrada na ação, o documentário animado contemporâneo desloca essa herança para o campo da imagem-tempo direta, no qual a fragmentação, a desorganização do esquema sensorio-motor e os cortes irracionais passam a estruturar a legibilidade da experiência. A fábula emerge, portanto, não como uma subordinação aos códigos tradicionais da linguagem cinematográfica, mas como uma potência de modulação hermenêutica e de variação contínua diante das exigências e das lacunas da memória traumática.

⁴. Gilles Deleuze (1925–1995) foi um influente filósofo francês cujas contribuições estéticas revolucionaram os estudos de cinema. Em sua obra *Cinema 2: A Imagem-Tempo* (publicada originalmente em 1985), o autor investiga a modernidade cinematográfica a partir da crise do esquema sensorio-motor clássico. Deleuze argumenta que o cinema moderno rompe com a linearidade causal das ações para fazer emergir o tempo em estado puro e direto, operando por meio de tempos flutuantes, fragmentações temporais e falsos *raccords*, transformando a narração em uma consequência da própria plasticidade e modulação das imagens, e não em um dado narrativo preexistente.

“Trauma como trama e fábula como meio” – a formulação do título partiu do desejo de sintetizar conceitos e ideias em uma expressão que conciliasse sonoridade poética e rigor sistemático, resumindo a proposta da pesquisa de forma simples e objetiva. Durante o processo de qualificação, a partir das valiosas interlocuções com a banca, contatou-se uma coincidência conceitual e de escolha de palavras com o título da obra *Do trauma à trama*, da pesquisadora Regina Dalcastagnè. Embora eu não conhecesse o texto dela, sua descoberta tornou indispensável essa citação e a inclusão deste registro no presente trabalho, não apenas pela relevância do tema, mas por evidenciar como esse jogo de palavras — aqui aplicado de maneira não intencional — já reverberava em outras frentes teóricas, expandindo-se em seu próprio caleidoscópio de argumentos.

Esta dissertação organiza-se em torno de um corpus composto por três obras centrais do documentário animado contemporâneo: *Valsa com Bashir* (Dir. Ari Folman. Israel/Alemanha/França, 2008), *Onde Está Anne Frank* (Dir. Ari Folman. Bélgica/França/Luxemburgo/Países Baixos/Israel, 2021) e *A Extraordinária Vida de Ibelin* (Dir. Benjamin Ree. Noruega, 2024). A escolha dessas obras responde a dois critérios estruturantes. O primeiro diz respeito à presença do trauma como elemento central na organização narrativa das experiências representadas. O segundo refere-se ao papel da fabulação como eixo de desenvolvimento formal e como meio de elaboração simbólica da memória e da experiência histórica.

Se em *Valsa com Bashir* o trauma aparece como motor explícito da investigação — na busca pelas lembranças reprimidas relacionadas ao massacre de Sabra e Shatila —, em *Onde Está Anne Frank* a fabulação opera como estratégia de reinscrição contemporânea da memória histórica. Já em *A Extraordinária Vida de Ibelin*, a fabulação emerge como espaço existencial e relacional: o universo virtual não aparece como simples fuga do real, mas como território de constituição identitária, de experiência afetiva e de testemunho coletivo.

Outros filmes mencionados ao longo do trabalho — como *Persépolis*, *Flee* e *Grand Theft Hamlet* — aparecem como referências comparativas que ampliam o campo analítico da pesquisa. Esses títulos contribuem para situar as obras centrais dentro de um movimento mais amplo do cinema contemporâneo, no qual o documentário animado tem se afirmado como um espaço particularmente fértil para abordar experiências traumáticas, memórias históricas e processos de reconstrução subjetiva.

A hipótese que orienta esta investigação parte de um deslocamento conceitual importante. Em vez de compreender o trauma apenas como conteúdo temático das narrativas, propõe-se observá-lo como princípio capaz de interferir na organização formal da própria narrativa cinematográfica. Em diversas obras do documentário animado contemporâneo, o trauma manifesta-se não apenas no que é narrado, mas também na maneira como o relato se estrutura: na fragmentação da memória, na presença de recorrências imagéticas, na construção de temporalidades descontínuas e na articulação entre lembrança, sonho e investigação retrospectiva.

Nesse sentido, a animação não é entendida aqui como simples substituta do registro fotográfico do real, nem como solução técnica para representar aquilo que seria, em tese, irrepresentável. Antes, ela funciona como linguagem de mediação e elaboração simbólica da experiência traumática, capaz de configurar visualmente processos de memória, lacunas narrativas e reconstruções imaginativas. Assim, quando o termo “representação” é utilizado ao longo deste trabalho, ele não se refere a uma reprodução mimética do acontecimento traumático, mas a uma forma de configuração narrativa e imagética da experiência — um modo de organização sensível capaz de produzir inteligibilidade histórica e afetiva.

A contribuição desta dissertação situa-se precisamente nesse ponto de articulação entre trauma, narrativa e fabulação. Ao propor a compreensão do trauma como categoria que pode reorganizar a estrutura narrativa e da fabulação como meio de elaboração simbólica da memória, o trabalho busca oferecer uma chave interpretativa capaz de deslocar a análise do plano exclusivamente temático para o plano formal e temporal da narrativa cinematográfica. Tal deslocamento permite compreender o documentário animado contemporâneo não apenas como técnica híbrida, mas como linguagem que reorganiza modos de narrar experiências históricas e subjetivas.

A partir dessas premissas, o trabalho desenvolve-se em três eixos teóricos e analíticos principais. O primeiro consiste em um mapeamento histórico-conceitual das noções de trauma, memória e representação na arte e na teoria da imagem. O segundo dedica-se à investigação da fabulação como dispositivo narrativo e político, dialogando com tradições que atravessam autores como Walter Benjamin, Johan Huizinga, Thomas Elsaesser, Malte Hagener e Jacques Rancière. O terceiro eixo corresponde à análise filmica das obras que compõem o corpus principal da pesquisa.

As questões que orientam a investigação podem ser sintetizadas em alguns problemas centrais. É possível pensar o trauma não apenas como tema narrativo, mas como estrutura que interfere na própria organização da narrativa cinematográfica? De que maneira a animação amplia os meios de elaboração de experiências traumáticas que frequentemente resistem ao registro documental direto? E como a fabulação opera, no documentário animado contemporâneo, não como fuga do real, mas como meio de testemunho, reconstrução sensível da memória e partilha da experiência histórica?

Mais do que apenas um recorte temático, esta pesquisa parte da convicção de que o documentário animado contemporâneo constitui um espaço privilegiado para pensar as relações entre memória, imagem e experiência histórica. Entre a lembrança e a imaginação, entre o testemunho e a fabulação, essas obras revelam formas singulares de narrar aquilo que muitas vezes parece resistir às formas tradicionais de representação cinematográfica.

Problema de pesquisa

Partindo das transformações recentes do documentário animado, esta dissertação investiga de que modo determinadas obras contemporâneas organizam formalmente experiências traumáticas por meio da linguagem da animação. O problema central consiste em compreender se o trauma pode ser pensado não apenas como conteúdo narrativo, mas como princípio que interfere na estrutura da trama cinematográfica, e de que maneira a fabulação opera, nesse contexto, como meio de elaboração simbólica da memória e da experiência histórica.

Justificativa

Nas últimas décadas, o documentário animado consolidou-se como um campo expressivo relevante para a abordagem de experiências históricas, memórias traumáticas e processos de reconstrução subjetiva. Ao articular testemunho, imaginação e linguagem visual, esse tipo de obra desloca as fronteiras tradicionais do documentário e amplia as possibilidades de representação de experiências que frequentemente resistem ao registro factual direto. Investigar a relação entre trauma, fabulação e linguagem animada torna-se, assim, um caminho importante para compreender como o cinema contemporâneo reorganiza formas de narrar a memória, o testemunho e a experiência histórica.

Estrutura do trabalho e Procedimentos metodológicos e análise filmica

A dissertação organiza-se em dois movimentos principais que articulam reflexão teórica e análise filmica. Na primeira parte, desenvolve-se um percurso conceitual dedicado à discussão do trauma, da memória e das formas de representação da experiência histórica, bem como à investigação da fabulação como dispositivo narrativo presente em diferentes tradições culturais e estéticas. Na segunda parte, essas reflexões são mobilizadas na análise das obras centrais do documentário animado contemporâneo, observando de que modo esses filmes articulam memória, imaginação e experiência traumática em suas estruturas narrativas. A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa de natureza analítico-interpretativa, articulando reflexão teórica e análise filmica. O objetivo do trabalho não consiste em quantificar ocorrências ou estabelecer classificações tipológicas, mas investigar de que modo determinadas obras do documentário animado contemporâneo organizam formalmente experiências traumáticas. Nesse sentido, o cinema é tratado como objeto de análise estética e narrativa, sendo examinado a partir dos modos pelos quais estrutura, temporalidades, memórias e dispositivos de testemunho articulam tais experiências nos filmes.

O corpus principal da pesquisa é composto pelos filmes *Valsa com Bashir* (2008), *Onde Está Anne Frank* (2021) e *A Extraordinária Vida de Ibelin* (2024). A escolha dessas obras baseia-se na centralidade que o trauma assume em suas narrativas e na presença de estratégias de fabulação na construção da experiência cinematográfica. Outros filmes contemporâneos, como *Persépolis*, *Flee* e *Grand Theft Hamlet*, aparecem ao longo do trabalho como referenciais comparativos que ampliam o campo de observação. A análise filmica concentra-se principalmente nos procedimentos formais que estruturam as obras. Entre os elementos observados estão a construção da temporalidade narrativa, os regimes de imagem e animação, a organização da montagem, a presença de recorrências visuais e sonoras e a relação entre memória, testemunho e imaginação. A partir desses elementos, busca-se compreender como os filmes analisados mobilizam recursos estéticos específicos para elaborar experiências traumáticas e produzir formas sensíveis de partilha da memória.

No que diz respeito ao método de análise filmica, esta pesquisa aproxima-se da tradição da análise textual do cinema desenvolvida por autores como David Bordwell⁵. Nessa

⁵ David Bordwell (1947–2024) foi um dos mais influentes teóricos do cinema contemporâneo, professor da Universidade de Wisconsin–Madison e referência central nos estudos de análise filmica e narrativa cinematográfica. Seu trabalho destaca-se pela abordagem cognitivista e pelo rigor analítico na investigação da

abordagem, o filme é compreendido como uma construção formal cujos sentidos emergem da organização de seus elementos narrativos e estilísticos — como a montagem, a temporalidade, os regimes de imagem e as estratégias de organização da experiência do espectador. A análise fílmica, portanto, não se limita à descrição do conteúdo narrativo, mas busca compreender de que modo os próprios procedimentos formais das obras estruturam e orientam a experiência narrativa.

Conforme observa David Bordwell, a análise cinematográfica pode ser entendida como uma investigação das formas pelas quais os filmes organizam seus dispositivos narrativos e estilísticos, produzindo determinados efeitos de sentido e modos específicos de apreensão da experiência representada (BORDWELL, 1985). Nesse sentido, a abordagem adotada neste trabalho procura observar de que maneira determinados procedimentos formais — como fragmentação temporal, recorrências imagéticas, estruturas de repetição e tensões entre memória e testemunho — participam da organização narrativa das obras analisadas. Tal enfoque permite examinar como, no contexto do documentário animado contemporâneo, o trauma não se apresenta apenas como conteúdo temático, mas passa a interferir na própria configuração da trama cinematográfica. Nesse horizonte, a análise das formas narrativas não se restringe à observação de estruturas internas da obra, mas também à maneira como essas estruturas reorganizam modos de visibilidade e inteligibilidade da experiência histórica. Tal perspectiva aproxima a investigação da reflexão proposta por Jacques Rancière acerca do regime estético das artes, no qual as formas de narrar e figurar o real participam da própria redistribuição do sensível.

Por essa razão, os procedimentos analíticos mobilizados nesta pesquisa não devem ser compreendidos como um protocolo rígido de leitura, mas como instrumentos heurísticos destinados a evidenciar relações formais e simbólicas presentes nas obras analisadas. O objetivo não consiste em aplicar uma base interpretativa fixa, mas investigar de que modo os próprios dispositivos narrativos e imagéticos dos filmes organizam experiências de memória, fabulação e elaboração do trauma. É nesse sentido que a análise fílmica aqui proposta busca compreender de que modo, nas obras que compõem o corpus desta pesquisa, os procedimentos formais da animação documental participam da organização narrativa da memória traumática, permitindo observar como o trauma se inscreve não apenas como tema, mas como princípio estruturante da própria trama cinematográfica.

forma e da narrativa no cinema. Entre suas obras mais conhecidas estão *Narration in the Fiction Film* (1985) e *Film Art: An Introduction* (em coautoria com Kristin Thompson).

CAPÍTULO I – TRAMA E TRAUMA

1 - Trama como organização da ação: da estrutura formal ao deslocamento estético

O que é, afinal, uma trama? Antes de pensar o trauma como força estruturante da narrativa, talvez seja preciso compreender aquilo que sustenta essa arquitetura do contar. Falar em trama não é apenas mencionar enredo ou sequência de acontecimentos; é tocar um conceito que atravessa séculos de reflexão estética e que carrega uma espessura histórica e epistemológica própria. Sob a perspectiva da modernidade cinematográfica formulada por Gilles Deleuze (2018), a trama deixa de ser entendida como uma ordenação sensório-motora rígida de causa e efeito para se tornar uma consequência direta da própria natureza das imagens. Conforme aponta o filósofo, "o fato histórico é que o cinema se constituiu como tal tornando-se narrativo, apresentando uma história, e rechaçando as outras direções possíveis" (DELEUZE, 2018, p. 45). Contudo, essa narração estabelecida não deve ser confundida com um dado pré-existente ou uma fôrma exterior que molda a obra de antemão. Para Deleuze:

“A narração dita clássica resulta diretamente da composição orgânica das imagens-movimento (montagem), ou da especificação delas em imagens-percepção, imagens-afecção, imagens-ação, conforme as leis de um esquema sensório-motor. Veremos que as formas modernas de narração resultam das composições e dos tipos da imagem-tempo [...]. A narração nunca é um dado aparente das imagens, ou o efeito de uma estrutura que as sustenta; é consequência das próprias imagens aparentes, das imagens sensíveis em si mesmas, tais como se definem primeiro por si mesmas.” (DELEUZE, 2018, p. 47)

Ao transferir o eixo da narração da ação linear para a emergência da própria imagem, Deleuze abre espaço para pensarmos estruturas narrativas que não dependem do encadeamento causal tradicional. Essa autonomia da imagem em relação aos nexos lógicos convencionais ganha contornos específicos quando tensionada pela matéria-prima do real, onde a ordenação dos fatos responde a outras urgências estéticas e éticas.

No campo do documentário, entretanto, essa noção sofre um deslocamento decisivo. Como argumenta Eduardo Túlio Baggio⁶, a trama não é mera ficcionalização, mas organização estrutural do percurso narrativo construída no processo — sobretudo na montagem. Ela não nasce pronta no roteiro fechado; consolida-se na articulação entre cenas,

⁶ Eduardo Tulio Baggio é pesquisador e professor brasileiro na área de cinema e audiovisual, vinculado à Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). Sua produção acadêmica concentra-se nos estudos de narrativa cinematográfica, análise fílmica e teoria do cinema, com especial atenção às relações entre forma, estrutura narrativa e processos de construção de sentido nas obras audiovisuais.

modos de representação e decisões de edição que orientam a experiência do espectador. Já em Jacques Rancière, ao discutir a fábula cinematográfica, a trama aparece como um campo de tensão entre a lógica da ação e a presença da vida sensível. A intriga não desaparece, mas é contrariada: o encadeamento causal convive com interrupções, suspensões e momentos de aparente insignificância que redistribuem o sensível e reconfiguram a experiência narrativa.

Delineiam-se, assim, três eixos fundamentais para este capítulo introdutório: a trama como emergência imanente da imagem (Deleuze), a trama como estrutura construída na montagem documental (Baggio) e a trama como redistribuição estética entre ação e vida (Rancière). A partir dessa base conceitual, será possível compreender que o trauma, longe de ser apenas um tema, pode operar como princípio formal que reorganiza a estrutura narrativa. Antes, porém, é preciso reconhecer que falar em “trama” implica pensar simultaneamente em emanação da imagem, montagem documental e fabulação cinematográfica — três dimensões que aqui se articulam como fundamento sintático e epistemológico da discussão que se seguirá.

1.2 - Trama como construção processual: narratividade, percurso e montagem

Entretanto, a partir do sentido de construção documental com seu rigor formal oriundo das escolas mais clássicas, importa esclarecer que a presença de uma trama não implica ficcionalização. Eduardo Túlio Baggio argumenta que “a ideia de narrativa está no cinema documentário como uma das matrizes deste cinema, como forma de distingui-lo de simples registros” (BAGGIO, 2013, p. 156). Ou seja, narratividade não é desvio ficcional, mas condição constitutiva da forma documental. O documentário organiza acontecimentos, estrutura percursos e consolida sentidos por meio da montagem; contudo, essa organização não equivale à invenção de um universo imaginário autônomo. Ao contrário, “podemos afirmar que o documentário é uma narrativa basicamente composta por imagens-câmera” (BAGGIO, 2013, p. 22), isto é, por registros ancorados em uma circunstância de tomada que mantém vínculo indicial com o mundo histórico.

A partir dessa perspectiva, Baggio permite compreender três núcleos centrais para pensar a trama no documentário. Primeiro, a narratividade como matriz constitutiva: o documentário não é mera coleta de registros, mas forma organizada de relato. Segundo, o percurso narrativo como organização da recepção: a estrutura do filme orienta o espectador, produzindo inteligibilidade e conduzindo sua experiência interpretativa. Terceiro, a montagem

como consolidação estrutural da trama: é no processo de articulação das cenas que o material captado adquire encadeamento, ritmo e direção argumentativa. A trama documental, portanto, não nasce como esquema dramático prévio, mas como ordenação significativa construída no fazer do filme.

Assim, a diferença entre ficção e documentário não reside na existência ou ausência de estrutura narrativa, mas no regime de compromisso que sustenta essa estrutura: enquanto a ficção funda a coerência de um mundo possível, o documentário reorganiza formalmente acontecimentos ancorados no mundo vivido. A trama, nesse contexto, é forma — mas forma enraizada numa relação ética e indicial com o real. Não se trata de simulação, mas de construção; não de invenção ontológica, mas de organização perceptiva e argumentativa da experiência histórica.

1.3 - Trama como redistribuição do sensível: a contrariedade da fábula cinematográfica

Ao refletir sobre a fábula cinematográfica, Rancière desloca a noção clássica de trama como simples encadeamento causal de ações. O cinema, segundo ele, não apenas herda a tradição da intriga bem construída, mas a tensiona internamente. Como afirma, “a fábula cinematográfica é uma fábula contrariada” (RANCIÈRE, 2001, p. 14, tradução nossa), isto é, uma forma que opera por desvio e não por simples continuidade. A lógica representativa da ação — baseada na verossimilhança e na progressão causal — convive com a irrupção da vida sensível, da presença e do detalhe aparentemente insignificante que escapa à finalidade dramática.

Rancière observa que o que ele chama de “grau zero da ficção cinematográfica” é precisamente “a complementaridade da lógica da ação e do efeito de realidade” (RANCIÈRE, 2001, p. 19, tradução nossa). No entanto, o trabalho artístico da fábula consiste em alterar essa relação, deslocando o equilíbrio entre ação e presença. A trama, nesse regime estético, não desaparece, mas deixa de ser exclusivamente o eixo teleológico que conduz a narrativa do início ao fim. Ela torna-se campo de forças entre encadeamento e suspensão, entre significação e insignificância.

Nesse sentido, pensar a trama a partir de Rancière implica reconhecê-la como operação estética que reorganiza o sensível. O cinema dissolve fronteiras rígidas entre documento e ficção — “dissolve as fronteiras entre o documento e a ficção” (RANCIÈRE,

2001, p. 2, tradução nossa) — não porque elimina a intriga, mas porque a atravessa por uma instabilidade constitutiva. A trama deixa de ser apenas estrutura narrativa para tornar-se também dispositivo de visibilidade. Essa concepção amplia o modelo aristotélico e prepara o terreno para compreender como determinadas experiências — como o trauma — podem intervir não apenas no conteúdo da narrativa, mas na própria lógica que sustenta seu encadeamento.

1.4 - Trama: entre a necessidade e a contrariedade

Se, até aqui, a trama foi apresentada sob três perspectivas distintas — a emergência imanente da imagem em Deleuze, a estrutura construída no processo documental em Baggio e a redistribuição do sensível em Rancière —, torna-se evidente que não estamos diante de um conceito estático, mas de um campo móvel de interpretações. Entre a aparente necessidade histórica da forma narrativa discutida por Deleuze e a contrariedade rancieriana que tensiona a intriga por meio do sensível, abre-se um espaço conceitual no qual a trama pode ser pensada tanto como emanção formal quanto como campo de forças estéticas. Baggio, por sua vez, insere nesse intervalo a dimensão processual da montagem, mostrando que a estrutura não é apenas princípio abstrato, mas construção concreta no fazer documental.

Reconhecer essa amplitude implica admitir que a reflexão sobre a trama permite ora um olhar contumaz — concentrado na lógica interna do tecido visual, na unidade e na montagem —, ora um olhar expandido, capaz de integrar forma, processo e sensorialidade. A trama pode ser compreendida como organização imanente, como articulação construída ou como redistribuição do sensível. Essas perspectivas não se excluem; elas se sobrepõem e se tensionam, produzindo uma espessura conceitual que impede definições simplificadoras.

É precisamente nesse intervalo entre a emanção da imagem e a contrariedade da fábula que se inscreve a hipótese desta dissertação. Se a trama é, ao mesmo tempo, consequência visual e desvio, organização processual e tensão, então o trauma não aparece como elemento externo que invade a narrativa, mas como força capaz de reconfigurar sua própria lógica interna. O mapeamento dessas categorias teóricas não pretende fixar uma definição imóvel, mas tornar visível esse campo de convergências e fraturas — pois é nele que se tornará possível afirmar que o trauma não apenas atravessa a trama: ele a refaz..

1.5 Trama e corpus: articulações possíveis

À luz das perspectivas delineadas — a emanção imanente da imagem em Deleuze, a construção processual de Baggio e a contrariedade estética de Rancière — é possível observar que os três filmes do *corpus* dialogam com essas concepções de trama de maneira singular, mas convergente. Em cada obra, a trama não é mero encadeamento de fatos, mas campo de reorganização formal, sensível e narrativa diante de uma experiência traumática.

Se Deleuze concebe a trama como emergência imanente da própria imagem, se Baggio a entende como construção processual consolidada na montagem, e se Rancière a descreve como campo de tensão entre intriga e sensível, os três filmes do *corpus* demonstram que essas dimensões não operam isoladamente, mas em convergência. Em *Waltz with Bashir*, *Onde Está Anne Frank* e *The Remarkable Life of Ibelin*, a trama surge simultaneamente como consequência, como construção e como contrariedade — articulando investigação, memória, fabulação e luto.

Ao tensionar a narrativa linear clássica, o cinema dissolve as fronteiras rígidas entre registro factual e construção ficcional, reorganizando o campo do visível e do narrável. Rancière observa que a fábula cinematográfica opera precisamente nesse limiar, onde o documento deixa de ser simples prova do real e passa a integrar um regime narrativo mais amplo. Como afirma o autor, “a fábula cinematográfica dissolve as fronteiras entre o documento e a ficção” (RANCIÈRE, 2001, p. 2, tradução nossa). Tal perspectiva oferece um fundamento teórico importante para compreender o documentário animado contemporâneo, no qual o gesto de fabular não significa afastamento da realidade, mas sim uma forma específica de reorganização estética e narrativa da experiência histórica.

Não se trata apenas de narrar acontecimentos traumáticos, mas de reorganizar formalmente a própria possibilidade de narrá-los. A trama, nesses filmes, deixa de ser simples arquitetura da ação sensorio-motora para tornar-se lugar de recomposição da experiência fragmentada. É nesse ponto que se insinua a hipótese central desta pesquisa: o trauma não apenas atravessa a narrativa — ele intervém na própria lógica que a sustenta.

Se, nos tópicos acima, delimitou-se o campo conceitual da trama como emergência imanente da própria imagem (Deleuze), construção processual na montagem (Baggio) e redistribuição do sensível (Rancière), impõe-se agora uma questão decisiva: como identificar,

estruturalmente, quando o trauma deixa de ser apenas tema e passa a operar como princípio reorganizador da narrativa? Para que a hipótese “Trauma como Trama” saia do campo metafórico é necessário explicitar os indicadores formais que permitem reconhecer essa reorganização.

Uma trama reorganizada pelo trauma distingue-se, primeiramente, pela fragmentação do encadeamento. A progressão linear sofre fissuras: lacunas, elipses abruptas, memórias incompletas e descontinuidades tornam-se estruturantes. O que, sob o império do esquema sensorio-motor tradicional, seria desvio episódico ou falha, aqui passa a configurar o próprio eixo da narrativa. A causalidade não desaparece, mas é atravessada por interrupções que revelam a dificuldade de integrar plenamente o acontecimento traumático à continuidade do relato.

Em segundo lugar, observa-se a repetição e a circularidade como modos de organização formal. Imagens insistentes, retornos sob variação, motivos sonoros recorrentes e estruturas que giram em torno de um núcleo não resolvido indicam que a narrativa não avança apenas em direção a uma resolução, mas orbita uma experiência que resiste à plena elaboração. O trauma, nesse sentido, introduz um regime temporal próprio, sintonizado à lógica da imagem-tempo, no qual o passado virtual insiste e tensiona o presente atual.

Outro indicador relevante é a suspensão da teleologia narrativa. Se a trama clássica tende a conduzir a uma resolução restauradora, a trama pelo trauma frequentemente culmina em constatação, revelação parcial ou permanência da ferida. O final não recompõe inteiramente a ordem; ele evidencia a impossibilidade de fechamento absoluto. A narrativa deixa de operar exclusivamente sob o signo da resolução e passa a funcionar sob o signo da exposição.

Também se destaca o deslocamento do eixo da ação para a experiência subjetiva. A trama organiza-se menos pelo “o que aconteceu” e mais pelo “como é lembrado”, “como é narrado” ou “como é sentido”. A memória, o testemunho e a reconstrução passam a desempenhar papel estruturante. Em contextos de documentário animado, essa dimensão manifesta-se ainda na tensão entre documento e fabulação, onde a representação do irrepresentável exige dispositivos formais que ultrapassam o registro direto.

Por fim, o estatuto da ausência como estrutura constitui talvez o traço mais decisivo. Personagens ausentes, memórias falhas, imagens não registradas ou revelações tardias organizam a narrativa a partir do que falta. A ausência deixa de ser simples lacuna e torna-se eixo estruturante da trama. O trauma não apenas atravessa o enredo; ele modela sua forma.

Esses indicadores não devem ser compreendidos como lista exaustiva ou fórmula rígida, mas como critérios operacionais que orientam a análise fílmica colocada nos objetos deste trabalho. A partir deles, será possível examinar de que modo, nos filmes do *corpus*, o trauma não se limita a constituir conteúdo temático, mas intervém na própria lógica do encadeamento narrativo. É nesse deslocamento — da temática à forma — que se inscreve essa contribuição da pesquisa.

1.6 – O Trauma documentado da imagem original à animação em movimento

O trauma como ferida simbólica. Do ponto de vista teórico, o trauma deve ser compreendido não apenas como um evento negativo, mas como uma experiência psíquica que rompe com os esquemas ordinários de significação e temporalidade. Ele compromete a capacidade do sujeito de integrar o vivido à linearidade narrativa, instaurando uma falha na simbolização. Seria o trauma uma jornada de “eterno retorno”⁷ – como uma colina de reflexões que se ergue a partir das imagens de *Assim Falava Zaratustra*? Uma forma de abraçar os próprios sofrimentos como afirmação da vida, mesmo em sua face mais brutal? O termo “trauma”, cuja origem grega remete à ideia de ferida, ultrapassou seu significado físico para adquirir, ao longo do tempo, densos contornos filosóficos e psicológicos. Trata-se de um conteúdo que permanece não metabolizado, resistindo à elaboração consciente e à representação direta. No entanto, sua insistência se manifesta por vias substitutivas ou deslocadas — por meio de imagens lacunares, interrupções do discurso, atos repetitivos, sintomas ou silêncios carregados de latência. Como afirma Cathy Caruth, “o trauma não é simplesmente um efeito de destruição, mas também, fundamentalmente, um enigma da sobrevivência” (CARUTH, 1996, p. 58, tradução nossa).

Essa concepção de trauma como aquilo que fere e, simultaneamente, obriga a permanência – um “retorno do que não pode ser totalmente vivido” – implica numa estética do indizível. A linguagem vacila diante do acontecimento traumático, e a imagem, por sua vez, muitas vezes falha em capturar sua densidade. É nesse intervalo entre o que se viveu e o que não se pode narrar que a arte, e particularmente a animação documental, encontra uma potência singular: fabular não para falsear o real, mas para contorná-lo, para figurá-lo de modo sensível e simbólico.

Ao evocar fragmentos e atmosferas, a fabulação animada permite que a experiência do trauma seja resignificada não como narrativa fechada, mas como constelação de sentidos possíveis – memória em movimento, insistente em sua incompletude. Refletir sobre como experiências traumáticas encontram no cinema documentário animado um campo expressivo específico é, em si, um exercício de retorno aos pontos de ruptura da memória – um mergulho no movimento circular do “eterno retorno” que marca o próprio tempo do trauma. A

⁷ O conceito do eterno retorno, em Nietzsche, propõe a ideia de que tudo na existência retorna infinitamente, repetindo-se da mesma forma ao longo do tempo. Essa hipótese existencial desafia o sujeito a viver como se cada ato fosse se repetir eternamente, implicando uma ética da intensidade e da afirmação da vida.

utilização da animação no contexto do documentário não visa à reprodução mimética da realidade, mas à invenção de formas que possam tornar visível aquilo que escapa à representação direta: O invisível, o indizível, o imemorial. Trata-se de uma imagem que não se limita a ilustrar, mas que fura o véu do visível, criando brechas de sensibilidade.

Como propõe Jenifer Jane Serra "Nos documentários animados, o mundo (re)construído é mais amplo daquele que pode ser captado pelas lentes de uma câmera, podendo ser o universo psicológico de pessoas, acontecimentos passados, o imaginário coletivo, os territórios da memória, do trauma, ou da subjetividade, etc." (SERRA, 2017, p. 11) permitindo a visão e retratação de tramas além da premissa elementar do cinema escorado no realismo imagético fotográfico puro. Nesse sentido, Eliane Gordeeff observa que é precisamente a diferença entre as visualidades animada e filmada que instaura uma fratura na lógica perceptiva tradicional do espectador. Ao romper com a convenção mimética do cinema documental clássico, a animação mobiliza outras camadas de recepção sensível e cognitiva, instaurado um campo simbólico mais amplo e subjetivo. Como aponta a autora:

"O que resulta em um distanciamento mais poderoso em relação a imagem filmada, sempre vinculada à realidade fotográfica. A representação do imaginário diegético em Animação e a alteração na recepção do espectador, oferecem então um aprofundamento na narrativa... provoca no espectador outro tipo de recepção, menos objetiva que a imagem de ação viva, tão presente na vida cotidiana" (GORDEEFF, 2018, p. 6)⁸

Essa afirmação contém, em si, a potência do gesto animado: ao libertar-se da indexação direta ao real, ele cria um espaço de elaboração simbólica, onde o trauma pode ser reorganizado — não curado, mas expresso. Esse movimento dialoga com a concepção de Rancière de que a partilha do sensível partilha do sensível define quem pode tomar parte no comum e distribui os tempos, os espaços e as formas de participação no mundo comum (RANCIÈRE, 2009, p. 16). A animação, ao desafiar as convenções realistas do tempo e espaço, permite que vozes e experiências que antes estavam “fora de tempo e espaço” na partilha tradicional do sensível, agora tomem parte no comum, encenando o invisível e representando o que não tem imagem.

A imagem animada, com sua capacidade sugestiva, mais que representar o trauma: ela o reverbera, desloca, traduz em gestos visuais que afetam e desestabilizam. Essa perturbação do regime do visível potencializa o que se poderia chamar de uma estética do inacabado —

⁸ Eliane Gordeeff é pesquisadora brasileira especializada em cinema de animação, com foco em sua aplicação no documentário e nas representações subjetivas da memória e do trauma. Sua obra analisa como a linguagem animada opera transformações na percepção sensível e simbólica do espectador.

capaz de tocar o indizível por meio de figuras em suspensão, signos flutuantes e uma narrativa fragmentada que espelha a própria estrutura do trauma.

É possível representar o trauma? O cinema documental animado ao operar em territórios marcados pela instabilidade da memória, do devaneio e das imagens mentais — campos onde a fronteira entre o real e o imaginado é tênue, e onde o tempo fragmentado se inscreve como ruído e retorno, busca colocar em quadro percepções audiovisuais que ilustrem e retratem sensações, expressões ou retoques visuais que traduzam essas chagas vividas. Na obra “*A Imagem que Falta*” de Rithy Phan⁹, por exemplo, há uma escolha aparentemente deliberada do diretor num gesto sutil ao animar seus bonecos de argila, quando todos são deslocados para uma nova realidade de opressão e terror nos campos, as expressões faciais aplicadas nas personagens sempre são de tristeza. O detalhe que pode parecer óbvio é intensamente reafirmado visualmente ao longo de todo filme. A obra ali não apenas está a representar o drama, ela ilustra de forma franca a memória triste e evidentemente traumatizada de todas aquelas gerações. A imagem animada revela-se, assim, como meio privilegiado para figurar a oscilação entre o vivido e o irrepresentável, entre o instante perdido e sua reemergência espectral. Nesse sentido, Gordeeff observa: “As imagens resultantes de uma lembrança, de um sonho ou do pensamento humano, são iguais: são imagens mentais [...] tendem à abstração e são manipuláveis” (GORDEEFF, 2018, p. 119).

Ao assumir esse caráter de maleabilidade simbólica, a animação se aproxima da lógica das imagens internas — aquelas que não se fixam em contornos nítidos, mas oscilam entre formas, afetos e fragmentos. A visualidade animada, portanto, não apenas ilustra o trauma: ela o encena em sua forma mais crua e aberta, aderente à fluidez psíquica. Gordeeff aprofunda essa reflexão ao descrever os dispositivos visuais frequentemente mobilizados na animação para representar o conteúdo psíquico: “Imagens em flashes, com pouca nitidez, esfumaçadas e às vezes com efeitos cromáticos, de envelhecimento ou em fusão [...] são artifícios [...] para representar essas imagens [mentais]” (GORDEEFF, 2018, p. 137). Tais construções visuais, ao se aproximarem de uma estética do espectral e do inacabado, não apenas aludem ao trauma: elas o corporificam, instaurando uma linguagem sensível que ressoa com a lógica fragmentária da experiência traumática. O espectador, imerso nesse regime de visualidade

⁹ *A imagem que falta* (L’image manquante, 2013), dirigido por Rithy Panh, é um documentário que aborda o genocídio cambojano sob o regime do Khmer Vermelho a partir de uma perspectiva autobiográfica. O filme combina imagens de arquivo com figuras de argila animadas para reconstruir memórias da infância do diretor, propondo uma reflexão sobre as lacunas do testemunho e os limites da representação das experiências traumáticas.

evanescente, é convocado a habitar as zonas liminares entre lembrança e alucinação, entre documento e fábula.

Gordeeff aprofunda essa reflexão ao descrever os dispositivos visuais frequentemente mobilizados na animação para representar o conteúdo psíquico: “Imagens em flashes, com pouca nitidez, esfumaçadas e às vezes com efeitos cromáticos, de envelhecimento ou em fusão [...] são artifícios [...] para representar essas imagens [mentais]” (GORDEEFF, 2018, p. 137). Tais construções visuais, ao se aproximarem de uma estética do spectral e do inacabado, não apenas aludem ao trauma: elas o corporificam, instaurando uma linguagem sensível que ressoa com a lógica fragmentária da experiência traumática. O espectador, imerso nesse regime de visualidade evanescente, é convocado a habitar as zonas liminares entre lembrança e alucinação, entre documento e fábula.

À visualidade plástica da animação, que já opera no terreno da sugestão e da metáfora, soma-se uma qualidade que a torna especialmente potente no campo do documentário: sua capacidade de representar aquilo que escapa à visibilidade, à materialidade do real filmado. Trata-se de um gesto que aproxima a imagem animada da experiência sensível — da dor, da memória, do trauma — não como ilustração, mas como inscrição simbólica daquilo que resiste à captura objetiva. Nesse sentido, como observa Jenifer Jane Serra:

“A principal habilidade da animação para a construção de filmes documentários é sua capacidade de documentar o indocumentável, de fazer ver o invisível [...] elementos que pertencem a uma realidade subjetiva, isto é, que pode ser sentida, porém não vista” (SERRA, 2017, p. 14).

A força da animação reside, portanto, em sua abertura ao inapreensível — àquilo que se manifesta não como dado empírico, mas como vibração interna, como memória em estado bruto. O que está em jogo não é a fidelidade factual da imagem, mas sua potência de evocação: de tornar sensível o que foi silenciado, de esboçar aquilo que não pode ser plenamente enunciado. A animação não apenas documenta o invisível, mas o traz à superfície por meio de gestos simbólicos, de formas em suspensão, de atmosferas que repercutem no corpo do espectador como uma ferida que insiste em reaparecer.

A representação do trauma impõe à arte um paradoxo constante: como configurar aquilo que fere a linguagem, escapa à simbolização e insiste em retornar sob formas dispersas e convulsas? Esse desafio encontra ressonância na teoria de Jacques Rancière sobre a “*partilha do sensível*”, que ele denomina como “o sistema de evidências sensíveis que revela,

ao mesmo tempo, a existência de um comum e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas” (RANCIÈRE, 2009, p. 15). Nesse contexto, o documentário animado e a fábula emergem como linguagens que, ao tentar configurar o inarticulável do trauma, buscam reconfigurar o que é visível e dizível, especialmente quando a experiência traumática rompe as partilhas existentes do sensível, exigindo novas formas de articulação e significado.

Jennifer Jane Serra, nesse mesmo caminho, observa que a animação é eficaz na construção de espaços simbólicos que não seriam possíveis de se filmar no mundo real (SERRA, 2017), reforçando a ideia de que esses gestos visuais operam como zonas de transição entre o trauma vivido e o trauma simbolizado. É nessa capacidade de criação que se manifesta o que Jacques Rancière descreve como:

“O regime estético das artes afirma a absoluta singularidade da arte e destrói, ao mesmo tempo, todo critério pragmático dessa singularidade. Ele funda, ao mesmo tempo, a autonomia da arte e a identidade de suas formas com as formas pelas quais a vida se forma a si mesma.” (RANCIÈRE, 2009, p. 34).

A autonomia da animação, ao criar esses “espaços simbólicos”, permite que suas formas se identifiquem com a própria “autoformação da vida” e da experiência traumática, dando corpo ao invisível e ao indizível.

Em suma, o documentário animado ao buscar representar o trauma, procura oferecer novas formas de lembrar, de sentir e de compreender o que excede os limites da linguagem direta. Ele propõe que se desenhe o silêncio, que se anime o vazio, que se dê movimento à ausência. Trata-se, talvez, da forma mais contemporânea de enfrentar o que insiste em não passar — não com o desejo de resolver, mas com a coragem de permanecer ali, diante da imagem que não cessa de nos olhar de volta. Nesse sentido, as práticas artísticas como o documentário animado e a fabulação “não agem por um ‘conteúdo’ político direto, mas por sua capacidade de intervir na ‘partilha do sensível’, alterando as relações entre o que se vê, se diz e se faz, e ‘reconfigurando os gestos’”. Elas exemplificam a afirmação de Jacques Rancière de que “as artes nunca emprestam às manobras de dominação ou de emancipação mais do que lhes podem emprestar, ou seja, muito simplesmente, o que têm em comum com elas: posições e movimentos dos corpos, funções da palavra, repartições do visível e do invisível” (RANCIÈRE, 2009, p. 26).

1.7 – Temporalidade, imagem traumática, representação histórica

Se esta dissertação parte da linguagem do documentário animado como forma estética de organização do trauma por meio da fabulação, torna-se necessário compreender como as artes visuais, ao longo da história, enfrentaram o desafio de representar experiências de ruptura, perda e deslocamento. Antes de chegar à animação documental contemporânea, é preciso percorrer brevemente essa genealogia sensível das imagens do trauma, nas quais a experiência traumática se manifesta como fratura da temporalidade histórica e psicológica. Diferentemente do acontecimento que se inscreve no passado e segue seu curso, o trauma persiste como tempo interrompido que retorna e desorganiza a cronologia, reabrindo feridas aparentemente cicatrizadas.

Nesse sentido, a imagem do trauma não constitui mero registro do que foi, mas irrompe no presente como vestígio de uma experiência que não pôde ser plenamente vivida, exigindo novas formas de inscrição estética e simbólica. Refletir sobre essa temporalidade implica, portanto, interrogar como a arte — e, de modo particular, a imagem animada — acolhe essas disrupções, figura suas lacunas e dá forma ao que se manifesta fora do tempo, entre lampejos e persistências.

Entre os grandes traumas coletivos que marcaram o imaginário civilizatório, o Êxodo do povo hebreu do Egito¹⁰ impõe-se como arquétipo da travessia — tanto física quanto espiritual — diante da opressão, do desamparo e da esperança por libertação. Como narrativa fundante de uma identidade coletiva, o Êxodo contém em si uma ferida histórica, teológica e simbólica que atravessa milênios. A travessia do Mar Vermelho torna-se metáfora de passagem extrema, em que o trauma do cativeiro é literal e simbolicamente rompido por uma intervenção extraordinária, inscrevendo-se como gesto de ruptura, mas também de desorientação diante do desconhecido. Essa narrativa, ao mesmo tempo mítica e histórica, projeta o trauma em uma temporalidade que é simultaneamente passada e presente, marcada por memória, repetição e espera.

"A experiência peculiar e paradoxal do trauma. Em sua definição mais geral, o trauma descreve uma experiência avassaladora de eventos súbitos ou catastróficos, em que a resposta ao evento ocorre

¹⁰ O Êxodo refere-se à narrativa bíblica da saída do povo hebreu do Egito, tradicionalmente atribuída à liderança de Moisés, após um período de escravidão sob o domínio do faraó. O episódio, descrito principalmente no livro do Êxodo na Bíblia hebraica, tornou-se um dos relatos fundadores da tradição judaica, simbolizando a libertação, a travessia e a formação de uma identidade coletiva (BÍBLIA, Êxodo).

muitas vezes de forma retardada, descontrolada, na repetição intrusiva de alucinações e outros fenômenos recorrentes." (CARUTH, 1996, p. 11).

Essa formulação de Cathy Caruth é fundamental para compreender como o trauma não permanece encerrado em seu tempo de origem, mas retorna em ciclos, como se exigisse ser simbolizado retroativamente. A repetição traumática, portanto, não é apenas psicológica, mas estética, instaurando uma lógica temporal própria, que desafia a linearidade da narrativa tradicional.

As imagens ligadas ao trauma raramente se apresentam como registros completos do passado; sobrevivem antes como fragmentos, restos e lampejos que atravessam o tempo. Como observa Georges Didi-Huberman, a imagem histórica não se oferece como documento pleno, mas como vestígio que retorna ao presente carregando temporalidades heterogêneas (DIDI-HUBERMAN, 2013). Em *Imagens apesar de tudo*, ao analisar os raros negativos fotográficos produzidos clandestinamente por membros do *Sonderkommando* em Auschwitz, o autor mostra que a precariedade dessas imagens — fragmentárias, obscurecidas e incompletas — constitui precisamente sua força histórica: elas não oferecem uma representação total do acontecimento, mas um gesto de inscrição que resiste ao apagamento. Desse modo, a memória coletiva se configura por meio de imagens em ruína, vestígios que sobrevivem ao tempo e exigem do olhar contemporâneo um trabalho de reconstrução. No campo do cinema documental animado, tais imagens sobreviventes podem adquirir novas formas sensíveis, tornando visível aquilo que permanece irrepresentável na ordem do registro direto.

O “Êxodo” foi incessantemente retratado pelas artes visuais ao longo dos séculos, reafirmando-se como trauma fundacional do imaginário judaico-cristão. Em *A Travessia do Mar Vermelho* (c. 1633–1634), Nicolas Poussin¹¹ (fig.01) orchestra um *tableau* dramático¹² em que a fúria das águas contrasta com a coreografia contida de corpos em deslocamento — uma suspensão entre o milagre e o medo, entre o gesto divino e o abismo. Como no afresco “A travessia do Mar Vermelho” – localizado na Capela Sistina, feito entre os anos de 1481 e

¹¹ Nicolas Poussin (1594–1665) foi um pintor francês do período barroco, associado ao classicismo e conhecido por suas composições históricas e mitológicas de forte rigor formal e narrativo. Estabelecido em Roma durante grande parte de sua carreira, desenvolveu uma pintura marcada pela organização racional da cena e pela construção dramática das figuras, influenciando profundamente a tradição da pintura histórica europeia.

¹² *Tableau dramático* (do francês *tableau*) designa uma composição visual em que personagens e elementos da cena são organizados de modo expressivo, formando uma imagem de forte intensidade narrativa e dramática.

1482, Cosimo Rosselli¹³ (fig.02) –, a cena é organizada em múltiplos episódios simultâneos: à esquerda, os hebreus atravessam sob a condução de Moisés; ao centro, as águas erguem-se em muralhas ondulantes; à direita, o exército egípcio é submerso em meio ao pânico e à desordem, compondo uma narrativa visual contínua que funde salvação e destruição no mesmo campo pictórico.



(Fig.01) *A Travessia do Mar Vermelho* (c. 1633–1634), Nicolas Poussin



(Fig.02) “A travessia do Mar Vermelho” 1481 e 148 – capela sistina – Cosimo Rosselli

As imagens do Êxodo não reconstituem simplesmente um evento passado, mas reinscrevem uma ferida que persiste como tempo fraturado, onde libertação e perda coexistem. A representação converte o acontecimento em presença espectral, instaurando um ponto de contato entre história e sensível. Nesse sentido, a reflexão de Walter Benjamin ajuda a compreender a transformação das formas narrativas: “A arte de contar se aproxima de seu

¹³ Cosimo Rosselli (1439–1507) foi um pintor florentino do Renascimento, ativo principalmente em Florença e em Roma. Participou da decoração da Capela Sistina no final do século XV, onde realizou, entre outras obras, o afresco *A Travessia do Mar Vermelho*, no qual representa episodicamente a narrativa bíblica do Êxodo por meio de uma composição narrativa e monumental.

fim [...] ao mesmo tempo que confere uma nova beleza ao que está desaparecendo” (BENJAMIN, 2020). Assim, diante da fragmentação da experiência, a arte reinventa seus modos de narrar, configurando o trauma como forma sensível que não apenas remete ao passado, mas o mantém ativo no presente.

A representação de tramas advindas de traumas, embora presente ao longo de séculos no imaginário em construção, nos coloca diante de um ponto reflexivo acerca de sua origem: o lugar de onde ela emana antes de ser representada; o contexto histórico e eventual que aborda; e o tempo em que é efetivamente colocada em tela. Esses elementos, em alinhamento, permitem reflexões sobre o próprio recorte dessa arte, sobre a forma de sua expressão visual e sobre as escolhas dos artistas dentro das escolas e do tempo em que se situam.

Essas obras são fragmentos, preenchimentos carregados de expressividade, tanto da percepção de seus autores quanto da dor que possam suscitar. Uma arte sobre uma cicatriz nunca é verniz polido; não deve funcionar como uma tatuagem sobre a cicatriz, ocultando-a. Ela se estabelece como a própria cicatriz, em forma de lamento, de resgate, de recorte. Se há desconforto, há forma desconfortável. Se há dor, há um olhar que machuca. Não há linearidade natural — há, enfim, manifesto."

Como meio de ampliar essa reflexão sobre a representação de experiências traumáticas tomemos as seguintes obras:

The Triumph of Death (1562), de Pieter Bruegel, (fig.03)

O Terceiro de Maio de 1808 em Madrid (1814), de Francisco Goya, (fig.07)

Dom Quixote por Gustav Doré (1854)(fig.08) ,

O Grito (1893), de Edvard Munch (fig.04),

Wounded Soldier (1924), de Otto Dix (fig.05) ,

e *Guernica* (1937), de Pablo Picasso (fig.06),

Compondo uma constelação de imagens que, separadas no tempo e no estilo, convergem em um mesmo gesto: o de inscrever o trauma na superfície da arte. São fragmentos visuais de uma dor coletiva e individual que se recusa ao esquecimento. Há o

contraste evidente entre o clássico e o moderno nessa prancha, este contraste que de início não foi deliberado, permite reforçar o sentido desse atravessamento sensorial do trauma, do drama inscrito na cronologia visual, apesar dos estilos e escolas artísticas. Reforçando de certa forma essa questão temática dentro da história da arte desde os mais primordiais períodos de produção artística.



Pieter-Bruegel-The-Elder¹⁴---O-Triunfo-da-Morte (1562) - (fig.03)



O grito (1893)- Edward Munch¹⁵ (fig.04)

Wounded Soldier (1924) – Otto Dix¹⁶ (fig.05)

¹⁴ Pieter Bruegel the Elder (c. 1525–1569) foi um pintor flamengo do Renascimento do Norte, conhecido por suas cenas de paisagem, representações da vida camponesa e composições alegóricas de forte densidade simbólica. Suas obras frequentemente articulam observação social, narrativa visual e crítica moral, destacando-se pinturas como *O Triunfo da Morte* e *A Torre de Babel*.

¹⁵ Edvard Munch (1863–1944) foi um pintor norueguês associado ao simbolismo e considerado um precursor do expressionismo. Sua obra explora temas ligados à angústia, à solidão e às tensões psicológicas da experiência moderna, destacando-se a pintura *O Grito* (1893), uma das imagens mais emblemáticas da expressão visual do sofrimento humano.



Guernica (1937) Pablo Picasso¹⁷ (fig.06)



O Terceiro de Maio de 1808 em Madrid (1814), Francisco Goya¹⁸ (fig.07)

¹⁶ Otto Dix (1891–1969) foi um pintor e gravador alemão associado ao movimento da Nova Objetividade (*Neue Sachlichkeit*). Veterano da Primeira Guerra Mundial, sua obra é marcada por representações cruas e críticas da violência, da devastação e das consequências sociais do conflito, destacando-se séries como *Der Krieg* (*A Guerra*, 1924), nas quais registra visualmente o trauma e a brutalidade da experiência bélica.

¹⁷ Pablo Picasso (1881–1973) foi um pintor e escultor espanhol, considerado um dos artistas mais influentes do século XX e um dos fundadores do cubismo. Sua obra atravessa diferentes fases estéticas e inclui pinturas de forte impacto histórico e político, como *Guernica* (1937), na qual representa de forma dramática os horrores do bombardeio da cidade basca durante a Guerra Civil Espanhola.

¹⁸ Francisco Goya (1746–1828) foi um pintor e gravador espanhol considerado uma figura de transição entre o final do barroco e a arte moderna. Sua obra abrange retratos, cenas históricas e séries gráficas de forte crítica social e política.



Dom Quixote – Gustav Doré¹⁹ (Fig.08)

Bruegel, em *The Triumph of Death*, pinta a peste como apocalipse e espetáculo. O extermínio é coreografado por esqueletos que aniquilam o cotidiano. A cena medieval, quase alegórica, converte-se num arquivo do colapso, onde a morte assume um protagonismo impessoal, mas não menos político: é o corpo social que desmorona. Essa representação visual, saturada de figuras e detalhes, ativa no espectador um campo de leitura que exige deslocamento e participação, aproximar-se aos detalhes neste caso é também um meio de repelir subjetivamente o distanciamento da catástrofe, é preciso quase tocar os olhos para perceber corpos em flagelo e não se trata apenas de ver – é preciso decifrar o horror, reconhecer-se nele.

“A imagem que retorna como sobrevivência não é uma repetição morta, mas uma energia figurativa que transita entre tempos e sentidos. Ela reaparece como sintoma, como fórmula de *pathos*²⁰, como gesto congelado em busca de nova vida” (WARBURG, 2010, p. 239).

Goya, em *O Terceiro de Maio de 1808*, desloca esse horror para o mundo moderno. A cena é clara: civis executados por um exército sem rosto. Mas o gesto do fuzilado – braços abertos, olhos arregalados – escapa à literalidade: é uma imagem que atravessa o tempo como

¹⁹ Gustav Doré (1832–1883) foi um ilustrador, gravador e pintor francês do século XIX, reconhecido por suas ilustrações monumentais para obras clássicas da literatura, como a *Divina Comédia*, a *Bíblia* e *Dom Quixote*. Seu trabalho caracteriza-se pela dramaticidade das composições, pelo detalhamento das gravuras e pela forte expressividade visual, influenciando profundamente a tradição da ilustração narrativa e da imagética fantástica.

²⁰ O conceito de *pathos*, em Aby Warburg, refere-se à intensidade emocional inscrita nas formas visuais, manifestada por meio de gestos, expressões e movimentos que sobrevivem na história das imagens. Essas configurações expressivas — que o autor denomina *Pathosformeln* — funcionam como fórmulas visuais de emoção que atravessam o tempo, reaparecendo em diferentes contextos históricos como vestígios da memória cultural (WARBURG).

ícone da injustiça, da morte banalizada, da vítima universal. O espectador, ao se deparar com essa cena, é convocado à empatia não pelo detalhe, mas pelo símbolo vivo do gesto.

Goya e Bruegel, nos dois primeiros exemplos, operam ainda sob um registro narrativo mais direto e trágico, onde o horror se apresenta de forma relativamente literal. Os demais trabalhos da prancha, contudo, não se colocam como oposição a esse gesto, mas como seu aprofundamento: ao suspender a literalidade, ampliam o campo de significação e instauram camadas mais complexas de leitura. A ausência de um sentido cru e imediato não reduz a potência da imagem; ao contrário, expande-a, ativando uma visualidade que convoca outros regimes de percepção — quase como uma fabulação em traços, onde o trauma se insinua menos pelo relato do acontecimento e mais pela vibração sensível da forma.

É o caso de Gustav Doré em suas gravuras para *Dom Quixote*: a dor é sublimada em delírio. O cavaleiro que enfrenta o real com a força do imaginário encarna o trauma da inadequação — a fratura entre mundo interno e mundo externo. Suas figuras alongadas atravessam paisagens áridas como quem insiste em sonhar diante do colapso. Aqui, a fabulação não é fuga, mas meio de resistência e reorganização simbólica da experiência: o real é reencenado como travessia interior. Ao inserir *Dom Quixote* nessa constelação, deslocase o foco dos grandes traumas coletivos para o drama íntimo do sujeito isolado, revelando que também na esfera individual o trauma pode tornar-se trama — e que a imaginação, longe de negar a realidade, constitui forma sensível de elaborá-la.

Dessa forma um diálogo com o ‘O Grito’ talvez encontre elos.

O Grito, de Munch sintetiza angústia. A cena não tem narrativa clara: há uma ponte, um céu em chamas, um ser distorcido. O que se pinta não é a cena, mas o impacto emocional de um instante. “Senti um grito infinito atravessando a natureza”, anotou o autor. O quadro, assim, torna-se uma tradução plástica do abismo – e o espectador, ao fitá-lo, não apenas vê: ele é afetado, porque o gesto se impõe. A imagem age como uma reverberação interna, um som que se projeta sobre o silêncio da tela. Se Gustav Doré já fazia uso dessa construção visual tomada por elementos em desalinho, Munch eleva a sensação visual aqui, embora potentemente abstrato, a angústia ressoa dolorosa sem suavidade. Aqui o advento da visão deformada, dos fragmentos que provocam sentidos se torna mais potente, tanto quanto em *Wounded Soldier*, de Otto Dix. Vemos um corpo dilacerado da guerra como manifesto. A técnica expressa a violência do tema: linhas cortantes, sombras abruptas, olhos que não veem.

A pintura aqui é documento, mas não no sentido jornalístico: é o testemunho da carne, onde o horror não é representado, mas feito visível em sua anatomia impossível. O espectador, nesse caso, é confrontado – não há escapatória, apenas confronto direto com a deformação como marca da memória.

Guernica, por fim, reúne todos esses elementos e os transborda. Picasso cria uma gramática visual da catástrofe: não há cor, apenas o branco e preto das ruínas. As figuras se esticam, se rompem, se fragmentam. A mulher que segura o filho morto, o cavalo em espasmo, o touro indiferente – todos são signos. O quadro não narra: ele afeta, desorganiza, nos obriga a reorganizar a percepção. E nesse esforço, instauramos um contato com o trauma – não apenas histórico, mas sensorial.

Essas obras, reunidas como numa prancha warburgiana, revelam que a arte sempre tentou traduzir o que ultrapassa a palavra. Como lembra Georges Didi-Huberman, as imagens não apenas mostram o que se vê: elas mostram o que falta ver. Elas tremem. Elas sobrevivem. Elas não são reconstituições de fatos – são lampejos de memória. Elas se tornam imagens dialéticas, como diria Walter Benjamin, pois estalam entre passado e presente, convocando o agora à responsabilidade de lembrar. Essas imagens, ao serem revisitadas ao longo dos séculos, formam uma gramática do “retorno”, no sentido nietzschiano. O trauma, ao retornar, não se repete como cópia, mas como diferença que insiste. O eterno retorno não é um círculo fechado, mas um campo aberto de reinterpretções. A cada nova fruição, o trauma se reinscreve. A arte é o território desse retorno. As imagens de trauma, portanto, não querem nos fazer reviver a dor original, mas permitir que ela seja elaborada, digerida, simbolizada. Elas abrem um intervalo entre o acontecimento e sua significação – um intervalo necessário à criação.

1.8 – Dos Traços Primários ao Documentário: genealogia da animação como linguagem de representação do trauma

Se, ao longo de séculos, as artes visuais estáticas imperaram como poderosos meios de representação, foi no século XX que o processo evolutivo da arte visual em movimento — inaugurado pela revolução fotográfica e pelo cinematógrafo — encontrou caminhos decisivos. Os percursos que daí se desdobram configuram uma instigante parábola epistemológica: o cinema, em sua origem, emanava do registro do real, apresentando-se como forma privilegiada de documentação histórica. No entanto, à medida que as linguagens se

expandiram e atravessaram distintos movimentos artísticos, abriu-se espaço para que, no interior desse mesmo dispositivo técnico, emergisse a animação como meio expressivo singular. Desde os primórdios do cinema, portanto, a animação esteve presente como mecanismo de reconstrução de fatos relevantes — sobretudo daqueles que não puderam ser filmados.

É precisamente nesse ponto que a pesquisa de Jennifer Jane Serra se torna fundamental. Em sua tese de doutorado, *A vida animada: (re)construções do mundo histórico através do documentário animado* (2017), a autora estabelece uma cronologia rigorosa do documentário animado e evidencia como a animação, longe de ser mero recurso estilístico, nasce vinculada à necessidade de registrar o irrepresentável. Ao analisar *O Naufrágio do Lusitânia* (1918)²¹, de Winsor McCay, Serra demonstra que a obra é frequentemente apontada como o primeiro documentário animado justamente por assumir a tarefa de reconstruir um evento histórico sem registro imagético direto. Segundo a autora, “O Naufrágio do Lusitânia demonstra como a animação vem sendo utilizada para a documentação da realidade vivida desde os primeiros tempos do cinema” (SERRA, 2017, p. 27). A ausência de imagens fotográficas do evento não impediu sua inscrição visual; ao contrário, fez da animação o meio possível de sua materialização.

Serra observa ainda que o próprio filme se apresenta como documento histórico ao anunciar, em intertítulo: “Winsor McCay, criador e inventor de Desenhos Animados, decide desenhar um registro histórico do crime que chocou a Humanidade” (SERRA, 2017, p. 27). A formulação é emblemática: não se trata de ficcionalizar o acontecimento, mas de reivindicar para o desenho animado a condição de “registro histórico”. Em sequência, outro letreiro afirma: “A partir daqui você está olhando para o primeiro registro do naufrágio do Lusitania” (SERRA, 2017, p. 28). A força dessa declaração é sublinhada pela própria pesquisadora ao afirmar que “o fato das sequências de desenho animado serem apresentadas pelo filme como ‘o primeiro registro’ do naufrágio reforça a importância da animação no processo de documentação do evento” (SERRA, 2017, p. 28).

²¹ O naufrágio do *RMS Lusitania* ocorreu em 7 de maio de 1915, durante a Primeira Guerra Mundial, quando o transatlântico britânico foi torpedeado por um submarino alemão ao largo da costa da Irlanda. O ataque provocou a morte de cerca de 1.198 pessoas e tornou-se um dos episódios mais controversos do conflito, contribuindo para intensificar a indignação internacional contra a Alemanha e influenciando o posicionamento da opinião pública nos Estados Unidos.

Assim, o que se inaugura ali não é apenas um experimento técnico, mas um gesto epistemológico: a animação como testemunho possível daquilo que escapou à câmera. A estética realista dos desenhos, o uso de intertítulos e a simulação do enquadramento cinematográfico revelam uma intenção clara de inscrever o desenho no campo do documento. Serra demonstra que, desde seus primeiros contatos com a não ficção, a animação não se opõe ao real — ela o reconstrói, o reinscreve e o reinsere no horizonte do visível. A partir desse marco, compreende-se que o documentário animado não constitui uma deriva tardia da linguagem cinematográfica, mas uma vertente que nasce junto ao próprio desejo moderno de registrar o mundo, inclusive — e sobretudo — quando o mundo não pôde ser visto.

Genealogia da fabulação traumática nas artes visuais

O trauma, na arte visual, desde suas origens mais arcaicas, movimenta-se entre dois polos que se retroalimentam: o trauma que fere o indivíduo e aquele que atravessa comunidades inteiras. Quando o gesto do artista registra a dor de um corpo — como o grito sem rosto em *O Grito* (MUNCH, 1893) ou a mutilação silenciosa em *Wounded Soldier* (DIX, 1924) — não se trata apenas de uma interioridade rasgada, mas da convocação de uma memória histórica. O corpo representado é, frequentemente, um emblema: carrega em sua carne os vestígios de uma época, de uma guerra, de um colapso coletivo. A dor individual, inscrita na imagem, reverbera para além do sujeito e se converte em testemunho simbólico de uma ferida partilhada.

O trauma pessoal não se isola; ele se entrelaça às narrativas sociais e culturais que o moldam. A arte torna-se, assim, o espaço onde essa vibração atravessa do indivíduo ao coletivo. A representação visual da experiência traumática não apenas registra, mas convoca e partilha — o corpo desenhado converte-se em superfície onde a dor se reinscreve como memória comum. Em tempos de catástrofe, essas visualidades assumem também função de denúncia e resistência: rostos distorcidos, corpos fragmentados e traços convulsos não ilustram apenas o medo, mas o tensionam e lhe conferem forma sensível. Ao converter o trauma em configuração estética, a arte abre um campo de sobrevivência simbólica e agência para o oprimido. Dori Laub²² nos lembra, ao estudar os testemunhos de sobreviventes do Holocausto, o trauma coletivo só se torna transmissível quando atravessa um corpo que o

²² Dori Laub (1937–2018) foi um psicanalista e pesquisador do trauma do Holocausto, professor da Universidade Yale e um dos fundadores do Fortunoff Video Archive for Holocaust Testimonies. Seu trabalho investiga a relação entre memória traumática, testemunho e escuta, destacando o papel do relato na elaboração psíquica das experiências extremas.

sustente, que o fale — ou que o desenhe. O ato de testemunhar não é apenas discursivo; ele é também visual, corporal e gráfico. A imagem, nesse sentido, torna-se forma de fala quando a fala falta.

Ponte para a tradição gráfica e fabular

A animação, ao incorporar elementos oníricos, mentais ou simbólicos, torna-se capaz de figurar aquilo que escapa ao olhar direto. Ela desenha afetos, simula estados internos, compõe atmosferas psíquicas. Tal como a imagem plástica em *Guernica* (PICASSO, 1937) ou nas gravuras de *Dom Quixote* (DORÉ, 1854), não busca simplesmente reconstituir o fato, mas dar corpo ao irrepresentável — fabular o que foi perdido, sustentar o que ainda dói. O século XX, atravessado por guerras, totalitarismos, genocídios e exílios, viu emergir linguagens artísticas que não apenas representavam acontecimentos, mas buscavam inscrevê-los e processá-los como experiência sensível. À margem das formas tradicionais de documentação — arquivos, fotografias, depoimentos — desenvolveram-se dispositivos simbólicos potentes: os quadrinhos, os cartoons e a animação cinematográfica. Embora historicamente associados ao universo do lúdico ou do infantil, esses meios revelaram-se extraordinariamente aptos a documentar o indizível, articular memória e forma e produzir experiências sensoriais e cognitivas sobre eventos traumáticos reais.

Três obras são exemplares nesse campo de articulação entre arte gráfica, historicidade e trauma: *A Face do Fuehrer* (KINNEY, 1943), *Túmulo dos Vagalumes* (TAKAHATA, 1988) e *Maus* (SPIEGELMAN, 1986). Embora formalmente distintas — um curta de propaganda satírica, um anime dramático e uma graphic novel autobiográfica — todas operam por gestos convergentes: transformam o trauma em linguagem visual e o organizam como documento — não no sentido jurídico ou estritamente jornalístico, mas no sentido deleuziano de um tempo cristalizado em figura, onde memória e atualidade coexistem e se tensionam.

A Face do Fuehrer (KINNEY, 1943), lançado pelos estúdios Disney durante a Segunda Guerra Mundial, encena, sob o disfarce do nonsense, uma crítica contundente ao regime nazista. Donald Duck, figura-síntese do cidadão comum, sonha que vive na Alemanha hitlerista, submetido a jornadas de trabalho absurdas, marchas militares incessantes e vigilância opressiva(fig.09). Ao despertar aliviado, o filme encerra-se com o hino nacional americano. A estética do exagero, da caricatura grotesca e do ritmo alucinado opera como

representação alegórica de um regime totalitário e, simultaneamente, como forma de enfrentamento: o riso como estratégia de sobrevivência simbólica.



(Fig.09) *A Face do Fuehrer* (KINNEY, 1943) – O Pato Donald saúda o regime Nazista e a submissão a uma jornada de opressão.

“As animações de propaganda política, especialmente, exemplificam como a animação foi utilizada para outros fins que não aquele do entretenimento e podem ser consideradas como pertencente ao campo da não ficção, [...]” (SERRA, 2017, p. 21). Ainda que *A Face do Fuehrer* tenha sido concebido como peça de propaganda, o curta configura-se, hoje, como documento histórico e sensorial — condensando o imaginário ocidental da época, seus medos e sua tentativa de resistir ao fascismo pelo traço. Como observa Serra, “Mesmo que filmes como estes não sejam documentários animados, eles contribuíram para a desconstrução da ideia de que a animação está somente ligada à ficção ou ao universo infantil” (SERRA, 2017, p. 21).

O contraste estético e tonal com *Túmulo dos Vagalumes* (TAKAHATA, 1988) é radical. Isao Takahata, diretor do Studio Ghibli, adapta o conto autobiográfico de Akiyuki Nosaka e constrói uma das mais dolorosas experiências cinematográficas sobre a guerra. Dois irmãos, Seita e Setsuko, buscam sobreviver aos bombardeios norte-americanos no Japão, enquanto o tempo — diegético e histórico — se dissolve lentamente em fome, silêncio e morte. A animação opera aqui como linguagem da fragilidade. A morte da infância é encenada sem grandiloquência, sem trilha heroica, sem espetacularização do sofrimento.



(Fig10) . *Túmulo dos Vagalumes* (TAKAHATA, 1988) - Após um bombardeio incendiário da aviação americana sobre a cidade de Kobe, a mãe das crianças mãe de Seita e Setsuko é gravemente queimada.

A delicadeza do traço, o uso do tempo suspenso e a cadência visual que privilegia elementos da natureza — vaga-lumes, vento, céu — contrastam com o brutal realismo da tragédia. O trauma coletivo da guerra é revisto pela via do íntimo: o corpo infantil, consumido pela fome e pela perda, torna-se imagem radical do desaparecimento e da vulnerabilidade histórica.

Se *A Face do Fuehrer* transforma o inimigo externo em sátira e *Túmulo dos Vagalumes* revela a ruína interna de quem sobrevive, *Maus* (SPIEGELMAN, 1986) realiza um gesto duplo e autorreflexivo: narra o Holocausto a partir do testemunho do pai do autor, Vladek Spiegelman, e, simultaneamente, expõe o drama do narrador que tenta representar essa memória. Publicado em capítulos entre 1980 e 1991, *Maus* (fig.11) revolucionou a linguagem dos quadrinhos ao converter identidades históricas em metáforas animais: judeus como ratos, alemães como gatos, poloneses como porcos. “A animação tem o poder de tornar visível o que não pode ser captado pelo olhar humano e pela câmera [...] explorando temas através de uma abordagem subjetiva.” (SERRA, 2011, p. xi).



Fig.11 *Maus* (SPIEGELMAN, 1986)

Tal observação aplica-se diretamente à lógica alegórica de *Maus*, em que o animalizado é, paradoxalmente, intensamente humanizado pelo trauma que carrega. O corpo animal torna-se signo da carne histórica, e a decomposição gráfica — o rosto sem traços humanos convencionais — desloca o horror para o plano da fabulação crítica. Essas três obras não apenas representam eventos históricos; atuam como dispositivos de cognição e elaboração emocional. Como articula Jorge Pelarigo, citando Bordwell: “A entrada sensorial é filtrada, transformada, preenchida e comparada com outras entradas de modo a construir inferencialmente um mundo estável e consistente.” (BORDWELL apud PELARIGO, 2011, p. 18).

A imagem animada — ou quadrinizada — opera como portal de ativação perceptiva e simbólica. O espectador não apenas recebe a informação; ele a reconstrói cognitivamente, mobilizando arquétipos, memórias e afetos pessoais. A dor do outro torna-se imaginável — e, por isso mesmo, eticamente próxima. A corporeidade, transversal a essas obras, não é detalhe ilustrativo, mas campo de inscrição do trauma. Seita e Setsuko, Donald sob vigilância, Vladek nos campos — todos carregam a marca do sofrimento no corpo: seja como humor físico, seja como morte lenta, seja como herança deformada da sobrevivência.

Ao incorporarem tanto o trauma coletivo (nazismo, bombardeios) quanto o trauma familiar (luto, fome, culpa intergeracional), essas obras consolidam-se como documentos de sobrevivência cultural, no sentido proposto por Georges Didi-Huberman: imagens que tremem, imagens que persistem. O traço, o gesto gráfico e o tempo da animação contribuem para que aquilo que a câmera histórica não registrou seja inscrito na pele da arte.

Deleuze, ao refletir sobre o cinema moderno, descreve a chamada imagem-cristal como uma forma em que a imagem atual e sua dimensão virtual coexistem, fazendo com que diferentes camadas do tempo se tornem simultâneas na experiência visual. Nessas imagens, o presente não aparece isolado, mas atravessado por vestígios do passado que continuam a agir no interior da própria cena. Como observa o filósofo, “a imagem atual e sua imagem virtual constituem [...] o menor circuito interior [...] distintos, mas indiscerníveis, assim são o atual e o virtual, que não param de se trocar” (DELEUZE, 2005, p. 106–107). Em situações como as memórias fragmentadas de *Maus*, os sonhos perturbadores de Donald ou o olhar silencioso da pequena Setsuko em *Túmulo dos Vagalumes*, o passado não retorna como simples lembrança, mas como presença dilacerada que insiste em convocar o presente.

Essa estrutura temporal ajuda a compreender por que as imagens associadas ao trauma frequentemente assumem formas fragmentadas, oníricas ou descontínuas. O trauma não se apresenta como memória organizada, mas como retorno insistente de fragmentos que atravessam o presente e desestabilizam sua linearidade. Nesse sentido, a imagem-cristal descrita por Deleuze oferece um modelo formal particularmente fecundo para pensar esse tipo de experiência: nela, o presente não se limita a registrar o passado, mas torna-se atravessado por vestígios que permanecem ativos na própria imagem. É nesse regime de coexistência temporal que as representações visuais do trauma adquirem sua força estética, fazendo com que o passado não seja apenas recordado, mas reapareça como presença que continua a agir no interior do presente.

Essas obras demonstram que a imagem gráfica — animada ou sequencial — não constitui uma forma menor de linguagem, mas um modo radical de documentar o indocumentável. Ao fazê-lo, ampliam os horizontes do cinema e da arte contemporânea: revelam que a estética pode operar como campo de resistência ao esquecimento, como gramática do luto, como atlas do trauma em permanente construção. Nesse horizonte, é possível reconhecer nelas uma distinta categorização documental: o documento sensível. Esse documento não se define apenas pela precisão factual, mas pela reverberação afetiva do acontecimento — por sua reinscrição tangencial ao rigor do documento tácito. Trata-se de uma imagem que testemunha ao afetar, que fala ao tremular, que exige escuta. O espectador deixa de ser mero observador e torna-se partícipe do campo ético da memória. O que se vê é o que se sente; o que se sente é o que persiste.

1.9 – O documentário animado como linguagem do indizível

Nesse contexto, o documentário animado herda e, ao mesmo tempo, reinventa essa tradição. Conforme discute Gordeeff, o imaginário diegético constitui o espaço em que as imagens mentais e os conteúdos simbólicos da experiência psíquica podem adquirir forma figurativa no cinema. A imagem cinematográfica, assim, não se limita a reproduzir o visível, mas torna representáveis dimensões da imaginação e da memória que pertencem ao campo psíquico. A animação, portanto, opera de modo análogo às pinturas trágicas anteriormente analisadas: não busca apenas reproduzir o mundo visível, mas criar formas capazes de figurar aquilo que permanece difícil de dizer ou de mostrar diretamente.

Jennifer Jane Serra reforça que a força da animação documental reside justamente em sua capacidade de ultrapassar o campo do visível imediato. Para a autora, “essa realidade não corresponde apenas ao mundo visível, mas inclui suas esferas subjetivas como o espaço da memória, dos pensamentos, do inconsciente, etc.” (SERRA, 2017, p. 17). Tal como as pinturas que inscrevem a dor para além da representação factual, o documentário animado projeta o espectador em zonas de instabilidade: entre lembrança e devaneio, entre testemunho e delírio, entre imagem e ferida.

O documentário animado atua, assim, como escuta estética. Ele configura um segundo tempo do testemunho, no qual a imagem reconstruída já não pretende apenas relatar o ocorrido, mas recriar as condições para que a dor possa ser sentida — e, eventualmente, partilhada. Essa “linguagem híbrida” do documentário animado, que “não se submete às convenções do realismo nem às garantias do testemunho direto”, encontra ressonância na definição de Jacques Rancière onde o “Regime estético das artes é aquele que propriamente identifica a arte no singular e desobriga essa arte de toda e qualquer regra específica, de toda hierarquia de temas, gêneros e artes” (RANCIÈRE, 2009, p. 33–34). Trata-se de um regime de liberdade formal que permite à animação explorar o indizível sem se submeter às amarras de um modelo teleológico da modernidade ou às convenções realistas tradicionais, conferindo visibilidade ao anônimo e ao banal.

Desde os campos da psicanálise até os estudos da memória, o trauma tem sido compreendido não apenas como ferida psíquica causada por um evento violento, mas como acontecimento que excede a capacidade do sujeito de significá-lo no instante em que ocorre.

Nesse sentido, a elaboração traumática exige dispositivos formais que escapem à linearidade narrativa.

“Tomando o documentário como um discurso assertivo sobre o mundo em que vivemos, resta diferenciar o documentário animado dos outros tipos de filmes documentários, ou mesmo dos outros tipos de filmes de animação. Consideramos que somente a presença da animação como recurso visual no documentário não é suficiente para definir o tipo de filme que classificamos como documentário animado.” (SERRA, 2011, p. 30).

Essa observação de Serra evidencia que o documentário animado não se define apenas por sua superfície estética, mas por uma gramática própria de construção discursiva, na qual a animação deixa de ser recurso ilustrativo para operar como linguagem constitutiva da enunciação. O que o distingue, portanto, não é apenas o uso técnico do desenho, mas a maneira como organiza o discurso, articula as imagens e tensiona o sensível — sobretudo quando mobilizado para figurar o trauma, o apagamento e o indizível. Ao reorganizar essas formas de visibilidade e de enunciação, o documentário animado intervém diretamente naquilo que Jacques Rancière denomina de partilha do sensível. Tal gramática dialoga com a formulação de Rancière segundo a qual “existe, portanto, na base da política, uma ‘estética’ que não tem nada a ver com a ‘estetização da política’, própria à ‘era das massas’ de que fala Benjamin” (RANCIÈRE, 2009, p. 16). Essa “estética primeira” refere-se à partilha do sensível, isto é, à redistribuição do que pode ser visto, dito e sentido.

Para Cathy Caruth, o trauma refere-se ao impacto de um acontecimento que não é plenamente assimilado no momento em que ocorre e que retorna posteriormente de forma repetitiva e intrusiva (CARUTH, 1996) Esse retorno não equivale a simples memorização. Trata-se de um retorno que desorganiza o presente, impondo-se como tempo anacrônico e espectral que contamina a percepção e a subjetividade. O trauma configura-se, assim, como temporalidade fraturada, exigindo formas de representação não lineares, sensíveis ao fragmento, ao silêncio e à imagem ambígua. A arte que se propõe a lidar com o trauma não pode operar exclusivamente com os códigos da narrativa tradicional; precisa abrir espaço para aquilo que se insinua entre gestos, que treme nas imagens e que paira no não-dito.

É nesse terreno que o cinema documental animado encontra sua razão de ser. Como linguagem híbrida, não se submete às convenções do realismo nem às garantias do testemunho direto. Ao contrário, constrói sua força estética e ética justamente na capacidade de encenar o invisível, de representar aquilo que não possui imagem indexical. Nesse sentido,

a animação aproxima-se do que Gordeeff denomina “*imaginarium diegético*”²³, espaço narrativo em que se tornam visíveis os conteúdos da imaginação e da memória. Como observa a autora, “*imaginarium* é a palavra que denomina, originalmente, o que existe somente na imaginação, ou seja, na mente humana [...] Ela produz imagens que no caso são as suas imagens da sua imaginação, suas imagens mentais” (GORDEEFF, 2018, p. 23).

Tal formulação evidencia a potência do gesto animado: ao libertar-se da indexação direta ao real, a animação abre um espaço de elaboração simbólica no qual o trauma pode ser reorganizado — não curado, mas expresso. Esse movimento articula-se à concepção de Rancière segundo a qual a partilha do sensível define quem pode tomar parte no comum em função do que faz, do tempo e do espaço em que essa atividade se exerce (RANCIÈRE, 2009, p. 16). Ao desafiar convenções realistas de tempo e espaço, a animação não apenas torna visível o indizível do trauma, mas possibilita que vozes historicamente excluídas ingressem no campo do comum. O documentário animado, nesse contexto, configura-se como campo de tradução de memórias intransmissíveis, operando como escuta estética e segundo tempo do testemunho. A liberdade formal do regime estético permite que o trauma seja configurado para além das representações miméticas, instaurando novas formas de visibilidade.

Essa dimensão partilhada é fundamental para a potência política e cognitiva da animação documental. Ao converter memória individual em forma sensível, a obra alcança a esfera coletiva, ativando esquemas perceptivos e afetivos no espectador. Como afirma Rancière, as práticas artísticas são “maneiras de fazer” que “intervêm na distribuição geral das maneiras de fazer e nas suas relações com maneiras de ser e formas de visibilidade” (RANCIÈRE, 2009, p. 17). A animação, portanto, não apenas informa, mas reconfigura as formas de visibilidade do trauma. Mesmo quando não realista, a imagem animada ativa modelos narrativos, memórias e afetos pré-existentes, permitindo ao espectador construir sentido próprio para a experiência traumática alheia. O testemunho deixa de ser apenas discurso e torna-se vivência sensorialmente inscrita.

Essa recepção ativa encontra eco na teoria da imagem-tempo de Gilles Deleuze. O cinema moderno rompe com a lógica causal da ação e passa a operar com blocos de duração

²³ O conceito de imaginário diegético, desenvolvido por Eliane Gordeeff, refere-se ao conjunto de imagens, memórias e representações que compõem o universo narrativo interno da obra audiovisual. No contexto do documentário animado, o imaginário diegético permite visualizar experiências subjetivas — lembranças, sonhos ou reconstruções imaginadas — que não possuem registro direto, tornando possível a representação de dimensões invisíveis ou inacessíveis da experiência vivida (GORDEEFF).

nos quais passado e presente coexistem. No trauma, essa coexistência torna-se particularmente visível: o passado retorna como presente não assimilado, como cena espectral que insiste no agora. A animação, ao manipular plasticamente o tempo, revela-se capaz de cristalizar essa fratura temporal.

Nesse sentido, documentários animados como *Valsa com Bashir* (FOLMAN, 2008), *Flee* (RASMUSSEN, 2021) e *Onde Está Anne Frank* (FOLMAN, 2021) não apenas relatam acontecimentos pretéritos; eles os reconfiguram como presenças gráficas insistentes. O corpo, nessas obras, deixa de ser mero suporte narrativo e converte-se em superfície de inscrição — uma espécie de carne imagética do trauma.

Delineia-se, assim, uma configuração da imagem documental que já não pode ser compreendida apenas como uma janela transparente para o evento, mas como um gesto simbólico de sobrevivência e resistência ao apagamento. Nessa perspectiva, a imagem deixa de funcionar como simples registro do acontecido e passa a operar como fragmento sensível capaz de persistir na memória coletiva, reaparecendo em diferentes tempos e contextos. Essa concepção aproxima-se das reflexões de Georges Didi-Huberman sobre a sobrevivência das imagens, segundo as quais certos vestígios visuais continuam a agir mesmo depois de dissipado o acontecimento que lhes deu origem.

No campo do cinema, essa persistência temporal encontra um paralelo na formulação deleuziana da imagem-cristal, na qual o presente da imagem se articula a uma dimensão virtual do passado que permanece ativa no interior da própria percepção. Como observa Gilles Deleuze, “a indiscernibilidade do real e do imaginário, ou do presente e do passado, do atual e do virtual, não se produz [...] na cabeça ou no espírito, mas é o caráter objetivo de certas imagens existentes, duplas por natureza” (DELEUZE, 2005, p. 106). Nesse regime imagético, o passado não surge apenas como lembrança distante, mas como camada temporal que atravessa o presente da imagem, fazendo com que a memória se manifeste não apenas como relato retrospectivo, mas como presença sensível que insiste em reaparecer.

Serra acrescenta que a animação é particularmente eficaz na construção de espaços simbólicos que não poderiam ser filmados no mundo real (SERRA, 2017), evidenciando que esses gestos visuais funcionam como zonas de transição entre o trauma vivido e o trauma simbolizado.

“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, a abordagem das questões envolvidas nessas asserções, pois ela suscita o questionamento sobre a adequação da representação em relação ao que está sendo representado, algo que se perde na representação mimética oferecida pela imagem fotográfica.” (SERRA, 2011, p. 44).

A autonomia da animação na criação desses espaços simbólicos é decisiva: suas formas acompanham a própria autoformação da experiência traumática, materializando o invisível de maneira que a representação fotográfica não alcança. Sua potência reside na capacidade de agir sobre o tempo e sobre a percepção. Essas obras não apenas informam acontecimentos; elas transformam a sensibilidade do espectador.

São documentos em movimento — não fixos, não fechados, mas sempre em trânsito entre testemunho e silêncio. O gesto animado repete e reencena, não para reduzir o trauma, mas para mantê-lo aberto, interrogativo, vibrátil. Diante da natureza fragmentada e não assimilada do trauma, o documentário animado afirma-se como linguagem capaz de forjar o visível a partir do indizível. Sua plasticidade não ilustra fatos; encena afetos. Opera como documento sensível que ultrapassa a mera informação para atingir o espectador em dimensão corpórea e cognitiva.

Ao manipular tempo e espaço de modo não linear, a animação confere corporeidade a estados psíquicos e à persistência espectral da memória, reconfigurando a própria partilha do sensível. Assim, essa forma híbrida não apenas relata acontecimentos; converte o silêncio em imagem e dá movimento à ausência, configurando-se como meio privilegiado para enfrentar aquilo que insiste em permanecer.

A ponte entre trauma e fábula no documentário animado

O uso da animação no cinema documental vem se consolidando como mecanismo irrevogável para a construção de obras cujos temas atravessam territórios espinhosos, lacunas representacionais e zonas nebulosas da subjetividade. Em contextos em que o registro direto se mostra insuficiente — seja por ausência de arquivos, censura, ou pela natureza intangível do que se pretende retratar — a animação emerge como forma de ressignificação.

“Dessa forma, mesmo que os elementos visuais do filme sejam irreais ou fabricados, como no caso dos desenhos e bonecos em documentários animados, o caráter de realidade do enunciado permanece inalterado para o espectador. Não é, portanto, o uso de recursos estilísticos próprios da narrativa ficcional, como o uso de atuação ou de animação, ou a ausência de um referente visual do mundo histórico que define o estatuto do filme.” (SERRA, 2011, p. 30).

Essa formulação é decisiva para sustentar que o documentário animado não apenas simula uma experiência: ele a reinscreve sensivelmente, mesmo quando a imagem é construída e não captada. A força do testemunho não se dissolve com a estilização; ao contrário, é intensificada pela dimensão simbólica que a animação proporciona. O espectador, diante dessas imagens “irreais”, não abandona sua postura ética ou cognitiva — ele é convocado a experimentar o real pela via do sensível e da imaginação, reforçando o papel do formato como linguagem do sensível.

O cinema documental, ao se valer da animação, não busca a reprodução mimética do evento, mas a construção de uma verdade que se manifesta na tessitura entre o visível e o invisível. Como observa Cathy Caruth: “Se a experiência traumática [...] é uma experiência que não é totalmente assimilada no momento em que ocorre, então esses textos perguntam o que significa transmitir e teorizar uma crise marcada não por um conhecimento simples, mas pelas formas como ela desafia e exige nosso testemunho.” (CARUTH, 1996, p. 5, tradução nossa).

A fidelidade à experiência traumática, portanto, não reside na literalidade da representação, mas na capacidade da narrativa de fabular o indizível, contornando a lacuna do direto para expressar o impacto do trauma em sua complexidade. A animação, nesse contexto, torna-se um meio de acesso à dimensão subjetiva do acontecimento, revelando camadas emocionais e psíquicas que a imagem factual, por si só, dificilmente poderia tornar visíveis.

A reboque dessa trajetória histórica, dois nomes despontaram de forma quase simultânea com documentários autobiográficos em animação: Marjane Satrapi, com *Persépolis*, e Ari Folman, com *Valsa com Bashir*. Obras singulares, mas unidas por afinidades profundas — dramas íntimos, opressões coletivas e embates políticos. Junto delas, *Flee*, de Jonas Poher Rasmussen, estabelece um terceiro vértice de análise para esta reflexão. A tríade filmica sustenta-se na crença de que o documentário animado não apenas registra ou narra, mas performa o trauma, criando uma interface entre a memória individual e a historicidade dos afetos.

A escolha dessas obras não é aleatória. Há nelas a recorrência da figura do narrador que se investiga, que retorna às feridas não cicatrizadas. Seja no campo de batalha, no exílio político ou na fuga da infância, os três filmes lidam com a fratura. Nesse contexto, a animação não funciona como mera ilustração do real, mas como dispositivo capaz de tornar visíveis

dimensões invisíveis da memória e da experiência traumática. Como observa Eliane Gordeeff, enquanto a imagem filmada permanece vinculada à captação de acontecimentos que ocorrem no plano da realidade, “a animação não tem essa censura, podendo criar e inventar qualquer situação, ambiente ou história” (GORDEEFF, 2018, p. 63). Ao optar pela animação, essas obras não buscam simplesmente reproduzir a realidade, mas reinventá-la à altura de sua complexidade afetiva. Nesse gesto, o documentário animado desloca o regime de representação: em vez de garantir a transparência do testemunho, cria um espaço figurativo onde a memória pode ser reconstruída e o trauma, finalmente, tornar-se visível.

A potência da animação no documentário ao abordar experiências traumáticas reside na sua capacidade de transcender a representação factual, mergulhando na dimensão subjetiva e abstrata da memória. Ao invés de buscar a reprodução mimética do acontecimento, a animação permite que a narrativa se aproxime das zonas de indeterminação que caracterizam a experiência traumática, onde lembrança, imaginação e silêncio se entrelaçam. Como observa Cathy Caruth, “Apenas um rito, um ato repetido sem fim, pode comemorar esse encontro pouco memorável — pois ninguém pode dizer o que é a morte de uma criança, exceto o pai enquanto pai, isto é, nenhum ser consciente.” (CARUTH, 1996, p. 106, tradução nossa). A impossibilidade de uma representação consciente e completa do trauma abre espaço para formas narrativas que se afastam do registro meramente descritivo para adentrar o campo do simbólico e da performance. Nesse cenário, o cinema de animação não apenas narra um evento, mas performa a própria experiência do não-saber, convidando o espectador a uma escuta que se dá para além da compreensão imediata, no território do afeto, da memória e da elaboração sensível do trauma.

CAPITULO II A FÁBULA COMO MEIO

2.1 – Fabulação como Operação Epistêmica no Documentário

A presente investigação parte de uma proposição central: a fabulação constitui o mecanismo epistemológico que permite ao documentário animado lidar com o trauma. Longe de representar fuga do real ou ornamentação narrativa, a fabulação é compreendida aqui como operação estética e epistêmica de reorganização do sensível diante de experiências que excedem a representação direta. Em contextos nos quais o trauma fragmenta o tempo, rompe a cadeia significativa e desafia a evidência indexical da imagem fotográfica, torna-se necessário um dispositivo capaz de sustentar o indizível sem reduzi-lo à transparência ilustrativa. É nesse ponto que a fabulação emerge como ferramenta estrutural.

Essa compreensão encontra fundamento na reflexão de Jacques Rancière, especialmente em sua formulação do regime estético das artes, no qual a arte deixa de obedecer às hierarquias representativas e passa a operar como redistribuição do visível, do dizível e do pensável. Em *La fábula cinematográfica*, Rancière afirma que: “A fábula cinematográfica é sempre uma fábula contrariada. Por isso dissolve as fronteiras entre o documento e a ficção.” (RANCIÈRE, 2001, p. 2–3, tradução nossa). A fábula cinematográfica não se define como ilustração de uma história prévia, nem como invenção desligada do real. Ela opera na tensão — contrariando expectativas narrativas, deslocando a lógica representativa e embaralhando os limites entre documento e ficção. A dissolução dessas fronteiras não implica relativismo, mas uma nova forma de pensar o real. Se a ficção reorganiza o sensível, é porque ela redistribui as condições do pensável.

No campo do documentário animado contemporâneo, essa operação revela-se particularmente potente. Como aponta Jennifer Jane Serra,

“Nesses filmes, o uso da animação se justifica não apenas como um recurso visual, mas pelo fato de a animação ser, ela própria, um recurso retórico. Consideramos que, no documentário animado, é através da animação que o filme propõe o conteúdo proposicional assertivo, de uma forma que não seria possível através do uso exclusivo de imagens live-action.” (SERRA, 2011, p. 31)

A partir dessa perspectiva, pode-se afirmar que, quando a imagem direta falha — seja por impossibilidade de registro, seja pela natureza traumática da experiência — a animação não substitui o real: ela o reinscreve. A fabulação passa a operar como mediação entre memória e forma, entre interioridade e testemunho, entre fragmento e montagem. O

documentário deixa de fundamentar sua legitimidade exclusivamente na indexicalidade e passa a sustentar-se na coerência simbólica da enunciação. A verdade desloca-se da prova para a construção.

Entretanto, para compreender plenamente o alcance dessa operação, torna-se necessário realizar uma retrospectiva histórica da fábula enquanto forma narrativa e simbólica. Não se trata de mera digressão erudita, mas de reconhecer que a fabulação, desde suas origens nas tradições orais e alegóricas — de Ésope ao Panchatantra —, sempre funcionou como dispositivo de mediação entre experiência e sentido. Ao longo dos séculos, ela assumiu diferentes configurações: alegoria moral, crítica política, estrutura de mundos possíveis, instrumento de pedagogia simbólica. Essas variações não constituem o núcleo conceitual aqui proposto, mas desdobramentos históricos de uma operação mais profunda: a reorganização do sensível diante de impasses do real.

Se, como indica Rancière, a fábula cinematográfica dissolve as fronteiras entre documento e ficção, é porque sua historicidade antecede o cinema e atravessa múltiplos regimes estéticos. O documentário animado não inventa a fabulação; ele a atualiza no regime estético contemporâneo, sob novas condições técnicas e políticas. Assim, antes de analisar suas manifestações no cinema documental animado, é preciso retornar às matrizes históricas da fábula, compreender seus deslocamentos conceituais e reconhecer como, ao longo do tempo, ela se configurou como instrumento de pensamento simbólico e reorganização do sensível. É a partir dessa genealogia que se torna possível compreender como a fabulação, hoje, deixa de ser apenas forma narrativa e se afirma como mecanismo epistemológico central na elaboração estética do trauma.

2.2 – Genealogia da fabulação: das tradições orais ao pensamento simbólico

A matriz antiga: Grécia e Oriente

A fábula, enquanto matriz narrativa de estrutura simbólica e função pedagógica, constitui uma das formas mais arcaicas e persistentes do imaginário humano. Para compreender sua relevância histórica e sua reatualização contemporânea, é necessário reconhecer a polissemia intrínseca aos termos “fábula” e “fabulação”. Não se trata de conceitos unívocos, mas de um campo semântico em constante transformação, que atravessa contextos culturais, regimes estéticos e suportes midiáticos distintos. Desde a oralidade mítica

até o documentário animado, a fábula pode designar tanto narrativas breves com moral explícita quanto operações mais amplas de construção simbólica do real.

Essa fluidez conceitual aqui é fundamental. Ela impede leituras reducionistas e permite compreender a fabulação não apenas como gênero literário, mas como processo narrativo de organização da experiência. Ao longo da história, a fábula metamorfoseia-se: de forma oral didática a instrumento literário sofisticado; de exemplo moral a estrutura simbólica capaz de articular o real e o imaginário. É precisamente essa plasticidade que possibilita sua sobrevivência e sua reconfiguração em contextos midiáticos que tensionam as fronteiras entre o factual e o ficcional.

Essa capacidade de atravessar temporalidades aproxima-se da reflexão de Jacques Rancière, para quem “o regime estético das artes não opõe o antigo e o moderno. Opõe, mais profundamente, dois regimes de historicidade” (RANCIÈRE, 2009, p. 35). A fábula, nesse sentido, antecede a escrita e enraíza-se na oralidade ritual, funcionando como dispositivo de transmissão simbólica entre diferentes temporalidades. Em diversas civilizações, ela emerge como mecanismo de organização do mundo: institui cosmologias, codifica condutas, dramatiza conflitos e dá forma sensível às tensões coletivas.

Na tradição grega, Ésope (século VI a.C.) consolida-se como arquétipo do fabulista. Suas narrativas breves, protagonizadas por animais tipificados, espelham conflitos da pólis: astúcia, opressão, poder, justiça e sobrevivência. A tradição esópica foi sistematizada por Ben Edwin Perry²⁴, cuja investigação filológica demonstrou a complexidade histórica e discursiva desse corpus. Longe de simples narrativas populares, as fábulas atribuídas a Esopo revelam domínio formal e condensação alegórica sofisticada, articulando exemplo pedagógico e crítica indireta.

Sob o véu da animalização, a fábula enuncia o que não poderia ser dito frontalmente. Ela transforma violência simbólica, desigualdade e trauma coletivo em figura narrativa. Ao fazê-lo, estabelece uma ponte entre o singular e o coletivo, entre a experiência histórica e sua transfiguração simbólica. Não é apenas moralização: é estratégia de sobrevivência discursiva. Nesse sentido, a forma fabulista inaugura um modelo narrativo de

²⁴ Ben Edwin Perry (1892–1968) foi um filólogo e classicista norte-americano especializado na tradição das fábulas antigas, particularmente nas narrativas atribuídas a Esopo. Seu trabalho mais influente, *Babrius and Phaedrus* (1965), reúne e analisa criticamente as fontes greco-romanas da tradição fabulística, contribuindo para o estudo histórico e filológico da transmissão das fábulas na Antiguidade.

resistência — um campo onde imaginação e crítica se entrelaçam para documentar e fabular ao mesmo tempo.

A leitura de Walter Benjamin reforça essa dimensão. Ao refletir sobre o declínio da arte de narrar, ele observa que “narrar histórias é o modo como o ser humano se torna capaz de trocar experiências” (BENJAMIN, 1985, p. 202). A fábula, como o provérbio, condensa experiência em imagem sensível, funcionando como memória incorporada e transmissão coletiva anterior à abstração conceitual. Ela não explica: ela figura.

Essa dimensão da preservação encontra ressonância na ontologia da imagem formulada por André Bazin. Em “Ontologia da imagem fotográfica”, o autor afirma que “a fotografia se beneficia de uma transferência de realidade da coisa para sua reprodução” (BAZIN, 2014, p. 32), chegando a declarar: “Ela é o modelo” (BAZIN, 2014, p. 33). Ao acrescentar que “a fotografia não cria, como a arte, eternidade, ela embalsama o tempo, simplesmente o subtrai à sua própria corrupção” (BAZIN, 2014, p. 33), Bazin enfatiza a dimensão temporal da imagem como preservação. Se a fotografia embalsama o tempo, a fábula preserva a experiência sob forma alegórica. Ambas instauram o intervalo entre o que foi e o que permanece — entre o trauma e sua figuração sensível.

Contudo, a tradição fabulosa não se restringe à Grécia. O *Panchatantra*²⁵, coletânea sânscrita datada de aproximadamente 200 a.C., constitui uma das matrizes mais influentes da narrativa alegórica oriental. Concebido como manual de formação política para jovens príncipes, o texto utiliza animais falantes e estruturas em *mise en abyme*²⁶ — narrativas dentro de narrativas — para transmitir estratégias de governo e convivência. A fabulação, nesse contexto, opera como pedagogia política e tecnologia narrativa de formação ética.

Assim, desde suas origens gregas e orientais, a fábula revela-se menos como gênero fixo e mais como dispositivo simbólico de organização da experiência. Sua historicidade não é linear, mas metamórfica. É essa longa duração da fabulação — atravessando regimes de oralidade, escrita, literatura e imagem — que prepara o terreno para sua atualização

²⁵ *Panchatantra* é uma antiga coletânea indiana de fábulas em prosa e verso, composta aproximadamente entre os séculos III a.C. e V d.C., atribuída tradicionalmente ao sábio Vishnu Sharma. A obra reúne narrativas protagonizadas por animais e foi concebida com finalidade didática, transmitindo ensinamentos morais e políticos sobre a conduta humana, tornando-se uma das fontes da tradição fabulística no mundo.

²⁶ A expressão francesa *mise en abyme* designa um procedimento narrativo ou visual em que uma obra contém, em seu interior, uma representação de si mesma ou de sua própria estrutura, criando um efeito de espelhamento ou autorreferência. O conceito é frequentemente utilizado para descrever narrativas em camadas, nas quais uma história se reflete dentro de outra, produzindo um jogo reflexivo entre diferentes níveis de representação.

contemporânea no documentário animado, onde novamente se torna instrumento de elaboração do trauma e reorganização do sensível.

Essa prática de fabulação oriental ressoa de modo decisivo em *As Mil e Uma Noites*²⁷. Embora distinta em forma, a obra compartilha a lógica do encadeamento narrativo, do encantamento e da pedagogia alegórica. Sherazade encarna a figura da sobrevivente que transforma a palavra em estratégia de resistência, adiando a morte pela potência do relato. Sua narração sustenta múltiplos mundos simbólicos e articula saber sob forma velada, crítica e, por vezes, subversiva.

Como lembra Walter Benjamin, “o narrador toma o que conta emprestado da experiência — a sua ou a de quem a contou a ele. E faz dela a experiência daqueles que ouvem sua história” (BENJAMIN, 1985, p. 200). A narrativa em camadas, típica tanto do *Panchatantra* quanto de *As Mil e Uma Noites*, rompe a linearidade e exige uma escuta atenta, convocando afetos e reflexão. A fábula revela-se, assim, espaço de insurgência simbólica: uma forma de conhecimento que reencanta a linguagem e reorganiza, poeticamente, o mundo.

Fabular, nesse horizonte, é pensar o mundo por imagens e metáforas. É dar corpo simbólico ao que escapa à enunciação direta. Narrar não se reduz a informar; implica construir sentidos, partilhar experiências e disputar modos de ver e dizer o mundo. Em “O narrador”, Walter Benjamin observa que “a arte de narrar está em vias de extinção” (BENJAMIN, 1985, p. 197), ameaçada pela lógica fragmentária da informação moderna. Para ele, “narrar histórias é o modo como o ser humano se torna capaz de trocar experiências” (BENJAMIN, 1985, p. 202). A autoridade do narrador não provém da invenção isolada, mas de sua capacidade de reconfigurar experiências e inseri-las numa rede coletiva de sentido. A fabulação é, portanto, prática de transmissão — uma tessitura onde o singular se entrelaça ao comum.

Essa concepção encontra eco na noção de partilha do sensível de Jacques Rancière. Narrar é redistribuir o visível e o pensável, deslocando as fronteiras de quem pode falar e do que pode ser dito. Em *A partilha do sensível*, o filósofo afirma: “O testemunho e a ficção

²⁷ *As Mil e Uma Noites* é uma coletânea clássica de narrativas de origem árabe, persa e indiana, compiladas entre os séculos VIII e XIV. Estruturada a partir do relato da personagem Sherazade, que narra histórias sucessivas ao sultão para adiar sua execução, a obra tornou-se um dos exemplos mais conhecidos de narrativa em encadeamento, na qual uma história se desdobra dentro de outra.

pertencem a um mesmo regime de sentido” (RANCIÈRE, 2009, p. 57). A fábula, nesse aspecto, não é fuga do real, mas gesto político que redesenha o campo da experiência comum.

Essa perspectiva articula-se à ideia de que a política ocupa-se do que se vê e do que se pode dizer sobre o que é visto, “o sistema das formas de visibilidade que determina uma partilha dos tempos e dos espaços, do visível e do invisível, da palavra e do ruído que define ao mesmo tempo o lugar e o que está em jogo na política como forma de experiência.” (RANCIÈRE, A partilha do Sensível, 2009, p. 17). Ao intervir nessas definições, a fabulação — e, em chave contemporânea, o documentário animado — tornam visível o que permanecia à margem, especialmente o trauma e o anonimato. Contudo, essa redistribuição não ocorre sem tensão. Ao discutir o estatuto do documentário, Rancière adverte:

“O ‘documental’ incorre repetidas vezes nessa remissão de uma imagem ou de uma montagem de imagens que deveriam falar por si mesmas à autoridade de uma voz que, ao garantir o sentido, enfraquece a imagem.” (RANCIÈRE, La Fabula Cinematográfica, 2001, p. 144 – tradução nossa).

Se a voz pedagógica tende a estabilizar o significado, a fabulação preserva a tensão entre o que se vê e o que se diz. Ao criar uma trama, o fabulador habita o intervalo entre o vivido e o imaginado, articulando memória e invenção como dimensões complementares da experiência narrativa. No cinema e na literatura, esse gesto fabular mobiliza estruturas simbólicas e narrativas para refletir sobre experiências subjetivas, sociais e históricas. A fabulação, nesse sentido, não se limita à invenção de histórias, mas constitui um modo de reorganizar a experiência sensível, permitindo que memória, imaginação e realidade se entrelacem na elaboração narrativa do vivido.

A experiência autoral, nesse contexto, é simultaneamente subjetiva e estrutural. Fabular implica escutar o mundo, traduzir o vivido e intervir nas formas do dizer. A tradição oral, com seus narradores e memórias partilhadas, ecoa nos autores contemporâneos. Jorge Luis Borges frequentemente associa o ato de narrar à construção simbólica da experiência humana, sugerindo que a literatura é um modo de povoar o tempo com imagens, metáforas e figuras que ampliam o campo do possível. A fabulação emerge, então, como território de tensão entre o existente e o possível — um espaço onde a realidade se desestabiliza para tornar-se pensável.

Com o surgimento de formas híbridas, como o documentário animado, essa dinâmica ganha nova complexidade. Em *Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2008), a memória

traumática é elaborada por meio da fabulação visual. O próprio Folman reconhece que a animação lhe permitiu acessar uma “outra camada da verdade” — uma verdade emocional e subjetiva que escaparia ao registro documental tradicional. A fabulação torna-se, assim, mediação sensível entre lembrança e forma.

Esse deslocamento redefine a autoria. O autor deixa de ser mero cronista dos fatos para tornar-se mediador entre o vivido e o representado. A fábula opera como tradução do invisível: o indizível ganha figura, ritmo e imagem. Ao fabular, o autor participa de um rito antigo que ultrapassa a lógica da assinatura individual; ele habita um campo onde memória e invenção, símbolo e sensível se entrelaçam.

Como observa Walter Benjamin (1985), a narrativa tradicional estrutura a experiência de modo a torná-la memorizável e transmissível, permitindo que a história contada permaneça na memória coletiva. É nessa forma — entre contorno e sugestão — que a fabulação afirma sua potência política e estética: não como evasão do real, mas como reinvenção simbólica capaz de reorganizar a experiência e dar corpo ao trauma.

2.3 – Fabulação e contemporaneidade: cinema, literatura e mundos digitais

A fábula não pertence ao passado mitológico; ela atravessa o presente como forma de pensamento. Na literatura e no cinema contemporâneos, o fabuloso não é ornamento, mas operação crítica: uma linguagem para lidar com a opacidade do real e suas camadas de sentido. Se, historicamente, a fábula organizava o mundo por meio da alegoria, na modernidade ela passa a operar como dispositivo de reinterpretação histórica, social e subjetiva.

Em *A Revolução dos Bichos* (1945), George Orwell reativa a estrutura clássica da fábula para alegorizar o totalitarismo soviético. A potência política da obra reside na simplicidade simbólica que expõe a lógica do poder: “Todos os animais são iguais, mas alguns são mais iguais que os outros” (ORWELL, 2007, p. 112). A forma fabulista permite dizer o que o discurso direto não suportaria. Ao passo que, em *As Cidades Invisíveis*²⁸ (1972), Italo Calvino, desloca a fábula para o campo da imaginação urbana e filosófica. Cada cidade

²⁸ CALVINO, Italo. *As cidades invisíveis*. Tradução de Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1990. A obra estrutura-se como um diálogo imaginário entre o navegador Marco Polo e o imperador Kublai Khan. Através de uma narrativa que tangencia o onírico e o combinatório, Calvino explora 55 descrições de cidades que funcionam como arquétipos da memória, do desejo e da linguagem, questionando a percepção do real e a estrutura da experiência urbana.

narrada funciona como uma espécie de microfábula conceitual, uma cartografia do possível construída pela linguagem. Nesse horizonte, a fábula revela-se uma forma literária particularmente plástica, capaz de atravessar tempos e contextos distintos. É justamente essa elasticidade que explica sua persistência histórica e sua capacidade de reaparecer sob novas configurações narrativas.

Em Jorge Luis Borges, a fabulação atinge dimensão metafísica. Em *A biblioteca de Babel*²⁹ (1941), o universo torna-se biblioteca infinita, metáfora da condição humana diante do excesso de sentido e do ruído. Em *O Aleph* (1945), a experiência do absoluto implode a linearidade do tempo. Borges fabula para tensionar os limites da linguagem, para “povoar o tempo de símbolos” (BORGES, 2009, p. 77). A fábula torna-se máquina de pensamento.

No cinema, essa lógica simbólica adquire força singular quando confrontada com o trauma histórico. Em *O Labirinto do Fauno* (2006), Guillermo del Toro constrói uma alegoria sombria da Guerra Civil Espanhola, fazendo da fantasia não fuga, mas mediação sensível do horror. À luz das reflexões de Sánchez-Biosca³⁰ sobre cinema e memória histórica, pode-se compreender a fabulação como uma interface entre memória coletiva e subjetividade. Já em *A Vida é Bela* (1997), de Roberto Benigni, a fabulação assume função ambivalente: proteção simbólica e denúncia histórica. Em ambos os casos, o fabuloso opera como escudo e revelação.

Esses exemplos indicam que a fábula contemporânea mantém sua plasticidade: pode ser crítica, lúdica, metafísica ou traumática. Para Marie-Laure Ryan, a ficção opera como uma forma de realidade virtual: o leitor desloca sua consciência para um mundo possível construído pelo texto, experimentando-o como se fosse atual (RYAN, 2001). Essa dupla operação — atualização e projeção — aproxima-se da concepção de Jacques Rancière de que a arte intervém na “partilha do sensível” (RANCIÈRE, 2009, p. 20), redefinindo o campo do visível e do pensável.

²⁹ BORGES, Jorge Luis. *A biblioteca de Babel*. In: BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. Tradução de Davi Arrigucci Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. O conto apresenta a metáfora do universo como uma biblioteca total e infinita que contém todas as combinações possíveis da linguagem, explorando temas como o infinito, a busca pelo sentido e a arbitrariedade dos signos.

³⁰ Vicente Sánchez-Biosca é catedrático de Comunicação Audiovisual na Universidad de Valencia e um dos principais teóricos contemporâneos sobre a relação entre imagem, história e memória coletiva. Sua produção acadêmica destaca-se pela análise do cinema de propaganda e das "imagens sobreviventes" em contextos de trauma histórico, como a Guerra Civil Espanhola e o Holocausto, dialogando frequentemente com os campos da estética política e da cultura visual.

Contudo, é na transição para a cultura digital que a fabulação sofre um deslocamento estrutural decisivo. A era digital não dissolve a fábula; ela a radicaliza. Se antes o fabulador conduzia o percurso narrativo, agora a fabulação torna-se ambiente habitável. Jogos eletrônicos, narrativas interativas e mundos virtuais transformam a fábula em sistema navegável, arquitetura sensível à ação do sujeito. A narrativa deixa de ser apenas contada — ela é performada.

Como observam Elsaesser e Hagener, o cinema contemporâneo insere-se numa condição mais ampla que Manovich denominou “software” (ELSAESSER; HAGENER, 2018, p. 206). Isso implica que a narrativa passa a operar como estrutura programável. Marie-Laure Ryan³¹, em *Narrative as Virtual Reality* (2001), descreve a imersão como a experiência pela qual o leitor ou espectador passa a perceber o mundo ficcional como um ambiente dotado de presença própria. Como afirma a autora, “na fenomenologia da leitura, a imersão é a experiência pela qual um mundo ficcional adquire a presença de uma realidade autônoma, independente da linguagem, povoada por seres humanos vivos” (RYAN, 2001, p. 15, tradução nossa). Nesse processo, o sujeito não abandona completamente a consciência do meio, mas desloca imaginativamente sua posição para dentro do universo narrativo, passando a habitá-lo como realidade provisória.

Aqui emerge um ponto de inflexão metodologicamente decisivo: a fábula deixa de ser apenas projeção simbólica para tornar-se experiência encarnada. O jogador não apenas interpreta; ele age, escolhe, coescreve. Espen Aarseth³² (1997, p.1) já indicava que o texto digital não é apenas lido, mas navegado, instaurando um novo regime de participação estética.

Essa dimensão dialoga com a concepção lúdica de Johan Huizinga³³, para quem o jogo institui um espaço simbólico onde o real é suspenso e reconfigurado (HUIZINGA, 2019,

³¹ Marie-Laure Ryan é uma pesquisadora independente e teórica da literatura, amplamente reconhecida por suas contribuições à narratologia e à semântica dos mundos possíveis. Sua obra investiga como os leitores constroem mentalmente universos ficcionais e de que maneira a estrutura narrativa se adapta a diferentes suportes, desde o texto impresso até as mídias digitais. É autora de obras fundamentais como *Narrative as Virtual Reality* (2001) e *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory* (1991).

³² Espen Aarseth é professor catedrático na IT University of Copenhagen e um dos pioneiros nos estudos de literatura eletrônica e ludologia. Sua obra fundamental, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), introduziu o conceito de “literatura ergódica”, que descreve textos nos quais o leitor deve realizar um esforço físico e cognitivo não trivial para percorrer a narrativa, estabelecendo as bases teóricas para a análise de hipertextos, jogos eletrônicos e narrativas labirínticas.

³³ Johan Huizinga (1872-1945) foi um historiador e linguista holandês, considerado um dos fundadores da história cultural moderna. Sua obra mais influente, *Homo Ludens* (1938), propõe que o jogo é uma categoria primária da vida, anterior e constituinte da própria cultura. Huizinga argumenta que as grandes atividades

p. 181). O mundo digital funciona como círculo mágico contemporâneo: território de regras próprias, mas atravessado por afetos e dilemas reais.

É nesse contexto que os chamados “multiversos”³⁴ e mundos abertos adquirem relevância. Narrativas digitais constroem universos paralelos dotados de continuidade histórica, memória interna e agência distribuída. A fabulação assume forma de mundo — não apenas de história. A noção de mundo possível, trabalhada por Marie-Laure Ryan, torna-se então particularmente concreta. Como afirma a autora, “no modo de ‘viagem espacial’, a consciência se desloca para outro mundo e reorganiza todo o universo do ser em torno dessa realidade virtual. A esse movimento denomino recentramento” (RYAN, 2001, p. 103, tradução nossa). Assim, a experiência narrativa implica um deslocamento imaginativo da consciência, que passa a reorganizar sua percepção em torno do universo ficcional, habitando-o temporariamente como regime alternativo de realidade.

Esse deslocamento tem consequências epistemológicas. Se a fábula clássica reorganizava simbolicamente a experiência, a fabulação digital documenta modos de existência vividos em ambiente virtual. O mundo ficcional torna-se espaço de inscrição biográfica.

É nesse ponto que o documentário *The Remarkable Life of Ibelin* (2023) se torna exemplar. Ao reconstruir a vida de Mats Steen a partir de sua trajetória no jogo *World of Warcraft*, o filme revela que a fabulação digital não era escapismo, mas forma de presença. Sob o avatar Ibelin, o jovem estabeleceu vínculos, afetos e narrativas que ultrapassaram o espaço físico limitado por sua condição corporal. Opera-se aqui um ‘recentramento’ (RYAN) dando sentido a essa imersão como o campo da operação real, a ‘viagem espacial’ tátil. A experiência virtual torna-se o que esta pesquisa denomina provisoriamente de documento sensível

Como observa Huizinga, “toda vida dos santos está cheia de puras imagens e fantasias” (HUIZINGA, 2019, p. 183). A comparação ilumina o fenômeno: o mundo digital

humanas — como a política, o direito e a guerra — originam-se e desenvolvem-se sob formas lúdicas, dentro de espaços delimitados por regras próprias (o “círculo mágico”)

³⁴ O conceito de multiverso, no âmbito das narrativas contemporâneas, desdobra-se da semântica dos “mundos possíveis” (Marie-Laure Ryan), referindo-se a sistemas narrativos complexos onde coexistem múltiplas linhas temporais ou realidades paralelas interconectadas. Diferente de uma estrutura linear, o multiverso permite uma expansão transmidiática onde a coerência interna é mantida por uma memória coletiva e por regras de simulação que conferem ao receptor uma agência distribuída entre diferentes plataformas e pontos de vista.

pode operar como espaço de inscrição simbólica de uma existência real. A fabulação, aqui, não substitui o vivido; ela o expande.

Entretanto, essa fabulação não é neutra. Como lembra Rancière, as práticas artísticas são “maneiras de fazer” que intervêm na distribuição das formas de visibilidade e nas relações entre modos de fazer e de ser (RANCIÈRE, 2009, p. 17). Nos mundos digitais, quem programa define horizontes de possibilidade; quem joga atualiza o simbólico. A partilha do sensível desloca-se, assim, para a interface.

Se na antiguidade o fabulador reunia a comunidade ao redor do fogo, hoje a tela convoca sujeitos a agir dentro da fábula. A tradição não desaparece: ela se transforma. Da narrativa oral ao mundo aberto digital, a fábula continua sendo o gesto humano de organizar o caos e tornar o real habitável.

É nesse horizonte que a análise de *Ibelin* se insere: como caso em que a fabulação digital não apenas projeta mundos possíveis, mas registra uma vida que encontrou no virtual seu espaço de elaboração afetiva, comunitária e simbólica. questão que será retomada na análise do corpus.

2.4 – A fábula como ferramenta para o cinema documentário animado

Antes de situar o cinema documentário animado como uma das formas mais potentes de fabulação contemporânea, é necessário delimitar seu estatuto no interior das teorias do documentário. Historicamente, a legitimidade do documentário esteve associada à indexicalidade da imagem fotográfica e à crença na captura direta do real. No entanto, a emergência da animação no campo documental desloca essa equação sem romper com o compromisso histórico. Ao abdicar da transparência do registro, o documentário animado explicita a mediação como parte constitutiva de sua linguagem. A imagem deixa de reivindicar a autoridade da prova e passa a afirmar a coerência da construção simbólica como forma de acesso ao vivido.

Nessa perspectiva, o documentário animado não deve ser compreendido como um subgênero periférico ou uma anomalia dentro do campo documental, mas como uma produção que explicita dimensões constitutivas da própria prática documentária. Ao situá-lo na fronteira entre diferentes formas narrativas, Jennifer Jane Serra afirma que:

“O documentário animado pode ser situado na fronteira do cinema documentário com outras formas de narrativas cinematográficas como, por exemplo, a ficção, o cinema experimental, a comédia, a videoarte, entre outros. Consideramos esse tipo de filme como uma produção documental, porém, como a animação é tradicionalmente relacionada ao universo do irreal e é uma forma de construção subjetiva, o espectador pode ser levado a experimentar o documentário animado como uma produção não-documental.” (SERRA, 2011, p.3).

Ao defender que a natureza construída da animação não anula, mas antes intensifica a dimensão assertiva do documentário, a autora complementa:

“O tratamento criativo da realidade operado pelo documentário animado permite que materiais de composição fílmica tradicionalmente tomados pelo espectador comum como “ficcionalis” [...] ganhem uma textura documental. [...] Essa natureza evidentemente construída da animação não anula as asserções que o documentário animado faz sobre o mundo, mas, pelo contrário, ela pode fazer a animação revelar mais sobre a realidade de uma situação do que um filme produzido somente com imagens em live-action, pois ela força a reflexão sobre a forma e o significado do que está sendo mostrado.” (SERRA, 2011, p. 50).

A partir dessas formulações, pode-se compreender que o documentário animado torna visível aquilo que sempre esteve implicado na prática documentária: a montagem como operação interpretativa, a memória como reconstrução mediada e a narrativa como organização sensível do real. Ele torna visível aquilo que sempre esteve implicado na prática documentária: a montagem como interpretação, a memória como reconstrução e a narrativa como organização do sensível. Ao assumir conscientemente a elaboração formal da experiência, a animação desloca o eixo da verdade do registro para a enunciação. É nesse ponto que a fabulação encontra terreno fértil para operar como mecanismo epistemológico — não como negação do real, mas como estratégia de elaboração simbólica diante de experiências que resistem à representação direta.

2.5 – O que é o cinema documentário animado?

O cinema documentário animado pode se posicionar, entre as formas mais potentes de fabulação contemporânea — estabelecendo este campo em que a fábula se converte em linguagem simbólica para representar o trauma, a ausência e a memória fraturada. Em contextos onde a imagem real falha em dar conta do indizível, a animação emerge como um modo de figuração sensível e ética. A fábula, nesse cinema, funciona como dispositivo privilegiado para representar o sofrimento e seus rastros. Como argumenta Huizinga, “não são

apenas os elementos do mito, são também os da poesia, que se compreendem melhor quando pensados como funções lúdicas” (HUIZINGA, 2019, p. 186). O gesto de fabular, nesse caso, é uma forma de jogo simbólico que busca recompor as zonas interditas da linguagem e da história. Essa perspectiva se fortalece diante do fato de que, como lembra o próprio Huizinga, “originalmente, era um jogo sagrado ou um ritual lúdico” (HUIZINGA, 2019, p. 189). Assim, o cinema documental animado recupera essa dimensão ritualística — não como rito de repetição, mas como gesto de elaboração simbólica. Conforme propõe Didi-Huberman (2011), o trauma retorna não como narrativa, mas como “imagem interrompida, memória que fere”. A animação, então, não ilustra: ela tenta lembrar. Os contornos vibram, os corpos flutuam, os tempos se sobrepõem — o cinema fabulado se torna dispositivo de sobrevivência.

Essas obras não mascaram a realidade: assumem a fábula como método de revelação. Como argumenta Jacques Rancière, a ficção não se opõe ao real, mas reorganiza a partilha do sensível, produzindo novos modos de ver, ouvir e perceber o mundo (RANCIÈRE, 2009). A fábula animada, nesse sentido, desvela. Ela não apenas representa o trauma, mas o reinscreve como presença viva no campo do visível e do audível. Sua plasticidade permite lidar com o exílio, a violência e o luto não por explicação, mas por convocação sensível. A fábula documentária é um espaço ético de partilha simbólica — ela não reconcilia o trauma, mas o expõe, instaurando formas críticas de presença. Se, como escreveu Benjamin, “narrar é uma arte de partilhar experiências” (BENJAMIN, 1985, p. 204), então o documentário animado fabulador é uma de suas expressões mais urgentes.

Nessa esteira, Ari Folman ocupa um lugar central. Sua obra *Valsa com Bashir* (2008) amplia as possibilidades do cinema, ao reconstruir, por meio da linguagem animada, a memória traumática da Guerra do Líbano. A fábula visualiza aquilo que a lembrança não alcança. É, contudo, em *Onde Está Anne Frank* (2021) que Folman radicaliza esse gesto: ao colocar Kitty, amiga imaginária de Anne, como protagonista de uma jornada no presente, o diretor transforma a memória histórica em fabulação crítica. Nesse movimento, ecoa a reflexão de Jacques Rancière segundo a qual “a ficção é a construção, por meios artísticos, de um sistema de ações representadas, de formas articuladas e de signos que se respondem” (RANCIÈRE, 2001, p. 136). A fabulação, assim, não se afasta do real: ela reorganiza suas relações sensíveis, articulando acontecimentos, personagens e tempos distintos. Desse modo, a memória histórica deixa de operar apenas como registro do passado e passa a constituir uma experiência perceptível no presente.

A obra se configura como documentário animado não por fidelidade factual, mas pela densidade simbólica com que articula presente e passado. O filme se dobra sobre si mesmo como constelação temporal, segundo Benjamin: “Articular historicamente o passado não significa conhecê-lo ‘como ele verdadeiramente foi’. Significa apoderar-se de uma reminiscência, tal como ela relampeja no momento de um perigo” (BENJAMIN, 1985, p. 226). A pergunta “Onde está Anne Frank?” ilumina as ausências do presente — o abrigo negado, a escuta silenciada.

Essa operação estética encontra eco também na compreensão do cinema digital como uma forma mutante do audiovisual. Como propõem Elsaesser e Hagener, “o cinema digital, ‘cinema’ nomeia a simples casca de uma prática cultural obsoleta cuja função é, todavia, vital como hospedeira — para levar uma nova ‘forma de vida’ da imagem em movimento até o século seguinte” (ELSAESSER; HAGENER, 2018, p. 214). A animação, nesse contexto, não é adereço: é reinvenção da imagem-memória, do gesto narrativo e do sensível.

2.6 – A Configuração Documentarizante: Animação, Trauma e Fábula

A fabulação como operação epistêmica

Quando determinadas experiências — especialmente aquelas atravessadas pelo trauma — tornam a representação direta insuficiente, é preciso fabular. Esta proposição, ao compreender a fábula como fissura no real documental, longe de constituir mero recurso retórico, anuncia uma inflexão decisiva na relação entre estética e política no campo do cinema documental animado. Em contextos nos quais a verdade não se sustenta por imagens diretas, nos quais a dor excede o testemunho e os arquivos históricos se revelam lacunares ou inócuos, a fabulação emerge como operação simbólica e epistêmica. Ela não apenas preenche ausências: reorganiza a percepção, reposiciona a linguagem e tensiona os modos de narrar o vivido. Não se trata de fuga do real, mas de uma forma de interrogá-lo e de elaborar suas dissonâncias. Historicamente vinculada às tradições orais e à pedagogia alegórica, a fábula assume, nas formas contemporâneas do audiovisual, um caráter crítico e reconfigurador. No documentário animado, em particular, ela se afirma como poética da mediação: não uma estética da mentira, mas um dispositivo capaz de sustentar o indizível e de reivindicar o direito à opacidade e ao signo deslocado.

Ao contrário do live action, a animação, segundo Serra, permite que o documentário organize seu discurso não apenas a partir do registro direto do mundo, mas por meio de uma construção visual assumidamente elaborada. Nesse contexto, a linguagem animada atua como recurso retórico que estrutura proposições sobre a realidade, ampliando as possibilidades de enunciação documental. Assim, a animação participa ativamente da formulação do sentido e da interpretação do que é narrado (SERRA, 2011, p. 31).

Ao reforçar a animação como estrutura discursiva — e não como ornamento —, Serra permite compreender o documentário animado como modo de enunciação singular, no qual a linguagem gráfica não apenas traduz a experiência, mas a organiza como conhecimento. O estatuto de verdade, nesse contexto, já não depende da transparência mimética, mas da coerência simbólica com que a fabulação estrutura a experiência.

No horizonte da produção documental animada contemporânea — especialmente a partir de 2008 até o presente — é possível identificar uma tendência recorrente, na qual a fabulação articula experiências traumáticas em tramas narrativas capazes de reinscrever o vivido. Trata-se de um movimento em que o processo documentarizante não se limita ao registro factual, mas se orienta pela necessidade de documentar o sensível, expandindo as possibilidades da linguagem cinematográfica documental.

Ao invés de se apoiar na evidência indexical da imagem fotográfica, essa tendência desloca o estatuto documental para o campo da enunciação e da forma. O documentário deixa de fundamentar sua legitimidade na captura do real tal como ele foi e passa a sustentá-la na coerência simbólica de sua construção. A assertividade não é abandonada; ela é reformulada. O “propor algo sobre o mundo”, para retomar Serra (2011), não depende da coincidência entre imagem e acontecimento, mas da articulação entre memória, imaginação e estrutura narrativa.

Pode-se compreender essa configuração como um movimento documentarizante que emerge no regime estético das artes: uma reorganização das condições de visibilidade, na qual o trauma fragmenta o tempo, a fabulação reorganiza o sentido e a animação fornece o dispositivo formal que torna essa operação possível.

2.7 – reconfiguração do sensível, imagem e trauma

Jacques Rancière sugere que as práticas artísticas constituem “maneiras de fazer” que intervêm na distribuição das formas de visibilidade e nas relações entre modos de ser e de perceber o mundo (RANCIÈRE, 2009, p. 17). Nesse gesto de reorganização do sensível reside também o potencial político da ficção e é nesse horizonte que a animação se revela como meio privilegiado para a construção de uma fabulação sensível. O cinema documental animado não apenas dá corpo à ausência, mas traduz em formas plásticas os estados psíquicos, os devaneios, os lapsos da memória e as disjunções do tempo histórico. A animação então representa o que foi sonhado, temido, alucinado, lembrado. O que não pode ser filmado diretamente é, assim, fabulado.

Georges Didi-Huberman (2003) lembra, há na imagem fragmentária uma potência de sobrevivência: ela não se encerra em sua legibilidade imediata, mas resiste, insiste, retorna. O trauma, por definição, é aquilo que escapa à narrativa linear, aquilo que não se inscreve no tempo ordinário da experiência. Daí a pertinência da fabulação como dispositivo: não se trata de reconstruir os fatos, mas de dar forma ao que deles restou como espectro. A imagem animada, por sua natureza plástica e metafórica, é capaz de materializar esse espectro — e, com ele, instaurar uma nova modalidade de testemunho.

A fábula, nesse contexto, não é um ornamento narrativo: ela é um modo de saber. Ao criar uma cena simbólica, ela reorganiza as forças do acontecimento, desloca o lugar da enunciação e propõe uma forma indireta de verdade. Em *Onde Está Anne Frank* (2021), de Ari Folman, a personagem de Kitty — a amiga imaginária a quem Anne escreve seu diário — é reativada como sujeito narrativo que perambula por uma Europa pós-memorial, onde o trauma do Holocausto corre o risco de ser banalizado. Aqui, a fabulação é uma estratégia de reinscrição histórica: Kitty é o fantasma político da escuta, o vínculo entre passado e presente, memória e urgência ética.

A capacidade de intervenção das artes na esfera política nesse sentido não advém de mensagens explícitas ou intenções diretas, mas de sua própria aptidão para reconfigurar aquilo que é dado a ver e a sentir. A arte atua precisamente nesse nível sensível, reorganizando posições, gestos, vozes e formas de visibilidade que estruturam a experiência comum. A fabulação no documentário animado, ao manipular o visível e o invisível, os corpos e as narrativas, não apenas expressa uma realidade, mas a reorganiza em um nível

fundamental, propondo novas figuras de comunidade e deslocando as partilhas já estabelecidas do sensível. Essa dinâmica fabulatória depende de uma lógica narrativa distinta daquela que orienta o documentário tradicional, constituindo-se a partir de procedimentos estéticos que ultrapassam os limites da mimese e expandem as possibilidades de elaboração simbólica do real.

“Uma particularidade do documentário animado é a apresentação de uma narrativa assertiva construída a partir de estratégias discursivas próprias do cinema de animação [...], que não são comuns em filmes documentários.” (SERRA, 2011, p. 30). Serra então prossegue completando que Paul Wells³⁵ propõe métodos que ajudam a compreender esse funcionamento: metamorfose, condensação, simbolismo, atuação, coreografia, entre outros.

Esses recursos não apenas deslocam a narrativa para o campo do simbólico, como também operam uma escritura visual da memória e do trauma — por vezes mais potente do que o registro direto.

No campo psicanalítico, Jacques Lacan³⁶ oferece outra chave interpretativa para compreender o trauma. Para o autor, o trauma pode ser entendido como uma irrupção do real — um ponto de ruptura que escapa à simbolização plena e interrompe a cadeia significante³⁷. O real traumático não se apresenta como experiência imediatamente narrável, mas como algo que insiste, que retorna e exige algum tipo de elaboração simbólica. Nesse sentido, toda narrativa do trauma constitui uma tentativa de circunscrever esse ponto de real, organizando retrospectivamente uma experiência que se apresentou inicialmente como ruptura. A fábula animada, ao articular dimensões do simbólico e do imaginário, pode operar justamente como essa borda sensível entre o indizível e o narrável, entre o impacto do real traumático e as formas possíveis de sua elaboração narrativa (LACAN, 1988; 1998).

³⁵ Paul Wells é professor da Loughborough University, no Reino Unido, e um dos principais teóricos contemporâneos dos estudos de animação, autor da obra de referência *Understanding Animation* (1998).

³⁶ Jacques Lacan (1901-1981) foi um psicanalista francês cujas contribuições teóricas, baseadas em uma "releitura de Freud", incorporaram elementos da linguística estrutural e da antropologia, tornando-se uma das figuras mais influentes da psicanálise contemporânea e das ciências humanas.

³⁷ No *Seminário 11*, Lacan define o trauma como um encontro faltoso com o Real, denominado *Tyché*, que ocorre para além da rede de significações do sujeito (*Automaton*). O Real é aqui o registro daquilo que é impossível de simbolizar plenamente; assim, a irrupção traumática caracteriza-se como um excesso pulsional que interrompe a cadeia significante, produzindo um "furo" na malha simbólica que o sujeito tenta, incessantemente mas sem sucesso, recobrir através da repetição (LACAN, 1988).

2.8 – fabulação digital, autoria e performance

É exatamente essa operação que *Grand Theft Hamlet* (2023) torna visível: ao utilizar o universo do videogame *Grand Theft Auto V* como plataforma para encenar a tragédia de Hamlet, os diretores Pinny Grylls e Richard DeDomenici criam uma mise-en-scène digital em que a fabulação não apenas estetiza o colapso, mas o reinscreve como paisagem contemporânea. O avatar de Hamlet, movendo-se por entre ruínas urbanas e circuitos virtuais, encarna o herói trágico do nosso tempo — deslocado, spectral, repetitivo. A fabulação aqui não é apenas narrativa: é espacial, tecnológica, crítica.

Nesse tipo de documentário animado-digital, a autoria se desdobra em camadas: realizadores, performers e ambiente interativo operam juntos a narrativa. Os avatares são ao mesmo tempo personagens e agentes criativos. É nesse ponto que Jennifer Jane Serra oferece uma chave importante:

“A tendência participativa do documentário animado pode aproximá-lo também do modo de representação participativo, descrito por Bill Nichols como o documentário que enfatiza o encontro do cineasta e o sujeito-tema do filme. Porém, no caso do documentário animado, a interação entre realizador e personagem acontece na própria construção do filme, sendo que o personagem pode assumir um papel de quase co-autoria com o animador.” (SERRA, 2011, p. 46).

Em *Grand Theft Hamlet*, esse processo atinge um novo nível: os sujeitos encenam, editam, interferem e performam sua dor em tempo real, dentro de um espaço ficcional que permite a reconfiguração de seus próprios testemunhos. O jogo vira palco, o glitch³⁸ vira estética³⁹, e o trauma do desemprego e da pandemia se reconfigura em cena shakespeariana de

³⁸ Termo originário da engenharia e computação que designa uma falha técnica ou erro efêmero em sistemas eletrônicos e digitais. No campo das artes e da cultura visual contemporânea, a "Estética do Glitch" apropria-se do erro como elemento plástico intencional, revelando a materialidade dos suportes tecnológicos e as rupturas no fluxo da representação digital.

³⁹ A Estética do Glitch em *Grand Theft Hamlet* (2024) deixa de ser apenas um erro técnico e passa a ser uma ferramenta narrativa e existencial. Como o filme registra dois atores tentando encenar Shakespeare dentro do ambiente caótico de *GTA Online*, o glitch atua como a irrupção do Real (Lacan) que invade a encenação (Simbólico). Pontua-se aqui um estabelecimento em paralelo sobre a dinâmica temática como registro reflexivo sobre a 'estética do glitch'. 1. O Glitch como "Monólogo Interior" (A Ruptura do Avatar) Em *GTA*, os avatares têm animações pré-programadas. Quando o jogo "trava" ou um personagem fica preso em uma parede ou em uma animação em *loop*, temos um glitch. No contexto de *Hamlet*, esse erro visual pode ser lido como a fragmentação psíquica do protagonista. Aplicação: Se Hamlet está recitando "ser ou não ser" e o seu avatar sofre um glitch de textura, a imagem trêmula e fragmentada traduz visualmente a incapacidade do personagem de se

fracasso e resistência coletiva. Não há separação nítida entre quem filma e quem é filmado — todos participam da fabulação da queda.

Jean-Louis Comolli (2006)⁴⁰, ao discutir o documentário contemporâneo, aponta para a crise da imagem como evidência e para o enfraquecimento da antiga confiança na transparência do visível. Para o autor, o cinema moderno passa a reconhecer que toda imagem é atravessada por dispositivos, escolhas e relações de poder que moldam aquilo que se torna visível. A animação se inscreve plenamente nesse cenário, pois rompe deliberadamente com a pretensão de transparência da imagem direta e instaura um novo pacto com o espectador — um pacto que não se baseia mais na evidência imediata da imagem, mas na construção compartilhada de sentido. A fábula, nesse contexto, não abandona a verdade do acontecimento, mas a reinscreve no plano da experiência sensível, criando um campo de intersubjetividade que redefine o lugar do espectador diante da dor alheia.

É nesse mesmo registro que se inscreve *The Remarkable Life of Ibelin* (2024), de Benjamin Ree. O filme reconstrói, através da animação documental, a vida de Mats Steen — jovem com distrofia muscular que, impossibilitado de se mover no mundo físico, construiu uma vida afetiva, épica e absolutamente relacional no universo virtual de *World of Warcraft*. A fábula aqui não representa apenas a imaginação de Mats; ela constitui sua realidade. O espaço animado do jogo se torna a paisagem ontológica de uma existência múltipla — simultaneamente solitária e profundamente conectada. A fabulação é, nesse caso, um dispositivo de vida: um meio para existir, amar, ser lembrado.

manter íntegro diante do trauma. 2. A Invasão do "Real" (O Caos Externo) O maior *glitch* em *Grand Theft Hamlet* não é necessariamente técnico, mas sistêmico. O "erro" é a entrada de elementos que não deveriam estar na peça: um caça sobrevoando o palco, uma explosão aleatória ou um jogador "anônimo" que entra no servidor para matar os atores. Dialogando com o conceito de Paul Wells: Aqui ocorre uma metamorfose forçada da cena. O palco de Shakespeare (estático e controlado) é violentado pela natureza caótica do motor do jogo. O *glitch* é o ponto onde o controle do diretor falha e a "natureza" do código (a violência do jogo) transborda. 3. A Desmaterialização do Cenário (Espaço Fantasmagórico) Muitas vezes, em jogos de mundo aberto, o cenário não carrega corretamente (texturas de baixa resolução ou buracos no mapa). Aplicação: Usar essas áreas inacabadas ("vazios" do mapa) como o cenário para o encontro de Hamlet com o Fantasma do pai. O *glitch* geográfico representa o limiar entre a vida e a morte, ou entre o que é processado pela linguagem do jogo e o que é o "furo" no sistema. Em *Grand Theft Hamlet*, a estética do *glitch* funciona como uma metáfora da condição humana mediada pela tecnologia: o erro técnico denuncia que, por trás de qualquer representação perfeita (o teatro), existe uma infraestrutura falha e incontrolável (o código/o Real).

⁴⁰ Jean-Louis Comolli (1941-2022): Influente teórico, crítico e cineasta francês, ex-editor da revista *Cahiers du Cinéma*. Sua obra é fundamental para a compreensão das relações entre cinema, política e técnica, destacando-se pela crítica ao "espetáculo" e pela análise de como os dispositivos cinematográficos (câmeras, microfones, montagem) medeiam e constroem a realidade, em oposição à ideia de uma imagem puramente objetiva.

Como aponta Jennifer Jane Serra (2011), a animação documental produz uma tensão produtiva entre a reconstrução simbólica e o testemunho. Para ela, o estatuto ambíguo da imagem animada — entre o real e o possível — não enfraquece o documentário, mas o torna mais potente, ao permitir que o espectador acesse uma dimensão subjetiva e sensorial do passado. A fábula visual, nesse contexto, não compete com a veracidade: ela a reinventa sob o signo do sensível.

2.9 – forma, percepção e regime estético

David Bordwell (2008)⁴¹, ao discutir a forma cinematográfica, destaca que os dispositivos narrativos organizam a experiência perceptiva e cognitiva do espectador. A organização do tempo, o ritmo das imagens e a lógica interna da montagem funcionam como pistas formais que orientam a construção do sentido. No documentário animado fabular, esses elementos ganham outra densidade: tornam-se modos de acessar aquilo que não pode ser dito diretamente, apresentando o trauma como processo, como espectro em movimento.

A fabulação animada ativa o processo de reconstrução imagético, no qual o espectador é convidado a partilhar da experiência traumática não apenas como observador, mas como co-criador de sentidos.

A potência transformadora do documentário animado reside, assim, em sua vinculação ao que Jacques Rancière denomina “regime estético das artes”. Esse regime, ao contrário do regime representativo ou mimético, rompe com as hierarquias tradicionais da representação e com a correlação rígida entre tema e forma de expressão. Conforme observa Rancière,

“o regime estético das artes é, antes de tudo, a ruína do sistema da representação, isto é, de um sistema em que a dignidade dos temas comandava a hierarquia dos gêneros da representação (tragédia para os nobres, comédia para a plebe; pintura de história contra pintura de gênero etc.)” (RANCIÈRE, 2009, p. 47).

Essa transformação estética desfaz a separação entre o elevado e o trivial, permitindo que experiências ordinárias e sujeitos comuns se tornem matéria legítima da arte. O documentário animado, ao recorrer à fabulação para abordar memórias traumáticas e

⁴¹ David Bordwell (1947-2024): Proeminente teórico e historiador do cinema norte-americano, expoente da vertente cognitivista nos estudos filmicos. Em sua obra *Figurations of Narrative*, o autor investiga como a estrutura formal do filme e as estratégias de narração operam para guiar a atividade mental do espectador na construção do sentido e na compreensão da fábula.

experiências subjetivas, insere-se precisamente nesse horizonte. Ele não apenas representa fragmentos da vida cotidiana, mas os reorganiza como signos sensíveis capazes de revelar dimensões profundas da experiência histórica. Nesse sentido, a animação não funciona como mero recurso ornamental, mas como dispositivo estético que reconfigura a partilha do sensível, tornando visíveis histórias, corpos e afetos que frequentemente permanecem à margem das formas tradicionais de representação.

Vivian Sobchack, citada por Elsaesser e Hagener (2018), argumenta incisivamente que “não experimentamos nenhum filme apenas através de nossos olhos. Vemos e compreendemos e sentimos os filmes com todo nosso ser corporal, influenciado por toda a história e o conhecimento carnal de nosso sensorio aculturado” (p. 134). Essa perspectiva fenomenológica sobre a percepção corporificada dialoga diretamente com a capacidade da fabulação em documentários animados de acessar e materializar o indizível do trauma.

Ao permitir que imagens instáveis, fragmentárias e subjetivas se comuniquem através da incerteza e da sugestão, a animação ativa não apenas a cognição, mas também a sensibilidade háptica e intermodal do espectador, transformando-o em um co-criador de sentidos. É essa ativação do "ser corporal" que confere ao documentário animado sua singular potência ética e estética na representação de realidades complexas e traumáticas. E é nesse cruzamento entre ética, estética e política que a fábula encontra sua maior potência no cinema documental animado. Ela não apenas representa o sofrimento: ela o reinscreve em formas outras, ela desloca as fronteiras do visível e nos convoca à escuta do inaudito. Através das narrativas fabulares, o documentário não apenas narra o mundo: ele o fabula para que possa ser, de novo, sentido.

Além da redefinição ontológica do cinema no ambiente digital, a abordagem de Lev Manovich sobre as “propiciações” das mídias computacionais oferece uma lente valiosa para compreender o empoderamento do público no documentário animado. Ao discutir essa perspectiva, Elsaesser e Hagener observam que a ampliação do conceito de remediação proposta por Manovich desloca a atenção para as possibilidades de uso oferecidas pelos meios digitais. Como afirmam os autores,

“a extensão de Manovich (2013, pp. 61–62) até a remediação dirige a atenção para o público e para seu empoderamento, enfatizando as propiciações: embora visualmente as mídias computacionais consigam imitar outras mídias de forma muito próxima de suas antecessoras, estas últimas hoje funcionam de maneira diferente. (...) Para usar um termo de Manovich, podemos dizer que os artefatos

remediados oferecem a seus usuários muitas ‘propiciações’ que a forma não digital anterior não oferecia” (ELSAESSER; HAGENER, 2018, p. 214–215).

Isso significa que, mesmo quando a aparência visual da animação remete a formas tradicionais, as estruturas de interação e as funcionalidades subjacentes são radicalmente novas. No contexto do documentário animado — especialmente em obras como *Grand Theft Hamlet* ou *The Remarkable Life of Ibelin* — essa ideia de “propiciações” torna-se particularmente relevante, pois os espectadores deixam de ocupar apenas a posição de receptores passivos e passam a integrar processos de participação e interpretação ativa. Nesse sentido, o documentário animado aproxima-se de formas de coautoria simbólica, como observa Jennifer Jane Serra (2011, p. 46), ao enfatizar que o sujeito representado pode assumir um papel próximo ao de colaborador na própria construção do filme.

2.10 – Traços estruturais da configuração documentarizante animada contemporânea

A partir das considerações anteriores, é possível identificar alguns traços recorrentes que caracterizam essa configuração documentarizante no âmbito do documentário animado contemporâneo. Esses traços não configuram um modelo fechado, mas indicam recorrências formais e discursivas que se manifestam de maneira variável nas obras analisadas, funcionando como vetores de leitura que atravessam o corpus desta pesquisa.

O primeiro desses traços diz respeito ao deslocamento da indexicalidade para o plano da enunciação. Nessa configuração, o estatuto documental já não se fundamenta prioritariamente na captura direta do real ou na evidência fotográfica como garantia de verdade. A legitimidade do discurso documentário passa a sustentar-se na coerência simbólica da construção narrativa, isto é, na articulação formal que organiza a experiência representada. A verdade deixa de depender da coincidência entre imagem e acontecimento e passa a operar no interior do discurso, na maneira como a obra estrutura seu ponto de vista e propõe algo sobre o mundo. A assertividade, portanto, não é abandonada, mas reformulada: o “propor algo sobre o mundo”, nos termos discutidos por Serra (2011), desloca-se da transparência mimética para a força organizadora da forma.

O segundo traço diz respeito à fragmentação temporal como forma do trauma. Nessa configuração documentarizante, a organização do tempo narrativo tende a refletir a descontinuidade própria da memória traumática, afastando-se de uma linearidade causal estável. A narrativa frequentemente se estrutura por meio de flashbacks não lineares, lacunas

que interrompem a progressão dos acontecimentos, repetições insistentes e retornos espectrais que desafiam a cronologia ordinária. O passado não aparece como algo concluído, mas como presença que irrompe no presente, reconfigurando a experiência do tempo. Nesse sentido, a noção de imagem-tempo, tal como elaborada por Deleuze, oferece um horizonte teórico pertinente, pois permite compreender como o cinema pode apresentar o tempo não como sequência homogênea, mas como duração fraturada e coexistência de camadas temporais. O trauma, assim, não se limita a constituir um tema narrativo: ele opera como princípio estruturador da montagem, determinando a forma pela qual o filme organiza sua temporalidade e convoca o espectador a experimentar essa ruptura.

O terceiro traço refere-se à fabulação como mediação do indizível. Nessa configuração documentarizante, a fabulação não se apresenta como ficcionalização gratuita ou ornamentação estética, mas como estratégia de elaboração simbólica diante de experiências que excedem a representação direta. Ela opera como um dispositivo capaz de reconfigurar o campo do sensível, reorganizando as condições de visibilidade e de enunciação do acontecimento traumático. Ao assumir essa função, a fabulação torna-se também instrumento de reinscrição histórica, permitindo que narrativas interrompidas, silenciadas ou fragmentadas sejam novamente articuladas sob outra forma. Trata-se, portanto, de um procedimento que organiza aquilo que não pôde ser plenamente vivido ou narrado no momento do acontecimento, instaurando uma cena simbólica na qual o indizível encontra mediação possível.

O quarto traço refere-se à centralidade da interioridade e do imaginário na construção documental animada. Nessa configuração, a imagem animada privilegia estados psíquicos, devaneios, lapsos da memória e espaços mentais que não encontram equivalência direta na exterioridade factual. O visível desloca-se da superfície empírica dos acontecimentos para a paisagem interior dos sujeitos, tornando perceptíveis processos subjetivos que escapariam à captação live-action. A animação, nesse sentido, não busca reproduzir o mundo tal como ele foi visto, mas dar forma às imagens mentais que o atravessam — lembranças fragmentadas, fantasias, projeções, medos e construções simbólicas. O documentário, assim, amplia seu campo de atuação ao incorporar o imaginário como dimensão legítima da experiência histórica e subjetiva.

O quinto traço refere-se à reconfiguração sensório-corpórea da experiência espectral. Nessa configuração documentarizante, a animação não atua apenas como

visualidade ilustrativa, mas como experiência sensível que mobiliza o corpo do espectador. A articulação entre som e imagem, o ritmo da montagem, as variações cromáticas e a instabilidade formal produzem um engajamento que ultrapassa a dimensão meramente informativa. O espectador não é convocado apenas a compreender racionalmente os acontecimentos, mas a senti-los em um nível háptico e afetivo, sendo atravessado por atmosferas, tensões e intensidades que ressoam corporalmente. O documentário, assim, deixa de operar exclusivamente como dispositivo de transmissão de dados ou testemunhos e se afirma como experiência sensível compartilhada, na qual percepção, emoção e reflexão se entrelaçam na construção do sentido.

2.11 – Documentário animado trauma-fábula, um movimento?

O percurso desenvolvido neste capítulo permitiu compreender que o documentário animado contemporâneo não se define apenas por uma escolha técnica ou estilística, mas por uma reorganização mais profunda de seus fundamentos epistemológicos, formais e sensíveis. A fabulação, longe de representar fuga do real, opera como mediação necessária diante de experiências traumáticas que excedem a representação direta. Ao deslocar o estatuto de verdade da evidência indexical para a coerência simbólica da enunciação, esse movimento documentarizante reformula o modo como o cinema propõe algo sobre o mundo.

Observou-se que, nesse contexto, o trauma não se limita a constituir um tema narrativo, mas atua como força estruturadora da montagem, fragmentando o tempo, tensionando a memória e exigindo dispositivos capazes de sustentar o indizível. A animação, por sua plasticidade e por sua inscrição no ambiente digital, torna-se meio privilegiado para essa operação, permitindo dar forma à interioridade, aos espectros da lembrança, às paisagens mentais e às experiências que escapam à captação direta. Ao mesmo tempo, a experiência espectral é reconfigurada: o documentário deixa de operar exclusivamente como instância informativa e passa a constituir-se como partilha sensível, ativando corpo, percepção e afetos.

Essa configuração documentarizante, portanto, pode ser compreendida como um movimento recorrente no cinema documental animado das últimas décadas, no qual trauma e fábula se articulam como estratégia estética, política e epistêmica. Não se trata de um modelo fechado, mas de um conjunto de vetores que atravessam obras distintas, manifestando-se de maneira variável conforme seus contextos históricos e suas escolhas formais.

Convém sublinhar, entretanto, que a noção de “movimento documentarizante trauma-fábula”, tal como delineada neste capítulo, não pretende instituir uma categoria fechada ou um modelo normativo aplicável a toda produção documental animada contemporânea. Trata-se, antes, de uma ferramenta heurística — um operador conceitual que permite identificar recorrências formais e epistemológicas em determinadas obras que articulam trauma, fabulação e animação como dispositivos interdependentes. Nem todo documentário animado se organiza a partir dessa lógica, assim como nem toda representação do trauma demanda a mediação fabuladora aqui descrita. O que se propõe é um campo de leitura possível, sustentado por convergências observáveis no corpus selecionado.

Do mesmo modo, importa reconhecer que esse movimento não se apresenta de maneira homogênea ou estável. Ele comporta variações, tensões e até contradições internas, conforme os contextos históricos, as escolhas formais e os regimes de produção envolvidos. A fabulação pode operar com intensidades distintas, ora mais alegórica, ora mais intimista, ora atravessada por dispositivos digitais participativos. Ao assumir essa heterogeneidade, a pesquisa reafirma seu caráter situado: não se trata de uma teoria universal do documentário animado, mas de uma proposição analítica construída a partir de um recorte histórico específico e de um conjunto delimitado de obras que evidenciam, de forma particularmente consistente, essa articulação entre trauma, fábula e reconfiguração do sensível.

A tabela a seguir sintetiza obras que exemplificam o movimento documentarizante trauma e fabula delimitado neste capítulo.

**Obras associadas ao movimento
documentarizante trauma-fábula**

Obra	Alinhamento ao movimento documentarizante trauma-fábula
<i>Persépolis</i> (2007)	Articula memória autobiográfica e trauma histórico da Revolução Iraniana por meio de uma estilização gráfica que privilegia a interioridade e a subjetividade. A animação atua como mediação simbólica da experiência política e do processo de formação identitária.
<i>Valsa com Bashir</i> (2008)	Constrói a memória traumática da Guerra do Líbano por meio de fabulação onírica e fragmentação temporal. A animação organiza o indizível do trauma e desloca o estatuto <i>documental</i> da evidência factual para a reconstrução simbólica da lembrança.
<i>Flee</i> (2021)	Reinscreve a experiência do exílio e da violência política em uma narrativa animada que protege a identidade <i>do sujeito</i> e permite a elaboração simbólica da memória traumática. A fabulação opera como dispositivo ético e epistêmico.
<i>The Remarkable Life of Ibelin</i> (2024)	Expande o campo documental ao integrar universo digital e fabulação como dimensão ontológica da existência. A animação não apenas representa a interioridade, mas constitui o próprio espaço vital do sujeito, articulando trauma, memória e comunidade virtual.
<i>Onde Está Anne Frank</i> (2021)	Reativa a figura de Kitty como dispositivo fabular de reinscrição histórica. A animação atualiza o trauma do Holocausto ao deslocá-lo para o presente e ao reconfigurar o campo sensível da memória coletiva.
<i>Grand Theft Hamlet</i> (2023)	Utiliza um ambiente digital interativo para fabular o colapso social e económico vivido durante a pandemia. A <i>mise-en-scène</i> virtual articula trauma contemporâneo, performatividade e coautoria, expandindo o documentário para um espaço tecnológico-participativo.

Essas obras, embora distintas em temática, contexto e estilo, convergem na adoção da fabulação como mediação do trauma e na utilização da animação como dispositivo formal capaz de reorganizar o sensível. Elas exemplificam, de modos variados, o movimento documentarizante aqui delineado, no escopo dessa dissertação três foram destacadas no corpus a seguir para, dentro da análise fílmica destacarem formalmente como a articulação entre a trama, trauma e fábula produzem resultados efetivos na produção e pesquisa documental para o cinema. Resumo descritivo de obras inseridas na tabela acima que não entraram no corpus analítico aprofundado da dissertação e seus enquadramentos quanto organização narrativa (trama) – temporalidade – montagem -regime imagético e fabulação.

2.12 – *Grand Theft Hamlet*: fabular em meio ao colapso

Dirigido por Pinny Grylls e Sam Crane, *Grand Theft Hamlet* (2023) apresenta uma proposta documental singular construída inteiramente a partir do ambiente digital do videogame *Grand Theft Auto V*. Durante o período de isolamento da pandemia de Covid-19, dois atores britânicos decidem encenar *Hamlet* dentro do universo do jogo, transformando o espaço virtual em palco, ambiente social e dispositivo de registro. A obra assume, assim, uma natureza híbrida: o mundo digital funciona simultaneamente como cenário performativo e como meio de documentação. Nesse contexto, o próprio ato de filmar é deslocado para dentro do jogo, frequentemente mediado por uma jogadora que atua como uma espécie de cinegrafista interna ao ambiente virtual, registrando ensaios, encontros e conflitos entre os participantes. O documentário emerge, portanto, de uma experiência performativa compartilhada no interior do espaço digital. É precisamente nessa articulação entre jogo, performance e registro que o filme se aproxima da configuração documentarizante dentro da forma denominada nessa dissertação, na qual a fabulação não se opõe ao real, mas opera como dispositivo de reorganização sensível da experiência.

A partir dessa configuração, o teatro é transplantado para o ambiente caótico de *Grand Theft Auto V*, convertendo o espaço digital em palco de elaboração simbólica do trauma pandêmico. A encenação de *Hamlet* não opera como simples adaptação intertextual, mas como gesto de sobrevivência estética diante do isolamento social. O jogo funciona como uma zona de exceção simbólica, na qual as regras ordinárias da vida cotidiana são suspensas e novas formas de experiência tornam-se possíveis. Como observa Johan Huizinga: “No interior do círculo do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade. [...] Somos e fazemos coisas diferentes.” (HUIZINGA, 2007, p. 15).

Narrativamente, o filme organiza-se menos como registro de uma apresentação final e mais como processo: ensaios, conflitos, interrupções e falhas estruturam a própria trama. A tentativa de encenar Shakespeare durante o lockdown articula precariedade material, tensões pessoais e persistência criativa. O trauma coletivo da pandemia não surge como tema explícito, mas como condição estrutural que atravessa decisões, rupturas e deslocamentos narrativos. Nesse contexto, a fabulação não ilustra o real: ela o reinscreve. Como observa Jennifer Jane Serra, “o que difere o documentário animado é a forma como a animação é utilizada que, neste caso, está intimamente ligada ao tipo de representação que se faz do mundo.” (SERRA, 2011, p. 30).

A organização temporal rompe a linearidade clássica e incorpora o imprevisto como matéria formal. Ensaaios são constantemente interrompidos por invasões de outros jogadores, ruídos domésticos, falhas técnicas e conflitos externos. O passado shakespeariano, o presente pandêmico e o espaço digital coexistem em camadas temporais sobrepostas. Tal configuração aproxima-se do que Elsaesser e Hagener identificam no cinema digital contemporâneo, no qual a imagem já não se refere apenas a um objeto representado, mas transforma-se num acontecimento que afeta o corpo do espectador e o envolve numa situação perceptiva e temporal. A própria lógica da telepresença redefine a ação cinematográfica, exigindo reconsiderar o que é que realmente estamos fazendo quando fazemos coisas com o computador. Nesse sentido, glitches, atrasos e quedas de conexão deixam de ser ruídos e tornam-se elementos constitutivos da linguagem.

No plano imagético, o jogo não funciona como cenário neutro, mas como dispositivo simbólico. Huizinga lembra que “o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade” (HUIZINGA, 2007, p. 5), e é justamente essa manipulação imagética que transforma o ambiente urbano virtual em uma espécie de ruína trágica contemporânea. A encenação fragmentada e constantemente interrompida aproxima-se do que Georges Didi-Huberman identifica como ética da imagem em ruínas, na qual a incompletude não constitui falha, mas forma de resistência.

Ao final, a transmissão ao vivo da peça amplia o regime participativo da obra e confirma o caráter documental da experiência. *Grand Theft Hamlet* deixa de operar apenas como registro de processo e torna-se acontecimento coletivo, no qual fabulação, jogo e performance digital convergem. Nesse sentido, o filme se inscreve plenamente no movimento documentarizante trauma-fábula ao deslocar a indexicalidade para a enunciação digital, fragmentar o tempo através da instabilidade performativa e utilizar a fabulação como mediação simbólica do trauma contemporâneo.

Como observa Huizinga a respeito da tragédia, “a mais tremenda seriedade é apresentada sob uma forma lúdica” (HUIZINGA, 2007, p. 190). Em *Grand Theft Hamlet*, o lúdico digital torna-se precisamente o espaço em que essa seriedade se manifesta. Assim, o filme não documenta a pandemia por registro direto, mas por reencenação simbólica. Ao transformar o ambiente virtual em espaço de fabulação coletiva, demonstra que o documentário contemporâneo pode reorganizar o sensível através do digital, convertendo precariedade em linguagem e fracasso em forma. Fabular, aqui, é persistir.

2.13 – *Persépolis*: trauma exilado e fabulação como forma de testemunho

Dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud, *Persépolis* (2007) constitui uma narrativa autobiográfica animada que acompanha a trajetória de Satrapi desde sua infância durante a Revolução Iraniana até sua experiência de exílio na Europa. Baseado na graphic novel homônima da própria autora, o filme articula memória pessoal e história coletiva por meio de uma linguagem gráfica deliberadamente estilizada, na qual o testemunho emerge não como simples registro factual, mas como experiência sensível e subjetiva. A animação funciona, dessa forma, como dispositivo de mediação entre memória individual e trauma histórico, tornando visível o impacto político e afetivo da repressão sobre a vida cotidiana, sobre a formação da identidade e sobre o corpo feminino. Aproximando-se assim da configuração documentarizante como colocada aqui, como referência. A fabulação gráfica não se opõe ao real, ela opera como forma de reorganização sensível da experiência histórica.

No plano da configuração narrativa, a trajetória da protagonista organiza-se em torno de um movimento recorrente de deslocamento e desencaixe: fuga e retorno, pertencimento e estranhamento, liberdade desejada e memória persistente. O exílio não aparece apenas como deslocamento geográfico, mas como condição existencial que reorganiza a relação entre identidade e território. Quando Marjane retorna ao Irã após sua estadia na Europa, confronta-se com um país transformado e com uma subjetividade igualmente fragmentada. O trauma manifesta-se, assim, como experiência de desencontro entre passado e presente, configurando aquilo que Cathy Caruth identifica como “trauma regresso”, no qual o acontecimento retorna à consciência de maneira tardia e deslocada.

Essa dinâmica se evidencia na própria organização temporal da narrativa. *Persépolis* evita uma linearidade reconciliadora e expõe o trauma como uma experiência persistente e retardada, cuja compreensão só se torna possível de maneira retrospectiva. Como observa Cathy Caruth, “o trauma parece ser muito mais do que uma patologia (...) é sempre a história de uma ferida que clama, que nos interpela na tentativa de nos contar uma realidade ou verdade que não está de outro modo disponível.” (CARUTH, 1996, p. 4, tradução nossa). O passado, neste aspecto, não se apresenta como um bloco estável de acontecimentos já resolvidos, mas como uma matéria que retorna em lampejos, ecos e ressonâncias que atravessam o presente da narrativa. A história traumática então se constitui como uma experiência que só pode ser compreendida em seu atraso, quando o acontecimento retorna para reorganizar o campo da memória. Como afirma a autora, “a história do trauma (...) é a

história de uma experiência retardada.” (CARUTH, 1996, p. 7–8, tradução nossa). O funcionamento narrativo do filme evidencia esse tipo de operação formal — rupturas, retornos e lacunas — por meio das quais o trauma reorganiza a articulação temporal da memória e transforma o passado em uma presença que insiste.

No plano imagético, a escolha estética do preto e branco e a simplicidade gráfica do traço não se apresentam como estilo neutro, mas como dispositivo de mediação simbólica. A animação permite tornar visível uma dimensão afetiva e psíquica da experiência traumática que dificilmente seria captada por um registro estritamente factual. Nesse sentido, a fabulação gráfica participa daquilo que Jacques Rancière descreve como redistribuição do sensível: “É um recorte dos tempos e dos espaços do visível e do invisível, da palavra e do ruído (...)” (RANCIÈRE, 2009, p. 16–17). O filme reorganiza o campo do visível ao tornar perceptível uma experiência histórica frequentemente silenciada, reconfigurando quem pode falar, o que pode ser visto e como a memória coletiva se torna sensível.

Essa dimensão é reforçada pela especificidade do documentário animado discutida por Jennifer Jane Serra. Segundo a autora, “O tratamento subjetivo que o documentário animado oferece aos seus temas permite explorar a representação visual de sentimentos, pensamentos e visões de mundo dos personagens.” (SERRA, 2011, p. 48). “Personagens animados permitem que os espectadores se identifiquem com eles mais facilmente...” (FIERLINGER apud SERRA, 2011, p. 48). A animação, portanto, não funciona como mera ilustração do real, mas como mecanismo de elaboração simbólica da memória traumática, reorganizando o visível e ampliando as possibilidades de partilha da experiência histórica.

Nesse sentido, *Persépolis* insere-se plenamente no movimento documentarizante trauma-fábula identificado nesta dissertação. O filme trata o trauma como força organizadora da forma narrativa, utiliza a fabulação gráfica como meio de reinscrição histórica e desloca o estatuto documental da prova indexical para a enunciação sensível. A verdade documental emerge, assim, menos da evidência factual do acontecimento e mais da coerência simbólica da experiência narrada, na qual memória, imaginação e história se entrelaçam para tornar partilhável aquilo que, de outra forma, permaneceria indizível.

2.14 – *Flee*: trauma, identidade e pertencimento como forma

Dirigido por Jonas Poher Rasmussen, *Flee* (2021) constitui um documentário animado em primeira pessoa que acompanha o relato de Amin — pseudônimo do protagonista real — sobre sua fuga do Afeganistão durante a infância e sua posterior reconstrução de vida na Europa. Baseado em entrevistas realizadas ao longo de vários anos entre o diretor e o protagonista, o filme articula memória íntima, deslocamento geopolítico e construção identitária por meio de uma linguagem animada que tensiona deliberadamente as fronteiras entre testemunho, fabulação e documentação. A animação assume aqui uma função ética e epistêmica: ao preservar o anonimato do narrador e permitir a visualização de memórias fragmentadas, ela torna comunicável uma experiência traumática marcada por silêncios, adiamentos e interditos. Aproximando-se, nesse sentido à denominada configuração documentarizante nos termos colocados nessa dissertação, onde a fabulação animada não se opõe ao real, mas atua como dispositivo de mediação sensível da memória histórica.

No plano da configuração narrativa, o filme organiza-se como investigação retrospectiva que se revela gradualmente em camadas. A história emerge por meio de entrevistas e lembranças nas quais Amin revisita episódios de sua infância, sua travessia clandestina pela Europa e os segredos que sustentaram sua sobrevivência. A progressão dramática evidencia uma tensão central: para permanecer vivo e alcançar asilo, Amin precisou fabricar identidades, ocultar origens e negociar continuamente sua própria história. A narrativa, portanto, não organiza apenas os acontecimentos vividos, mas expõe os processos de cisão e performance que acompanham a experiência do exílio. O trauma aparece, assim, menos como um evento isolado e mais como condição persistente que reorganiza a relação entre memória, identidade e pertencimento.

Essa dimensão torna-se particularmente evidente na organização temporal da obra. *Flee* estrutura-se por memórias fragmentadas, lapsos e retornos que revelam o trauma como experiência descontínua. Flashbacks surgem como reconstruções parciais, enquanto certos episódios permanecem difusos ou são revelados apenas tardiamente, indicando que o tempo da memória traumática não coincide com o tempo cronológico da narrativa. Nesse processo, o som assume papel documentarizante decisivo. Como observa Jennifer Jane Serra, “outra questão relevante suscitada pela relação entre animação e documentário é o papel desempenhado pelo áudio (...). No documentário animado há um substrato do mundo real que não reside na imagem, mas sim no áudio” (SERRA, 2011, p. 46). Em *Flee*, vozes, pausas e

silêncios sustentam uma dimensão de realidade que ultrapassa a representação visual, configurando uma paisagem sensorial na qual medo, exaustão e vulnerabilidade tornam-se perceptíveis.

No plano imagético, a animação opera como mediação simbólica entre memória e experiência vivida. Mais do que reconstituir acontecimentos, o filme procura visualizar estados subjetivos — medo, desorientação, nostalgia e desejo de pertencimento — que atravessam o testemunho de Amin. Nesse sentido, a animação não funciona como ornamento estilístico, mas como forma de elaboração da memória traumática. Cores, contornos e níveis de nitidez variam conforme a densidade da lembrança: certas imagens se intensificam, enquanto outras se dissolvem ou permanecem incompletas, indicando que o testemunho emerge como reconstrução sensível e não como evidência visual direta.

Nesse sentido, *Flee* insere-se plenamente no movimento documentarizante trauma-fábula identificado nesta dissertação. O filme desloca o estatuto documental da prova indexical para a coerência simbólica da enunciação, sustentando a verdade do testemunho na forma narrativa e na experiência sensível que produz. O trauma organiza a própria estrutura da narrativa — marcada pela identidade fabricada para sobreviver —, reorganiza a temporalidade por meio de fragmentos e adiamentos, e convoca a animação como dispositivo de mediação ética e estética. Assim, *Flee* exemplifica a transformação contemporânea do documentário em experiência formal de memória e testemunho, na qual fabulação e verdade não se excluem, mas se articulam na elaboração sensível do trauma histórico.

CAPITULO III – ESTUDOS DE CASO

3.1 – Procedimentos Metodológicos

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de natureza interpretativa e analítica, fundamentada na análise formal-narrativa do filme enquanto objeto estético. Parte-se do pressuposto de que o documentário animado não deve ser investigado apenas em seu conteúdo temático, mas sobretudo na maneira como organiza formalmente a experiência que narra. Assim, o método empregado centra-se na observação da configuração estrutural e temporal das obras que compõem o corpus, buscando compreender como o trauma se torna princípio organizador da narrativa e como a fabulação opera como meio de elaboração simbólica.

O procedimento analítico articula três eixos complementares:

(1) Análise da configuração narrativa (trama):

Examina-se como os filmes estruturam seus acontecimentos, organizam a progressão dramática e constroem a relação entre passado e presente. Nesse eixo, considera-se a disposição dos eventos, a presença de investigações retrospectivas, retornos, fragmentações temporais, elipses e sobreposições. O objetivo é identificar de que maneira a experiência traumática interfere na linearidade narrativa e reconfigura o tempo fílmico.

(2) Análise da temporalidade e da montagem:

Observa-se como a organização temporal se manifesta na montagem e na articulação entre memória, testemunho e reconstrução. Busca-se compreender como o trauma produz rupturas cronológicas, repetições ou lacunas, bem como de que forma a animação permite materializar essas discontinuidades. A atenção recai sobre o modo como o filme constrói o tempo como experiência sensível, e não apenas como sequência cronológica de eventos.

(3) Análise do regime imagético e da fabulação:

Investiga-se a especificidade da imagem animada enquanto dispositivo de mediação simbólica. Consideram-se os traços estilísticos, as escolhas cromáticas, as estratégias de estilização e as operações metafóricas que configuram a fabulação. Nesse eixo, a análise

busca compreender como a animação atua não como ilustração do real, mas como mecanismo de elaboração da memória traumática, reorganizando o visível e produzindo diferentes formas de partilha do sensível.

O corpus principal é composto pelos filmes *Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2008), *Onde Está Anne Frank* (Ari Folman, 2021) e *A Extraordinária Vida de Ibelin* (Benjamin Ree, 2024). A escolha dessas obras fundamenta-se em dois critérios centrais: (a) a presença do trauma como elemento estruturante da narrativa e (b) a utilização da fabulação como eixo formal de desenvolvimento. Os demais filmes mencionados ao longo do trabalho atuam como referenciais comparativos e ampliadores do campo analítico.

A análise comparativa entre as três obras não busca estabelecer hierarquias de valor, mas identificar convergências e variações nas formas de organização do trauma e nas operações da fabulação. O procedimento metodológico, portanto, não se limita à descrição narrativa dos filmes, mas concentra-se na investigação de seus dispositivos formais, entendendo o cinema como prática estética capaz de reorganizar a experiência histórica e subjetiva.

Desse modo, esta dissertação adota uma perspectiva configuracional da narrativa, na qual o trauma é compreendido como categoria estruturante da forma e a fabulação como meio de elaboração simbólica. A metodologia proposta permite deslocar a análise do plano exclusivamente temático para o plano formal-temporal, evidenciando como o documentário animado contemporâneo transforma a experiência traumática em princípio organizador de sua própria linguagem.

3.1 — Valsa com Bashir - ARI FOLMAN

A análise de *Valsa com Bashir* permite observar de que modo os pressupostos teóricos discutidos anteriormente — especialmente a compreensão do trauma como princípio de reorganização da trama e da fábula como meio de elaboração simbólica da experiência — se materializam na construção formal do documentário.

Sonhos, traumas e batalhas do invisível.

Quando somos convocados à experiência audiovisual que é *Valsa com Bashir*, sem conhecimento prévio, somos conduzidos por uma jornada que aborda a guerra muito além de um fato histórico: ela é apresentada como fragmento da alma. A memória aparece esgarçada, com fendas que não cessam de sangrar, desafiando o próprio ato de lembrar.

A maneira como *Valsa com Bashir* aborda a guerra, não como um mero fato histórico, mas como um “fragmento da alma”, ressoa profundamente com a compreensão do trauma proposta por Cathy Caruth. A formulação da autora funciona aqui como chave interpretativa geral para a leitura do filme, oferecendo um horizonte conceitual a partir do qual as diferentes manifestações da memória traumática serão analisadas a seguir. Caruth argumenta que a experiência traumática transcende a dimensão psicológica individual, apresentando-se como um enigma fundamental na relação do psiquismo com a realidade. Para ela, o trauma não é simplesmente o efeito da destruição, mas, fundamentalmente, um enigma da sobrevivência (CARUTH, 1996). Ao se concentrar nas memórias esgarçadas e nas fendas que “não cessam de sangrar”, o filme de Ari Folman dramatiza a ideia de que o trauma se manifesta na repetição intrusiva de alucinações e fenômenos recorrentes, desafiando a própria lógica da lembrança linear e direta. A investigação das lacunas e o uso do esquecimento como dispositivo narrativo em *Valsa com Bashir* alinham-se à noção de Caruth de que a experiência traumática envolve um paradoxo: o encontro aparentemente direto com o evento violento pode coexistir com a incapacidade de compreendê-lo plenamente, fazendo com que a experiência se revele apenas de forma retardada (CARUTH, 1996, p. 91–92).

O filme trata da reconstrução de lembranças opacas de Ari Folman e seus companheiros durante a invasão israelense ao Líbano, em 1982. Mais do que documentar, ele encena a investigação de lacunas, usando o esquecimento como dispositivo narrativo. A problemática da memória cinematográfica também pode ser iluminada por uma formulação

particularmente sugestiva de Rancière: a ideia do “plano ausente”. Segundo o autor, a memória não se limita a recuperar imagens previamente registradas; ela frequentemente produz imagens necessárias para preencher lacunas da experiência. Assim, a aparição de um personagem ou de um acontecimento na narrativa cinematográfica resulta da articulação de múltiplas presenças e ausências. Como observa Rancière, “una aparición está hecha de multitud de apariciones y desapariciones” (RANCIÈRE, 2001, p. 76). Essa formulação ajuda a compreender a lógica visual de obras como *Valsa com Bashir*, nas quais a animação não reproduz imagens documentais existentes, mas cria imagens que tornam visível aquilo que permaneceu ausente ou inacessível no registro histórico.

A obra, provocada ao próprio autor como um meio investigativo e forma de purgação de suas angústias, acaba por configurar-se como uma entidade em busca de meios de representação de situações que pareciam impossíveis de serem tocadas. O período cronológico do cinema no qual *Valsa com Bashir* se insere corresponde à primeira década do novo milênio. Embora esse recorte não seja objeto desta dissertação, essa breve digressão permite uma reflexão cujos desdobramentos podem dialogar, ao menos em parte, com os casos aqui também analisados. As questões imperialistas, fortemente confrontadas a partir dos eventos de 11 de setembro, amplificaram debates e investigações sobre múltiplos acontecimentos históricos, situações políticas e grupos ideológicos espalhados por todo o Oriente Médio — de Israel à margem extrema do Afeganistão. Essas regiões, marcadas por constantes reajustamentos políticos, reassentamentos e crises, foram atravessadas por intensas disputas. E o cinema documental, mantendo sua vocação de interpretar os problemas da realidade, eclodiu em uma grande onda de investigações sobre temas diversos — não como mero reflexo do 11 de setembro, mas como tangência de um grande eixo de inquietações globais. Nesse contexto, Jennifer Jane Serra destaca que:

“Nos últimos anos, o documentário animado vem sendo pesquisado cada vez mais em centros acadêmicos e ganhando espaço em festivais como, por exemplo, o 20º International Documentary Film Festival Amsterdam, que teve o documentário animado como tema de um de seus programas especiais, em 2007. Em 2008, a produção israelense *Waltz With Bashir* (*Valsa com Bashir*), de Ari Folman, foi lançado como o primeiro documentário animado de longa metragem e ganhou diversos prêmios em torno do mundo, como o Globo de Ouro de Melhor Filme Estrangeiro” (SERRA, 2011, p. 22).

Essa observação sublinha o crescente reconhecimento e a relevância de *Valsa com Bashir* no cenário do documentário animado, marcando um ponto de inflexão para o gênero. Nesse contexto, *Persépolis* e *Valsa com Bashir*, quase contemporâneos, abrem caminhos para olhares sobre dois países tão distintos, abordando questões profundas sobre suas sociedades e

temas históricos recentes. O mesmo ocorre em *Flee*, cuja jornada de um personagem e sua família é impulsionada por um histórico político-social árduo no Afeganistão.

Talvez, em parte, essa grande ‘onda’ de repensar o mundo diante de uma nova realidade tenha funcionado como catalisadora também para Folman. Contudo, o que motivou o autor a dar curso à sua produção foi, de forma declarada e absolutamente deliberada, o trauma. As feridas que a guerra com o Líbano insistia em manter enterradas em suas memórias precisavam ser tratadas de alguma maneira.

Refletir sobre *Valsa com Bashir* sem tratar do trauma é negligenciar sua estrutura profunda. Muito além de explicações racionais, o filme mergulha no irracional — o pesadelo, o sintoma, a elipse. Ari Folman, embora aprofunde muitos temas, escapa, de forma aterradora, de um dos traumas mais fundamentais que o tema impõe: o do papel do Estado perpetrador. Este, naturalmente, é o cerne mais doloroso da obra e, numa análise derradeira, passa praticamente desconsiderado. Folman foca no trauma da experiência do batalhão, no trauma singular, e pouco aborda o trauma coletivo e o poder do opressor. É sempre importante pontuar isso ao tratar do filme, pois, embora seu papel como vetor de linguagem cinematográfica documental não perca potência — especialmente pela virtude revolucionária de fazer uso da animação como recurso —, o filme se macula parcialmente ao abster-se de uma autocrítica política. Subtrai-se do documentário essa frente, e esse silêncio é assumido como uma lacuna, feito uma fenda — agora cínica — de travessia no mar vermelho.

À luz dos procedimentos metodológicos adotados nesta pesquisa — que privilegiam a análise da configuração narrativa, da temporalidade/montagem e do regime imagético — a abertura de *Valsa com Bashir* revela-se potente para compreender como o trauma se instaura não apenas como tema, mas como possível princípio organizador da forma.

O filme vale-se de notável qualidade técnica e adota um formato híbrido que articula entrevistas gravadas, com sequências inteiramente animadas que encenam sonhos, alucinações e fragmentos de memória. Essa escolha formal não é contingente. Ela constitui uma decisão narrativa que já antecipa o eixo central da obra: a memória traumática não será apresentada como relato linear de fatos, mas como experiência fraturada que demanda mediação imagética.

3.2.1 –Configuração narrativa: o trauma como sintoma inaugural

A obra inicia-se de forma abrupta e deliberadamente desestabilizadora. Uma matilha de cães corre violentamente pelas ruas de uma cidade. Não sabemos o que perseguem. Não sabemos de onde vêm. O espectador é lançado diretamente em uma situação de ameaça.

1’00” — A sequência de abertura apresenta a corrida dos cachorros sob tons cinza e mostarda. A paleta cromática já instaura um regime visual turvo, opaco, amargo. Um cachorro corre com expressão selvagem; outro se junta; depois três; logo uma matilha inteira. A trilha sonora tensa dita o ritmo da corrida. Os animais arfam em semi-rosnados ofegantes. A montagem não explica — ela intensifica. A perseguição é pura energia. Os cães atravessam ruas, passam por pessoas que se afastam assustadas. Um deles detém-se diante de um rapaz caído, rosna, mas retoma a corrida. Ao final de noventa segundos, toda a matilha para diante de um pequeno edifício, encarando um homem que observa da janela.



(Fig 12) A matilha de cães do pesadelo

Sob a perspectiva da configuração narrativa, essa escolha é significativa: o filme não começa pelo contexto histórico da guerra, mas por um sintoma. Adiante descobriremos que o trauma aparece antes da explicação. Antes do fato, há a imagem recorrente. A narrativa, portanto, organiza-se retrospectivamente: parte-se do efeito para buscar a causa. Essa decisão parece indicar que a experiência traumática pode operar como eixo estruturador da progressão dramática, hipótese que será investigada ao longo da análise.

Descobrimos então que se trata do relato de Boaz Rein-Buskila, ex-companheiro de batalhas de Ari Folman, que desabafa em um balcão de bar. O sonho recorrente dos cães que o perseguem constitui o gatilho da investigação. Aqui se estabelece claramente a questão

traumática: o retorno involuntário da imagem. Não se trata de lembrança voluntária, mas de repetição intrusiva. O sonho não é metáfora livre; é sintoma.

Temporalidade e montagem: o sonho como ruptura do tempo linear

Aos 3'00", inicia-se em voice over o depoimento de Boaz. A conversa no bar é apresentada sob a mesma lógica visual animada da sequência onírica, o que dissolve a fronteira rígida entre sonho e realidade. Essa continuidade formal materializa a proposta analítica de que o trauma pode interferir na organização do tempo fílmico e nas estratégias de montagem. No bar, Boaz afirma: são 26 cães. Ele se lembra de cada um. Cada olhar. Cada ferida. Cada expressão.

A narrativa retrocede então ao Líbano:

4'34" — Um batalhão marcha em silêncio pela noite. Cães latem, denunciando a presença das tropas. Alguém precisa silenciá-los. A montagem alterna e sobrepõe o relato verbal com a encenação animada da missão.

Ari pergunta: “Mas por que você?”

Boaz responde: “Eles sabiam que eu não conseguiria atirar em uma pessoa... Então, ok — atire nos cães.”

5'05" — Um atirador mira um cão que late em uma viala. Disparo. O corpo cai.



(Fig.13) O cão assassinado

Essa articulação entre depoimento presente e reconstrução animada do passado explicita o segundo eixo metodológico: a temporalidade não se organiza de maneira linear, mas por sobreposições entre presente testemunhal e passado reencenado. A hipótese interpretativa aqui considerada é que o trauma produz uma montagem descontínua, em que o tempo da guerra invade o tempo do agora.

Além disso, a repetição — 26 cães — evidencia o mecanismo de fixação traumática. A contagem numérica funciona como índice de insistência mnêmica.

A questão traumática aqui é dupla:

1. A impossibilidade de matar humanos.
2. A substituição dessa violência por outra — matar animais.

O dilema moral desloca o horror. O trauma não nasce apenas do ato de matar, mas da consciência de ter matado sob uma lógica que preserva a própria imagem moral (“não sou capaz de atirar em pessoas”) enquanto desloca a violência para outra forma.

Regime imagético e fabulação: por que animação?

Sob o terceiro eixo metodológico, a análise do regime imagético torna-se central.

A animação não ilustra o relato; ela o fabula. A escolha pela animação permite que o sonho não seja apenas mencionado, mas experimentado visualmente. O espectador não escuta sobre o pesadelo — ele o atravessa.

Comparativamente, como aponta Eliane Gordeeff ao analisar a sequência animada em *Frida* (Julie Taymor, 2002), a animação possui a capacidade de transcender o realismo fotográfico e alcançar um nível de comunicação emocional e simbólica que seria inviável no live action puro. A materialidade do traço, o peso das cores e o ritmo do movimento comunicam a dimensão visceral da experiência — “dói até os ossos”.

No caso de *Valsa com Bashir*, a estilização dos cães — olhos arregalados, movimentos abruptos, cromatismo saturado — produz um efeito de ameaça que ultrapassa a mera representação factual. A fabulação opera como intensificação simbólica do sintoma.

Documentar essa sequência em formato estritamente realista implicaria riscos éticos e estéticos consideráveis: a reprodução fotográfica de tiros contra cães poderia deslocar o foco para o choque imediato, interferindo, talvez, na dimensão psíquica da experiência. A animação, ao contrário, permite manter a violência como imagem mediada — não suavizada, mas simbolicamente elaborada.

3.2.2 – A lacuna como motor narrativo

A conversa avança. Boaz pergunta a Ari se ele não possui nenhum flashback do Líbano. Ari responde que não. Nenhuma memória clara. Nada. Essa ausência constitui o verdadeiro ponto de inflexão narrativa. Se Boaz é perseguido por imagens insistentes, Ari sofre da lacuna. O trauma manifesta-se de formas distintas: excesso e ausência.

Boaz insiste: Ari estava a cem metros dos massacres.

Ari nega lembrar.

Aqui a configuração narrativa se estabelece definitivamente: a obra deixa de ser apenas relato do trauma de Boaz e transforma-se em investigação da própria amnésia de Ari.

O trauma, portanto, não é apenas o evento violento, mas a fratura da memória que impede sua integração narrativa. A escolha de iniciar o filme com uma sequência onírica pode ser compreendida como estratégia fabular deliberada: antes de abordar diretamente o massacre de Sabra e Shatila, o filme introduz o espectador na lógica do retorno sintomático.

O sonho funciona como dispositivo inaugural da trama.

Sonho como referência fabular

Sob o prisma da fabulação, o sonho cumpre função estruturante. Ele é a forma primária pela qual o trauma retorna à consciência: repetição imagética que insiste até ser interpretada. A fabulação aqui não significa invenção ficcional arbitrária, mas reorganização simbólica do vivido. O sonho torna visível o que não pôde ser simbolizado no momento da experiência.

Ao escolher iniciar o filme com uma sequência onírica, Folman estabelece uma referência fabular que atravessará toda a obra: o passado não será recuperado por cronologia objetiva, mas por imagens que emergem como visões.

Sonho, dispositivo e som articulam-se como tríade formal: Num primeiro polo o sonho inaugura o sintoma, no segundo polo o dispositivo animado possibilita sua figuração e no terceiro, o som — respiração ofegante, trilha tensa — intensifica a corporeidade da memória.

Ao final do encontro no bar, sob a noite chuvosa, Ari promete pensar em algo. Esse gesto aparentemente simples constitui, na economia narrativa do filme, o momento em que a experiência traumática deixa de ser apenas relato isolado e passa a configurar-se como problema investigativo.

A partir dessa cena, a trama está instaurada.

O trauma deixa de ser apenas experiência individual de Boaz e passa a operar como eixo de investigação de Ari, é nesse ponto que analisaremos como o trauma pode exercer interferência nas propostas de montagem e na organização formal da narrativa, enquanto a fabulação — por meio da animação — atua como meio de elaboração simbólica da memória que insiste, retorna ou se ausenta.

O primeiro flashback: a emergência da imagem traumática

7'20" — Ari Folman dirige pelas ruas de Tel Aviv. A câmera acompanha o interior do carro sob chuva constante; escutam-se as paletas do limpador de para-brisa em ritmo repetitivo, quase hipnótico. O ambiente sonoro não é neutro: ele constrói uma atmosfera introspectiva. A trilha orquestral, de acordes melancólicos e arrastados, sugere suspensão e latência. O corpo do cineasta encontra-se no presente — mas sua narração já anuncia o retorno do passado. Ele relata que, após o encontro com Boaz, naquela mesma noite de 2006, teve seu primeiro flashback em vinte anos. Não uma lembrança organizada, mas uma irrupção imagética: Beirute. Os campos de Sabra e Shatila. O massacre.

Sob o eixo da configuração narrativa, essa cena é decisiva. O filme desloca-se do relato do sintoma alheio (Boaz) para a emergência do sintoma próprio (Ari). A memória que antes estava ausente começa a manifestar-se sob a forma de fragmento visual. A narrativa passa,

então, a organizar-se não apenas como escuta do outro, mas como investigação da própria lacuna.

3.2.3 – A imagem do mar: nascimento visual da memória

7'55" — Um homem boia sob as águas do mar, olhando o céu. Foguetes sinalizadores iluminam a noite. Ao fundo, edifícios costeiros apresentam fraturas nas fachadas, marcas de bombardeio. Outros soldados emergem lentamente da água.



(Fig.14) – Erguendo-se do mar onírico.

A paleta cromática retorna ao tom mostarda que já havia aparecido na sequência inicial dos cães, mas agora assume densidade simbólica mais intensa. O mostarda não é apenas escolha estética; ele produz uma atmosfera de decomposição e suspensão. A cor parece saturar o ar, como se a memória estivesse envolta por poeira ou fumaça.

A saída dos soldados do mar é lenta, quase ritualística. Desnudos, caminham errantes em direção à praia. A cena carrega uma ambiguidade potente: há algo de nascimento e algo de fantasmagórico. Não se trata de um desembarque militar convencional; mas talvez de certa angústia de uma imagem soterrada.

Essa sequência sugere uma proposta analítica relevante: a memória traumática não se apresenta como narrativa discursiva, mas como imagem isolada, que antecede qualquer explicação contextual. O flashback não é relato; é visão. Fator interessante para o olhar sobre a montagem e a temporalidade em si.

À medida que os soldados caminham e vestem seus uniformes, seguram fuzis e assumem postura militar, a cena parece realizar uma transição simbólica do estado bruto da

lembrança para sua progressiva articulação narrativa. Os tons terrosos vão sendo substituídos gradualmente. O que antes era imagem quase onírica começa a adquirir contornos históricos mais definidos e a composição das cores na cena adquire uma palheta maior e mais ‘viva’ denotando essa transição.

A proposta interpretativa aqui considerada é que a montagem encena o próprio processo de rememoração: do informe ao estruturado, do corpo nu ao corpo armado, do fragmento à contextualização.

Contrafluxo e deslocamento

8’45” — Ari caminha no contrafluxo de uma multidão que foge lentamente na direção oposta. O movimento é lento, pesado. Pessoas carregam sacolas, caminham como quem abandona tudo. Essa composição visual é estruturante. O protagonista move-se contra a corrente. Enquanto os civis se afastam da zona de perigo, ele avança em direção a ela.



(Fig. 15) O contrafluxo em contraste.

Pensando na ótica narrativa, essa imagem pode ser lida como metáfora visual do próprio gesto investigativo do filme. Ari caminha contra o fluxo da amnésia. Enquanto sua memória havia recuado durante duas décadas, agora ele avança em direção ao que foi reprimido. A montagem encerra o fragmento no rosto pensativo de Ari. Não há explicação verbal imediata. O flashback termina abruptamente.

Essa interrupção é significativa. A memória não se consolida; ela surge e se fragmenta novamente. O trauma manifesta-se como lampejo, não como reconstrução completa.

3.2.4 – O gatilho estrutural da obra

Essas três sequências — o carro sob chuva, o mar e o contrafluxo da multidão — compõem aquilo que pode ser compreendido, sob perspectiva analítica, como o primeiro núcleo estruturante da investigação.

Temos aqui:

a emergência da imagem traumática (mar),

a reaproximação da experiência histórica (invasão),

e o deslocamento ético do sujeito (contrafluxo).

A memória é fraturada. A vivência da guerra aparece como fragmento sensorial. O trauma da experiência não se apresenta como narrativa organizada, mas como imagem insistente. A proposta analítica que orienta esta leitura é que o filme estrutura sua progressão dramática a partir da tensão entre sintoma e lacuna. No caso de Boaz, o trauma manifesta-se por excesso imagético (os cães). No caso de Ari, por ausência de lembrança seguida de irrupção fragmentária (o mar). Folman, já na abertura expandida do filme, articula duas linhas traumáticas que passam a dialogar:

- O trauma que retorna em sonho,

- O trauma que retorna como lacuna preenchida por imagem isolada.

Esse jogo dual estabelece o eixo narrativo da obra. Não se trata apenas de reconstruir fatos históricos, mas de investigar como a memória traumática organiza — ou desorganiza — o tempo subjetivo.

A sequência do mar também assume relevância fabular. A imagem do soldado emergindo da água é simultaneamente histórica e simbólica. Ela não é mera reconstituição factual da invasão, mas opera como imagem liminar: entre vida e morte, entre consciência e inconsciência, entre presente e passado. A fabulação, nesse caso, não constitui fuga do real; ela atua como meio de dar forma àquilo que ainda não possui linguagem discursiva consolidada. Essa imagem pode também ser compreendida à luz de três formulações teóricas que ajudam a iluminar sua função no interior do filme. Em primeiro lugar, ela corresponde ao

que Cathy Caruth descreve como retorno tardio da experiência traumática: a memória não se apresenta como narrativa organizada, mas como irrupção imagética fragmentária. Ao mesmo tempo, a sequência aproxima-se do que Jacques Rancière denomina “plano ausente”, isto é, imagens que emergem para preencher lacunas do visível e da experiência histórica. Por fim, essa emergência visual pode ser pensada também em diálogo com Georges Didi-Huberman, para quem as imagens do trauma sobrevivem como vestígios e fragmentos que retornam ao presente carregando temporalidades heterogêneas. A animação em *Valsa com Bashir*, nesse sentido, não apenas reconstrói um acontecimento passado: ela produz a própria imagem necessária para que a memória possa tornar-se visível.

A centelha investigativa

Após esse primeiro flashback, a centelha está acesa. A memória deixou de ser completamente ausente e tornou-se problema investigativo. Esse gesto molda a estrutura narrativa da obra: o documentário deixa de ser apenas lembrança espontânea e passa a configurar-se como percurso investigativo deliberado. Outros combatentes serão procurados. Outros testemunhos serão escutados. A partir desse momento, o filme não apenas relata uma guerra. Ele passa a investigar como se recorda — e como se esquece — uma guerra.

3.2.5 — A consolidação do trauma como estrutura narrativa

Se a sequência inicial de *Valsa com Bashir* instaura o trauma como sintoma — por meio da perseguição dos cães e do pesadelo recorrente de Boaz — é a partir do encontro com Ori Sivan e, em seguida, com Carmi, que o filme consolida sua organização configuracional como investigação da memória traumática. O que antes surgia como retorno involuntário de imagem passa a estruturar a progressão dramática da obra. O trauma deixa de ser apenas conteúdo temático e começa a operar como princípio organizador da narrativa. Pode-se observar que, nesse ponto do filme, a configuração narrativa desloca-se de uma evocação episódica para um dispositivo investigativo retrospectivo. A obra passa a estruturar-se em torno de uma pergunta: o que realmente aconteceu? Mas essa pergunta não é histórica no sentido factual apenas; ela é também psíquica e perceptiva. O problema central não é somente o massacre, mas o modo como ele foi lembrado — ou esquecido.

Ori Sivan e a falsa memória: fabulação como mecanismo constitutivo

Aos 9'07", o diálogo com Ori Sivan representa um momento decisivo. Não se trata de um interlúdio explicativo, mas de um gesto metanarrativo que redefine o horizonte epistemológico do filme. A digressão animada que encena o experimento da falsa memória — a fotografia em uma feira onde os sujeitos jamais estiveram — evidencia que a memória não é arquivo fixo, mas campo plástico e reconstrutivo.

Sob o eixo da configuração narrativa — essa sequência funciona como chave de leitura para todo o percurso subsequente. Ao tematizar a falibilidade da lembrança, o filme introduz a hipótese de que aquilo que será reconstruído ao longo da narrativa pode não corresponder integralmente ao fato histórico, mas à forma como ele foi simbolizado pelo sujeito.

A animação que acompanha o relato — balões coloridos, parque, malabarista, atmosfera quase lúdica — não ilustra a teoria; ela a performa. Ao visualizar uma lembrança fabricada como se fosse autêntica, o filme demonstra que toda rememoração envolve uma operação fabular. A imagem animada materializa o processo mental de reconstrução.

Nesse ponto, torna-se possível formular uma proposta analítica central: a fabulação não surge como desvio do real, mas como mecanismo constitutivo da própria memória. A memória traumática não será simplesmente “recuperada”; ela será reorganizada simbolicamente. O documentário assume, assim, consciência de seu próprio estatuto: ele não promete transparência absoluta, mas investiga as formas pelas quais o passado se torna narrável.

Carmi: compensação imaginária e defesa psíquica

É a partir dessa problematização que o encontro com Carmi adquire espessura estrutural. A sequência na Holanda, iniciada aos 12'05", desloca a narrativa para uma zona ambígua entre lembrança e compensação imaginária. O relato do “barco do amor”, aos 15'00", constitui um dos momentos mais emblemáticos da operação fabular do filme.

Carmi descreve sua chegada à guerra como travessia festiva em um iate, ao som de música pop dos anos 1980, sob silhuetas dançantes e atmosfera quase hedonista. A guerra é retrospectivamente revestida por um imaginário juvenil e performático. Na ótica narrativa, esse episódio evidencia que o trauma pode ser inicialmente encoberto por tramas compensatórias. O relato de Carmi constrói uma memória que reafirma pertencimento, masculinidade e heroísmo. A guerra é transformada em rito de passagem glorificado.

No entanto, quando a imagem idealizada é confrontada pela revelação posterior de que se tratava, na realidade, de um velho barco militar, evidencia-se o descompasso entre fato e reconstrução. O contraste entre o iate luminoso e o navio austero revela o mecanismo psíquico de suavização da experiência. Ao crivo do regime imagético e da fabulação — a animação torna visível esse processo. A estilização cromática, o movimento coreografado e o ritmo musical não funcionam como simples adorno estético; eles figuram o desejo de deslocar o horror para uma zona de fantasia controlável. A fabulação atua aqui como defesa.

A ninfa marinha: erotização e mito íntimo

Aos 17'35", a sequência onírica da ninfa marinha radicaliza essa operação. Enquanto companheiros ardem em chamas no convés, Carmi fantasia uma figura feminina colossal que o acolhe no mar. Erotismo, regressão e desejo de proteção coexistem no mesmo plano imagético.



(Fig. 15 – 16 – 17) – A Ninfa e o barco em chamas

Sob a égide da montagem e da temporalidade, observa-se que o horror factual não é apresentado como continuidade linear do combate, mas atravessado por uma ruptura simbólica. O sonho interrompe a cronologia e reorganiza o acontecimento sob a forma de mito íntimo.

A questão traumática aqui é clara: diante do terror inassimilável, a psique produz imagem compensatória. O feminino monumental surge como figura de salvação, quase arquetípica. O fogo — aqui simbolizando destruição — é contraposto à água — num contexto de acolhimento. A animação, nesse momento, não apenas representa; ela possibilita. Um live action dificilmente alcançaria esse nível de simultaneidade entre horror e fantasia sem comprometer a coerência tonal. A imagem animada permite que o irreal conviva com o factual dentro do mesmo regime narrativo.

A proposta analítica sustentada por esta leitura é que o sonho não interrompe o documentário; ele o constitui. A memória traumática não emerge como sequência objetiva de fatos, mas como deslocamento imagético, onde o simbólico reorganiza o vivido.

A imagem do mar como núcleo sintomático

Aos 20'30", quando Ari afirma não se lembrar da guerra, mas apenas da imagem recorrente de soldados saindo do mar, a estrutura da narrativa se cristaliza.

Essa imagem — homens nus emergindo sob a tonalidade mostarda da madrugada — não funciona como mero recurso estético. Ela constitui o núcleo sintomático que organizará toda a investigação. Essa repetição indica que a trama passa a ser guiada por uma lacuna. O trauma não se apresenta como excesso narrativo, mas como vazio estruturante. Aquilo que falta torna-se motor da narrativa. A montagem privilegia a reparaçãõ da imagem isolada, desconectada de explicação histórica imediata. A memória surge como fragmento visual autônomo. Lampejo. Ao passo que a estilização cromática — o mostarda saturado, quase tóxico — atua como marca sensível da experiência traumática. A imagem não apenas mostra; ela faz sentir.

O táxi e os corpos: materialidade do horror

O segundo grande deslocamento ocorre no táxi, aos 22'40", quando novo flashback irrompe. Tanques entre árvores, disparos, blindados avançando. A memória começa a adquirir

sequência. Somos jogados à visão das ações em campo. Aos 23'40", a missão de transportar corpos introduz a materialidade explícita do horror: corpos despedaçados, feridas abertas, descarregamento em campo de pouso sob regime cromático opaco e cinza. Aqui a fabulação assume função distinta daquela observada na sequência da ninfa. Não há idealização. A textura da animação é seca, pesada, quase anestesiada, essa escolha evidencia que a animação não opera apenas como suavização imagética simbólica. Ao contrário, ela sustenta a visibilidade do trauma sem recorrer ao impacto sensorial bruto do live action. A mediação estilizada impede a transformação da violência em espetáculo, mantendo-a no campo da experiência sensível mediada.

A proposta analítica que emerge dessa leitura é que o filme alterna dois movimentos fabulares complementares:

1. A fabulação como compensação (barco do amor, ninfa).
2. A fabulação como sustentação do visível traumático (cachorros, corpos, feridas, descarregamento).

Essa oscilação consolida o trauma como estrutura narrativa. O filme não apenas relata eventos; ele investiga as formas pelas quais esses eventos foram simbolizados, deslocados ou reprimidos.

Ronny Dayag e a dimensão ética do trauma

A sequência de Ronny Dayag, iniciada aos 26'06", amplia significativamente o alicerce configuracional que o filme vinha estabelecendo. Se, até então, a investigação de Ari havia se organizado em torno da lacuna de sua própria memória e das narrativas compensatórias de seus companheiros, o relato de Ronny introduz uma dimensão ética mais explícita do trauma: a memória como campo de responsabilidade e culpa.

O primeiro gesto já é sintomático: Ronny não se lembra de Ari. Essa ausência de reconhecimento não é trivial. Ela evidencia que a memória compartilhada da guerra não constitui um arquivo coletivo homogêneo. Cada sujeito guarda fragmentos distintos, lacunas diferentes, silêncios próprios. Sob a análise da configuração narrativa — essa fissura reforça a ideia de que o trauma não se distribui de maneira uniforme entre os sujeitos que partilharam o mesmo evento histórico. A reconstrução inicial apresentada por Ronny é quase idílica.

Tanques avançam sob paisagens verdes; soldados cantam. A imagem assume tonalidade de camaradagem juvenil. A guerra é temporariamente suspensa sob o signo de pertencimento e entusiasmo.

Essa estratégia narrativa é relevante: assim como no relato de Carmi, há inicialmente um revestimento lúdico da experiência bélica. A memória surge suavizada, quase nostálgica. A montagem prolonga essa atmosfera por tempo suficiente para que o espectador se instale em um registro aparentemente controlado.

Entretanto, aos 29'15", ocorre a ruptura abrupta: o comandante é alvejado, o tanque é atacado, os soldados morrem. A transição é seca, violenta, sem preparação gradual. Sob o eixo da montagem e temporalidade, essa quebra encena formalmente o impacto traumático. O tempo contínuo é interrompido. A linearidade da experiência é fraturada.

A proposta analítica aqui sustentada é que o filme não apenas relata eventos traumáticos; ele organiza sua montagem de modo a fazer sentir a ruptura que caracteriza o trauma. A passagem do idílico ao violento não é meramente narrativa — ela é estrutural. O espectador experimenta, na organização das imagens, o choque da descontinuidade.

Aos 33'00", Ronny rasteja até o mar. Aos 36'00", emerge sobrevivente. A imagem da água retorna como elemento recorrente — agora não como despertar simbólico da memória (como no flashback de Ari), mas como limite entre vida e morte. A travessia até o mar constitui momento liminar: Ronny está entre o campo de batalha e a possibilidade de sobrevivência. É nesse ponto que a dimensão ética do trauma se explicita. Ronny não é marcado apenas pelo evento violento; ele é marcado pela condição de sobrevivente. A culpa não decorre somente do que viu, mas do fato de ter permanecido vivo enquanto outros morreram.

Sob o eixo configuracional, essa nuance é fundamental: o trauma não se reduz ao horror do acontecimento, mas envolve também o peso moral que se instala posteriormente. A memória traumática passa a carregar não apenas imagens de violência, mas a pergunta silenciosa sobre responsabilidade e acaso.

3.2.6 – Trauma como princípio organizador da forma

Nesse estágio do filme, consolida-se uma proposta analítica central desta dissertação: o trauma não opera apenas como tema representado, mas como elemento que interfere na organização formal da narrativa. Tal perspectiva retoma a discussão desenvolvida anteriormente acerca do trauma como força capaz de reorganizar a própria estrutura narrativa, deslocando-o do campo do conteúdo para o da forma. A estrutura fragmentada, as recorrências imagéticas (especialmente o mar e o tom mostarda), as interrupções oníricas, a alternância entre idealização e brutalidade não constituem ornamentos estilísticos isolados. Elas configuram a própria arquitetura do filme. Observa-se que a progressão dramática é construída por sucessivos retornos, lacunas e investigações retrospectivas. Não há linearidade clássica; há percurso investigativo guiado por fragmentos.

A montagem evidencia que o tempo não é apresentado como sequência cronológica contínua, mas como campo descontínuo em que passado e presente se interpenetram. As memórias surgem como lampejos, interrompem o presente, reorganizam a narrativa.

Ao passo que o regime imagético animado não funciona como mero recurso técnico. A animação permite que o sonho, a idealização, a culpa e o horror coexistam no mesmo espaço visual. Ela atua como meio de elaboração simbólica, possibilitando que aquilo que não pode ser dito diretamente seja figurado.

A fabulação, portanto, não é ornamento estético. Ela constitui mecanismo formal que viabiliza o acesso à memória traumática, reafirmando a compreensão da fábula como meio narrativo capaz de mediar experiências que resistem ao registro direto do real. A imagem animada reorganiza o visível e produz novas formas de partilha da experiência sensível.

A preparação para a virada histórica. É precisamente essa consolidação estrutural que prepara a transição para a Parte 3. Até aqui, o movimento narrativo pode ser compreendido como centrípeto: Ari investiga sua própria lacuna por meio dos relatos de companheiros. O trauma permanece, majoritariamente, no âmbito da experiência individual e do círculo imediato de testemunhas. No entanto, essa investigação progressivamente aponta para algo maior. As lacunas pessoais começam a insinuar uma lacuna histórica. O massacre de Sabra e Shatila, ainda evocado como fragmento, ainda circunscrito à memória subjetiva, passa a exigir confrontação mais direta.

A partir desse ponto, o eixo narrativo desloca-se da reconstrução de lembranças individuais para uma dimensão histórica mais ampla. A lacuna da memória deixa de ser apenas psíquica e passa a configurar-se também como questão política e coletiva. A trama, firmemente estruturada como investigação, encaminha-se então para o confronto com aquilo que ainda não foi plenamente visto, preparando a ruptura final do regime imagético animado. A animação, que até então funcionara como meio de elaboração simbólica do trauma, é gradualmente tensionada por imagens de outra ordem, num movimento que conduz o espectador do sintoma individual ao enfrentamento histórico do acontecimento.

3.2.7 – Da memória fragmentada ao testemunho: a formalização da investigação e o confronto com o massacre

A partir da consolidação da imagem recorrente do mar e da recuperação fragmentária das primeiras memórias de combate, *Valsa com Bashir* realiza uma inflexão estrutural decisiva. Se até então o movimento narrativo era predominantemente centrado na tentativa de Ari de recompor sua própria experiência por meio dos relatos de Boaz, Carmi e Ronny — isto é, um movimento centrípeto de reconstrução subjetiva —, a narrativa passa agora a deslocar seu eixo para uma dimensão mais explícita do testemunho e da historicização, e essa transição pode ser analisada como mudança na configuração narrativa: o trauma deixa de operar apenas como lacuna psíquica individual e passa a configurar-se como questão histórica compartilhada. A pergunta deixa de ser “o que me aconteceu?” e passa a aproximar-se de “o que ocorreu ali, historicamente, e qual foi minha posição nesse acontecimento?”. O trauma, nesse momento, começa a deslocar-se da esfera da memória pessoal fragmentada para a esfera da responsabilidade coletiva e do testemunho.

Shmuel Frenkel: espetáculo, performance e automatismo

A sequência envolvendo Shmuel Frenkel marca esse momento de transição. Frenkel surge como figura ambígua: disciplinado, meticuloso, performático. Sua relação com a guerra é descrita com certo orgulho técnico, quase coreográfico. Ele narra estratégias, posicionamentos, ações táticas com precisão calculada. Aos 59’56”, ocorre a célebre cena da “valsa” sob os cartazes de Bashir. Frenkel gira no meio da rua, atirando sob fogo cruzado, enquanto cartazes políticos observam a cena como testemunhas silenciosas. A trilha sonora intensifica a dimensão performativa do gesto. Essa cena condensa simbolicamente o paradoxo formal do filme: a guerra é estilizada sem ser trivializada. A coreografia do corpo sob tiros

transforma o combate em espécie de balé trágico. A animação confere plasticidade à cena, quase uma dimensão operística.



(Figs. 18 – 19 – 20) – A Valsa com Bashir

Entretanto, essa estetização não suaviza a violência; ao contrário, a torna inquietante. A dança sob disparos explicita uma espécie de automatismo corporal como estratégia de sobrevivência. O trauma, aqui, não se manifesta como paralisia, mas como excesso de movimento. O corpo a agir antes da consciência.

Essa sequência amplia a compreensão do trauma para além da lembrança fragmentada: ele pode manifestar-se como performance heroica, como máscara que encobre dissociação. A fabulação dessa performance permite visualizar esse automatismo — algo que o registro meramente factual dificilmente captaria com igual densidade simbólica.

Zahava Solomon: a formalização teórica da dissociação

É o encontro com a psicoterapeuta Zahava Solomon que explicita conceitualmente esse mecanismo. Aos 43'40", Solomon relata o caso do jovem fotógrafo que sobreviveu à guerra tratando-a como se fosse um filme. Ele descrevia as cenas com fascínio estético: “que imagens incríveis...”. Essa postura revela um mecanismo de dissociação — a transformação do real em espetáculo como forma de suportá-lo. A animação realiza uma colagem imagética que encena esse processo: prisioneiros ajoelhados, prédios bombardeados, civis em fuga, cavalos metralhados. A sucessão cria um álbum traumático visual. Ele registrando a tudo como um olhar externo. Não se trata de narrativa linear; trata-se de acumulação imagética.

A questão traumática aqui é dupla:

1. A dissociação como mecanismo de defesa.
2. O momento em que essa defesa colapsa.

Quando o equipamento dele quebra e ele coloca seu olhar diante do real, o fotógrafo afirma que apenas ao ver os cavalos mortos ou em agonia no hipódromo de Beirute o horror tornou-se insuportável — “o que aqueles cavalos tinham feito?” — ocorre a ruptura do distanciamento. O trauma deixa de ser imagem “bela” e torna-se experiência ética insustentável.

Essa sequência ilumina retrospectivamente toda a estrutura do documentário. A própria animação pode ser compreendida como dispositivo de mediação — uma forma de olhar que permite ver sem sucumbir imediatamente ao real bruto, conforme discutido na primeira parte da dissertação ao abordar a animação como linguagem capaz de elaborar visualmente experiências traumáticas que resistem ao registro direto do real. A fabulação atua como espécie de filtro simbólico que torna o horror narrável, com o devido acuro, de forma ética e fidedigna. Nesse sentido, reafirma-se a compreensão anteriormente sustentada de que a fábula não constitui fuga do real, mas mecanismo narrativo capaz de reorganizar simbolicamente a experiência traumática no interior da linguagem.

Contudo, assim como no caso do fotógrafo, essa mediação não é ilimitada. A escolha narrativa de incluir a explicação de Zahava Solomon não é apenas informativa. Ela introduz metanarrativamente a chave interpretativa do próprio filme: a guerra pode ser vivida como filme; o trauma pode ser amortecido pela estetização; mas haverá um ponto em que a imagem deixa de ser suportável. Tal dinâmica ecoa aquilo que Cathy Caruth descreve ao afirmar que “o impacto do acontecimento traumático reside precisamente em sua posterioridade” (CARUTH, 1996, p. 4, tradução nossa). O trauma, nesse sentido, não se esgota no momento do acontecimento, mas retorna posteriormente como experiência que resiste à plena assimilação, insistindo como memória que exige reconhecimento.

A preparação para o confronto histórico

É precisamente essa consolidação que prepara a virada final da investigação. A partir desse ponto, contudo, a investigação desloca-se para aqueles que efetivamente “viram” os massacres. O eixo narrativo deixa de concentrar-se apenas na recuperação de fragmentos pessoais e assume dimensão histórica explícita. A lacuna deixa de ser apenas psíquica; ela torna-se também política.

A busca pelas respostas aumenta: “por que não me lembro?” — “o que foi feito ali — e sob que condições eu participei, mesmo indiretamente?”.

A trama, agora firmemente estabelecida como busca, caminha para o confronto com aquilo que ainda não foi plenamente visto. Aqui reaparece a compreensão da trama como organização da experiência narrativa — isto é, como dispositivo que articula memória, investigação e temporalidade, conduzindo o espectador através das lacunas e retornos característicos da memória traumática. Como lembra Walter Benjamin ao refletir sobre a experiência narrada, “o narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros” (BENJAMIN, 2020, p. 214). Nesse sentido, a investigação conduzida por Folman transforma a busca pela memória em eixo estruturante da própria narrativa.

Se, até então, a animação funcionou como meio de elaboração simbólica do trauma, aproximando o espectador da memória fragmentada sem submetê-lo ao choque direto do real, aproxima-se o momento em que essa mediação será tensionada. O filme prepara formalmente o espectador para uma transição decisiva: do trauma fabulado ao trauma documental. A ruptura da animação não será efeito arbitrário, mas consequência lógica do percurso configuracional da narrativa, reiterando a hipótese central sustentada ao longo deste trabalho: no documentário animado contemporâneo, o trauma pode deixar de ser apenas conteúdo temático para tornar-se força estruturante da própria forma narrativa.

O trauma, que começou como sintoma onírico, que se consolidou como investigação subjetiva e que se expandiu como questão ética, exigirá, por fim, confronto com a materialidade histórica. E é nesse limiar que o documentário se aproxima de seu ponto de máxima tensão formal.

O confronto com o massacre e a ruptura do regime animado

A partir de 1h06'12”, com o depoimento de Dror Harazi e de outros combatentes, a investigação assume contornos mais concretos e historicamente delimitados. Se, até então, o filme havia operado majoritariamente no campo da memória fragmentada, dos relatos subjetivos e das lacunas individuais, agora o foco desloca-se para a materialidade histórica do massacre de Sabra e Shatila. E essa passagem representa a formalização definitiva da investigação. A narrativa deixa de girar apenas em torno da pergunta “o que eu recordo?” e

passa a confrontar a pergunta “o que efetivamente ocorreu?”. O trauma não é mais apenas fenômeno psíquico; ele torna-se problema histórico.

Dror Harazi introduz o contexto da entrada dos falangistas cristãos nos campos de refugiados, com a cooperação indireta das forças israelenses. A geografia do massacre começa a ser delineada. Sabra e Shatila deixam de ser apenas nomes evocados no início do filme e passam a configurar-se como espaço concreto da violência.

A questão traumática aqui assume outra densidade: trata-se da confrontação entre memória individual e responsabilidade histórica. A lacuna subjetiva de Ari começa a cruzar-se com a dimensão política do acontecimento.

O olhar mediado: binóculos e distância psíquica

Aos 1h10'00”, os relatos tornam-se mais diretos. Execuções sumárias. Famílias contra a parede. Disparos à queima-roupa. Uma das imagens mais contundentes é aquela vista por binóculos: uma família — um homem, duas mulheres e duas crianças — sendo fuzilados de costas. A escolha do enquadramento mediado pelos binóculos é formalmente decisiva. O massacre é visto à distância. O olhar é ampliado, mas permanece fisicamente afastado. A lente aproxima, mas não aproxima o sujeito da responsabilidade direta. Essa mediação visual encena a própria distância psíquica experimentada por Ari naquele momento histórico. Ele vê — mas não intervém. Ele testemunha — mas de forma mediada, filtrada.

A proposta analítica aqui sustentada é que o dispositivo óptico funciona como metáfora formal da dissociação. O trauma não é apenas o que se vê, mas o modo como se vê. A distância física transforma-se em distância moral. Sob o eixo da temporalidade e da montagem, essa sequência não é construída como clímax imediato, mas como acumulação progressiva de relatos. O filme intensifica a tensão por aproximações sucessivas. O espectador é conduzido lentamente ao núcleo da violência.

A emergência da responsabilidade

Aos 1h14'00”, a informação de que “estão ocorrendo massacres nos campos” circula entre comandantes. A reação, contudo, é ambígua. Há dúvida, evasão, hesitação. A indignação começa a emergir, mas ainda convive com negação e deslocamento. Aqui a narrativa alcança o ponto em que o trauma ultrapassa o plano da lembrança individual e

adentra o campo da responsabilidade ética e política. A pergunta não é mais apenas “o que vi?”, mas “o que fiz — ou deixei de fazer — diante do que vi?” A trama deixa de ser exclusivamente processo de rememoração subjetiva e passa a assumir caráter investigativo histórico. O trauma, agora, não é apenas memória reprimida; é acontecimento cuja gravidade exige reconhecimento.

O sol mostarda e a entrada nos campos

Aos 1h17'12”, sob o sol mostarda que reaparece como assinatura cromática da memória traumática, as forças israelenses entram finalmente nos campos. O retorno do tom mostarda é formalmente significativo. Ao longo do filme, essa tonalidade acompanhou as imagens ligadas à memória fragmentada e ao sintoma. Aqui, ela ilumina o espaço do massacre. O passado subjetivo encontra o fato histórico. A comparação feita com o Gueto de Varsóvia amplia o horizonte simbólico da cena. O massacre palestino é colocado em diálogo com a memória coletiva judaica do extermínio. O trauma individual de Ari cruza-se com o trauma histórico de seu próprio povo. Essa sobreposição intensifica a dimensão ética da narrativa. O filme articula camadas traumáticas que se refletem e se tensionam.

3.2.8 - O limite da fabulação

A sequência subsequente — corpos espalhados, crianças mortas, mulheres em lamento — permanece ainda no regime da animação. Entretanto, a estilização já não apresenta a plasticidade simbólica das cenas oníricas anteriores. O traço é duro. O ambiente é sufocante. O movimento é lento. A cor pesa. Observa-se que a fabulação aproxima-se de seu limite. A animação, que até então funcionou como meio de elaboração simbólica, começa a revelar sua insuficiência diante da materialidade do horror histórico.

A mediação imagética já não consegue absorver integralmente o peso do acontecimento. A ruptura decisiva: da animação ao real



Aos 1h21'00", ocorre a ruptura estrutural. A animação cede lugar ao live action. O rosto real de Ari Folman aparece. As imagens documentais dos campos substituem o desenho. O som do lamento não é mais mediado por trilha estilizada, mas registrado em sua aspereza direta. Corpos reais. Carne real. Dor real. Lamentos e gritos reais. Esse gesto não é efeito arbitrário. Ele constitui culminação lógica do percurso narrativo. Durante todo o filme, a animação funcionou como meio fabular — dispositivo de elaboração simbólica da memória traumática. Contudo, no instante em que o massacre precisa ser confrontado como fato histórico incontornável, a mediação fabular e o dispositivo imagético animado são interrompidos.



(Fig. 22-23) – A visão real do massacre

Não se trata de negação da animação, mas de sua radicalização final. A fabulação conduziu o espectador até o ponto em que o real histórico precisa emergir sem filtro simbólico. A proposta analítica central aqui reafirmada não é que a animação seja incapaz de representar o trauma, mas que o filme constrói deliberadamente um percurso em que o espectador atravessa camadas psíquicas antes de chegar ao núcleo histórico.

Conclusão configuracional: do sintoma ao confronto

Assim, pode-se compreender que *Valsa com Bashir* organiza-se como processo progressivo de rememoração:

- A) O trauma surge como sintoma onírico (os cães).
- B) Transforma-se em lacuna imagética (o mar).
- C) Converte-se em investigação subjetiva (os depoimentos).

D) Assume dimensão ética (culpa e dissociação).

E) Culmina em confronto histórico direto (Sabra e Shatila).

Sob os três eixos metodológicos observa-se que:

- A configuração narrativa é estruturada como busca investigativa retrospectiva.

- A montagem organiza o tempo como experiência fragmentada que gradualmente se consolida.

- O regime imagético animado opera como meio de elaboração simbólica até o ponto de ruptura.

A trama é o próprio processo de rememoração. A fabulação é o instrumento formal que torna esse processo visível. E a ruptura final evidencia que a fabulação não é fuga da realidade, mas caminho até ela. À luz da perspectiva configuracional adotada nesta dissertação *Valsa com Bashir* evidencia de forma exemplar como o trauma pode operar como princípio organizador da forma narrativa, e não apenas como tema representado. A progressão do filme — do sintoma onírico à lacuna imagética, da investigação subjetiva ao confronto histórico — demonstra que a trama não é mera sequência de eventos, mas processo de rememoração estruturado por rupturas, retornos e mediações simbólicas. A fabulação, materializada pela animação, não funciona como ornamento estético ou desvio ficcional, mas como meio formal que possibilita a elaboração da memória traumática, reorganizando o visível e tornando figurável aquilo que se apresentava como ausência ou dissociação. A ruptura final do regime animado, com a inserção do registro documental direto, confirma que a fabulação não é fuga do real, mas percurso até ele. Assim, o filme concretiza a proposição analítica central desta pesquisa: o trauma constitui a própria lógica configuracional da narrativa — trauma como trama — enquanto a fabulação atua como instrumento estético que torna esse processo sensível e compartilhável — fabulação como meio.

3.3 - Anne Frank: Tecendo uma nova jornada

O filme *Onde Está Anne Frank* (2021), dirigido por Ari Folman, nasce de uma encomenda com peso histórico e afetivo. Trata-se de uma encomenda da UNESCO, que tinha como objetivo reapresentar a história de Anne Frank para uma nova geração — especialmente crianças entre cinco e oito anos. Diante da proposta, Folman mostrou-se inicialmente reticente. Segundo o próprio diretor, o projeto lhe parecia, à primeira vista, desinteressante, uma repetição do já realizado. A vida e o diário de Anne Frank já haviam sido abordados por diversas linguagens: filmes, séries, livros, exposições, animações. O que mais poderia ser dito?

A reviravolta criativa ocorre quando o filme desloca o foco narrativo para a figura de Kitty — personagem concebida como “amiga imaginária” à qual Anne dirige confidências em seu diário. Essa escolha marca um ponto de inflexão na organização da trama: ao conceder protagonismo à interlocutora ficcional, a narrativa desloca-se do regime convencional da biografia histórica e instaura um duplo eixo — o da historicidade documentada e o da fabulação animada. Mais do que introduzir um novo ponto de vista, o filme redefine o próprio centro da memória, transferindo-o para uma instância ficcional mediadora que articula passado e presente em um mesmo movimento dramático.

A hipótese fabular instaurada pelo filme — o despertar de Kitty no século XXI — institui, assim, uma operação formal de deslocamento temporal que articula passado e presente. O que aconteceria se Kitty despertasse em pleno século XXI? Que ecos encontraria nas ruas da Europa contemporânea? Como reagiria ao descobrir que Anne se tornara um símbolo mundial, mas que seu destino pessoal fora tragicamente encerrado? Essas questões não operam apenas como motor dramático, mas como estrutura organizadora da narrativa: a busca por Anne torna-se o princípio que orienta a progressão da trama, estabelecendo um percurso investigativo que articula memória histórica e realidade contemporânea.

Essa escolha narrativa abre caminho para um encontro entre temporalidades distintas: a memória do Holocausto e os dilemas contemporâneos dos refugiados, da perseguição política e da banalização da história. Tal articulação será examinada a partir de três dimensões complementares: a organização da trama, a construção temporal operada pela montagem e a lógica imagética que sustenta a fabulação animada. Interessa compreender de que modo o deslocamento de Kitty atua como dispositivo estruturador do tempo fílmico e

como a animação materializa simbolicamente essa travessia entre passado e presente, convertendo o intervalo histórico em experiência sensível.

Nesse sentido, a personagem Kitty pode ser compreendida como uma figura que materializa aquilo que Jacques Rancière identifica como a potência narrativa do corpo em movimento no cinema. Mais do que simples dispositivo dramático, Kitty funciona como uma presença sensível que atravessa diferentes camadas temporais da história. Ao despertar no século XXI e percorrer os espaços da Europa contemporânea em busca de Anne, seu corpo animado converte-se em mediador entre tempos heterogêneos — o passado do Holocausto, a memória cultural que dele deriva e o presente marcado por novas formas de exclusão e deslocamento. Kitty torna-se, assim, uma espécie de figura rancieriana do corpo que atravessa o tempo histórico: um corpo ficcional cuja errância reorganiza a percepção do espectador e reinscreve a memória de Anne Frank no horizonte sensível do presente.

Essa leitura pode ser ainda aprofundada à luz da tipologia das imagens proposta por Gilles Deleuze em *Cinema 2 – A imagem-tempo*. Ao discutir as relações entre memória e imagem cinematográfica, Deleuze identifica aquilo que denomina imagem-lembrança, isto é, uma imagem atual marcada por um sinal interno de passado (DELEUZE, 2007). Nesse sentido, a existência narrativa de Kitty aproxima-se dessa lógica: embora se mova no presente da narrativa, sua presença está permanentemente atravessada pela memória histórica de Anne Frank. Ao percorrer as cidades da Europa contemporânea em busca da amiga, Kitty encarna uma figura que torna sensível a irrupção do passado no interior da imagem presente. Ao mesmo tempo, a alternância entre o mundo contemporâneo e o universo animado do diário instaura uma relação de coexistência entre presente e passado que remete àquilo que Deleuze descreve como imagem-cristal do tempo, na qual o atual e o virtual passam a refletir-se mutuamente (DELEUZE, 2007). Desse modo, o filme constrói uma figura narrativa singular: um corpo animado em errância que atravessa diferentes camadas temporais e reorganiza, no plano sensível, a relação entre memória histórica e experiência contemporânea.

Este tópico analisa, portanto, as camadas simbólicas, estéticas e políticas que constituem essa nova jornada de Anne Frank pela via da fabulação animada, não apenas em seu conteúdo temático, mas sobretudo em suas operações formais. Busca-se compreender como o filme articula, por meio da personagem de Kitty, uma dupla operação estrutural: reinscrever a memória histórica do Holocausto na sensibilidade das novas gerações e, simultaneamente, estabelecer uma articulação crítica com os dramas atuais da migração

forçada e da violência institucional. A fabulação, nesse contexto, não se reduz a recurso estético ilustrativo; ela atua como meio formal de elaboração simbólica, reorganizando o visível e produzindo novas formas de partilha do sensível.

Nesse sentido, a análise fílmica privilegiará a observação das escolhas formais e da organização estrutural do filme, buscando compreender não apenas o que a obra apresenta, mas como articula seus dispositivos narrativos, temporais e imagéticos. O percurso interpretativo será conduzido em diálogo com os três eixos metodológicos anteriormente definidos.

O documentário assume caráter híbrido: visualmente, pela adoção da animação como linguagem; estruturalmente, por sustentar-se sobre uma base fabular. Dois eixos narrativos se delineiam com nitidez: de um lado, a historicidade vinculada à vida de Anne Frank; de outro, o eixo fabular que emerge da personagem Kitty, amiga imaginária do diário, projetada no cenário contemporâneo de Amsterdã, onde o manuscrito repousa no Museu Anne Frank. Essa duplicidade não se limita a uma divisão temática. Ela organiza o avanço dramático do filme, alternando passado histórico e presente fabulado e instaurando uma dinâmica interna que sustenta toda a narrativa.

A sequência de abertura estabelece, desde o primeiro instante, uma atmosfera de tensão contida. Um céu nebuloso, chuva intensa, um plano geral que revela uma área urbana às margens de um rio. O enquadramento amplo situa o espectador em um espaço reconhecível, mas distante. Antes que qualquer identificação subjetiva se forme, somos colocados como observadores. A fila de pessoas vestidas com roupas pesadas sugere frio rigoroso; a barraca de camping arrastada pelo vento introduz instabilidade. Permanência e deslocamento coexistem no mesmo quadro: a fila estática, organizada; a barraca, descontrolada. A imagem já anuncia a tensão que atravessará o filme.

O movimento seguinte conduz o olhar do exterior para o interior de um grande salão. A fila passa a ser vista através dos vidros, instaurando uma mediação visual clara: o espectador observa o mundo por meio de um limite transparente. O dentro e o fora se separam. No centro do espaço interno, uma bancada envidraçada abriga um livro em repouso. O contraste é evidente: do lado de fora, precariedade e frio; do lado de dentro, preservação e contenção. O museu organiza a memória — mas também a enquadra.

A ruptura ocorre com o estampido de uma trovoada que estilhaça o vidro. A continuidade observacional é interrompida. O estático cede lugar ao movimento. Da caneta ereta ao lado do manuscrito, o nanquim escorre sobre a página e começa a ganhar forma. Traços fluidos, pinceladas soltas, respingos dispersos no ar. A figura de uma menina emerge da escrita. Não se trata apenas de um efeito plástico: a passagem do texto à imagem inaugura o eixo fabular da narrativa. A personagem nasce do gesto gráfico, e o filme torna visível o próprio ato de fabular.

O cinza dominante reforça a sensação de dureza e frio, funcionando como índice visual de um ambiente austero. A barraca vermelha, levada pelo vento, rompe essa monocromia e dinamiza o quadro. Mais tarde, saberemos que a fila corresponde à entrada do museu — uma espera que antecede o contato com a memória histórica da família Frank. A cena inicial revela-se, então, prólogo estrutural: o presente da fila antecipa o passado que será narrado. Desde os primeiros minutos, a montagem articula discretamente o agora e o outrora, preparando a travessia temporal que sustentará o desenvolvimento do filme.

A construção visual de Kitty, já no primeiro minuto, é simples e ao mesmo tempo carregada de precisão simbólica. A caneta e as gotas de nanquim organizam o gesto inaugural. A escrita torna-se imagem. A caneta remete diretamente à de Anne Frank, funcionando como vestígio material de sua autoria. Mais do que símbolo, esse objeto opera como ponto de passagem: o manuscrito deixa de ser apenas registro e converte-se em origem imagética. A animação não ilustra o diário; ela o ativa.

A criação da menina emerge desse gesto gráfico. O nanquim — em sua fluidez — pode ser lido simbolicamente como o sangue que anima a personagem, o texto e a própria narrativa. Mais do que uma alegoria, porém, interessa observar como a animação torna essa fluidez visível: traços dispersos, pinceladas soltas, o movimento orgânico da tinta no ar. A personagem literalmente nasce da escrita. Essa imagem consolida-se como um dos momentos mais expressivos do filme, pois marca a passagem do objeto museológico estático à ativação da fabulação.

Como observam Elsaesser e Hagener, “se concretiza a experiência cinematográfica como a entrada do espectador no filme, então é uma suposição básica: todas tentam conceituar um espaço de passagem entre dois polos, projetam um limiar, um espaço liminar entre espectador e tela” (2018, p. 50). A emergência de Kitty a partir da página materializa esse

limiar. Ela ocupa um espaço intermediário: entre documento e invenção, entre vestígio histórico e figura animada. Sua gênese não apenas inicia a progressão da narrativa, mas cria uma zona de mediação sensível em que o espectador atravessa a fronteira entre memória arquivada e memória fabulada.

Inicialmente, a trama coloca Kitty diante daquilo em que Anne se tornou: o museu, os visitantes, a institucionalização da lembrança. Ali, ninguém a vê. A personagem que nasce da escrita é invisível no espaço oficial da memória. Essa invisibilidade instaura o primeiro conflito dramático e sustenta o impulso da busca. Mais do que símbolo, ela funciona como motor narrativo: é a condição que coloca a personagem em movimento.

Esse movimento delinea o eixo central do enredo: a jornada de procura. Narrativas fabulosas frequentemente se estruturam em torno da busca — por um tesouro, por um reino perdido, por uma verdade oculta. O próprio título, *Where Is Anne Frank?*, inscreve-se nessa lógica ao formular uma pergunta que organiza a progressão dramática. Contudo, a questão não se restringe à localização histórica de Anne; ela estrutura a narrativa como investigação que conecta passado e presente, memória e atualidade.

Desde o início, o espectador acompanha Kitty não apenas para saber onde está Anne, mas para compreender como sua memória é construída e transformada ao longo do tempo. A busca opera em dois planos: é percurso diegético da personagem e, simultaneamente, princípio organizador do filme. A fabulação, nesse contexto, não funciona como adorno estético, mas como forma de elaboração que reconfigura a experiência do testemunho por meio da animação.

Diferentemente de outras abordagens documentais sobre Anne Frank, o filme não se baseia em reconstrução factual estrita nem adota o tom reverente da biografia tradicional. Ao escolher a animação fabular, desloca a narrativa para o campo do simbólico e reconfigura a relação entre documento e elaboração estética. Kitty assume a posição de mediadora entre temporalidades. Como figura oriunda da imaginação de Anne, carrega a potência do não realizado — aquilo que poderia ter sido. No presente, porém, ela se confronta com fronteiras fechadas, campos de refugiados e discursos de exclusão. Assim, a memória histórica deixa de ser apenas evocação e passa a operar como confronto com a atualidade política.

Passado o que se pode chamar de prólogo, a montagem organiza uma sequência alinhada à cronologia existencial de Anne. A transição entre presente e passado ocorre por meio dos traços de nanquim que atravessam a imagem — manchas que funcionam como passagens visuais entre tempos distintos. A voz narrativa desloca-se para Anne, e entre o quinto e o décimo quarto minuto constrói-se um arco que sintetiza momentos centrais: o aniversário e o presente do diário; a proximidade afetiva com o pai, em contraste com a mãe — justamente quem lhe oferece o caderno —; a relação com a irmã; e, ao fundo, a sombra crescente do nazismo que começa a comprimir o espaço familiar.

Essa sequência estabelece a situação inicial e instala gradualmente o conflito. A tensão não surge de forma abrupta; ela se acumula. Parte da intimidade doméstica e avança até o cerco político. Em paralelo, Kitty vislumbra o museu contemporâneo — espaço de contemplação distante da ansiedade que marca a experiência vivida por Anne. A montagem alterna esses planos e contrapõe memória vivida e memória institucionalizada. O passado pulsa; o presente observa.

Visualmente, o trabalho cromático ganha destaque. A paleta intensifica-se quando a imaginação de Anne se expande: a garota admirada na escola, a vaidade juvenil, os cartazes de estrelas de cinema na parede, as sessões de filmes em casa. A saturação das cores associa-se à vitalidade e à fantasia. Em contraste, o toque de recolher, o exterior cada vez mais cinzento e a pichação “aqui vivem judeus” introduzem um progressivo esmaecimento do quadro. As cores se retraem. O espaço se fecha. A opressão torna-se visível.

Esse percurso culmina na necessidade de fuga. A passagem da celebração do aniversário ao esconderijo é marcada por uma eclipse decisiva. Não se trata apenas de condensação narrativa. O corte interrompe a continuidade da experiência. A alegria não se transforma gradualmente em clausura — ela é abruptamente substituída por ela. A montagem inscreve, assim, uma ruptura que pode ser lida como forma do trauma: a linearidade se quebra, e o espectador é lançado do cotidiano ao estado de exceção.

Montagem, cor e progressão dramática convergem para um mesmo movimento: a infância vibrante de Anne é comprimida por um regime de opressão histórica. A alternância entre seu ponto de vista e as visões contemporâneas de Kitty mantém ativo o duplo eixo da narrativa, sustentando desde cedo a tensão entre memória vivida e memória atualizada.

A criação de Kitty, nesse contexto, assume papel decisivo. O diálogo interno de Anne com sua interlocutora imaginária não é mero recurso dramático. O diário torna-se instância de escuta — uma amiga projetada que acolhe o que não encontra espaço no mundo externo. Ao escrever, Anne exterioriza sua interioridade. A fabulação emerge como forma de elaboração subjetiva. Kitty não é apenas personagem; é procedimento.



(Fig.24) A gênese de Kitty em Anne Frank materializada na animação.

Nesse contexto, um dos pontos que intensificam a dimensão traumática da narrativa surge na discussão entre Anne e Kitty acerca da condição desta última como não “judia”. A diferença explicita o peso histórico e existencial dessa identidade naquele período. Embora essa formulação não apareça de modo direto nos escritos originais de Anne, o filme a dramatiza ao incorporá-la ao diálogo animado. A distinção introduz um contraste claro entre pertencimento e exclusão, aprofundando a tensão identitária que atravessa a experiência da protagonista.

Esse detalhe ganha relevância porque desloca para a fabulação um conflito que, no diário, permanece latente. A animação torna visível o que o texto apenas sugere. No manuscrito, Kitty não é explicitamente apresentada como não judia; a inferência é possível, mas não dramatizada. Ao transformá-la em elemento explícito do diálogo, o filme amplia o campo simbólico da narrativa. A memória deixa de ser apenas registro e passa a ser reorganizada pela imagem.

Essa operação pode ser compreendida como expansão do que Eliane Gordeeff (2018) denomina “*imaginarium diegético*”. Segundo a autora, a animação possibilita a

inscrição visual de estados mentais, memórias, sonhos e traumas. Ao incorporar devaneio e fabulação, *Onde Está Anne Frank* constrói um universo em que imaginar não significa escapar, mas enfrentar. A diferença entre Anne e Kitty — no que diz respeito à identidade e ao pertencimento — é elaborada não apenas no discurso, mas no próprio desenho do mundo: de um lado, o espaço histórico opressivo; de outro, a liberdade plástica da animação.

Se o diário inicialmente se apresenta como espaço de escuta e elaboração subjetiva, a trajetória de Kitty logo assume função decisiva: a saída do museu em busca de Anne. Trata-se de um ponto de virada. Dentro do museu, ela é invisível. Fora dele, passa a ser vista.

Atravessar a porta altera seu estatuto. No interior do espaço institucional da memória, Kitty ocupa posição espectral e liminar; ao cruzar seus limites, ingressa no tempo da ação. O conflito deixa de ser introspectivo e torna-se social. Visibilidade e invisibilidade deixam de ser apenas metáforas e passam a organizar concretamente o avanço da narrativa.

Esse deslocamento abre o filme para o presente. Fora do Museu Anne Frank, Kitty encontra o mundo contemporâneo e começa a interagir com suas estruturas sociais e políticas. A fabulação, nesse momento, já não opera apenas como mediação entre escrita e memória. Ela se converte em instrumento de confronto. A narrativa expande-se para além do passado histórico e inscreve a memória no campo das tensões atuais.

A Europa que Kitty encontra é, ao mesmo tempo, reconhecível e estranhada. As paisagens urbanas mantêm sua identidade, mas são redesenhadas com plasticidade expressiva; monumentos e símbolos históricos aparecem deformados ou reconfigurados. O familiar não desaparece — ele se desloca. Essa deformação não funciona apenas como efeito estilístico: ela reorganiza a percepção do espaço contemporâneo e o insere na lógica da fabulação.

A metamorfose visual torna-se, então, elemento decisivo na construção do filme, como observa Jennifer Jane Serra:

“Metamorfose. Essa ferramenta particular do cinema de animação consiste na habilidade que a imagem animada tem de se transformar em outra completamente diferente, através, por exemplo, da evolução de linhas ou da manipulação de objetos ou ambientes. Através da metamorfose é possível criar uma ligação contínua de imagens diferentes sem recorrer a outros processos que não sejam de animação, como a edição, por exemplo.” (SERRA, 2011, p. 38).

A partir dessa definição, percebe-se como a fluidez da imagem permite articular passado e presente sem depender exclusivamente do corte tradicional da montagem. A

transição ocorre dentro do próprio plano. A metamorfose opera como passagem interna: transforma o espaço, desloca o tempo, altera o sentido sem interromper o fluxo visual.

Essa plasticidade reforça a fabulação ao conectar temporalidades distintas em movimento contínuo. A imagem deixa de cumprir apenas função documental e passa a produzir sensibilidade histórica. É nesse ponto que o filme exemplifica outra observação de Serra: “Quando visto como um ‘documentário’, o filme de animação tem o poder de transformar a postura imaginativa realçada pela animação (...) fazendo com que o espectador compreenda a informação contida no filme como relacionada com o mundo histórico.” (SERRA, 2017, p. 179)

A animação aplicada ao documentário não suspende a relação com o real; ela a reorganiza. O espectador não é conduzido ao “faz de conta”, mas a uma forma distinta de asserção histórica, na qual a fabulação atua como mediação sensível da memória.

Quando Kitty atravessa a Europa contemporânea, essa reorganização torna-se concreta. A personagem sai do espaço museológico — marcado pela memória arquivada — e entra na cidade viva. A busca deixa de ser introspectiva. Torna-se confronto.

É nesse deslocamento que a transformação visual da personagem ganha importância. Para circular no presente, Kitty precisará modificar sua aparência — momento que será analisado adiante (50’34”). Não se trata de detalhe figurativo. A metamorfose atinge agora o próprio corpo da personagem. O espaço já havia sido reconfigurado; agora é a identidade que se transforma. A fabulação deixa de atuar apenas sobre o cenário e passa a incidir sobre o sujeito.

Esse movimento também afeta a posição do espectador. Ao deslocar Kitty no espaço e no tempo, o filme convida o público a reconsiderar o presente à luz do passado. A relação entre memória histórica e contemporaneidade não se reduz a paralelismo temático; ela se dá por sobreposição. Nesse gesto, pode-se reconhecer o que Walter Benjamin denomina rememoração crítica: o passado não retorna como continuidade, mas como interrupção. Ele irrompe no agora. A história deixa de aparecer como sequência homogênea de fatos e passa a constituir constelação de imagens que exigem atualização. Kitty, figura liminar, sustenta essa tensão e mantém aberta a pergunta que organiza o filme: quem é Anne no presente?

Ao vigésimo quinto minuto, a narrativa conduz Kitty a uma delegacia. O conflito entra, de forma explícita, no espaço social contemporâneo. Diante de um policial, ela pergunta novamente: onde está Anne? A resposta desloca radicalmente a questão. “Anne está por todos os lugares”, afirma o agente enquanto enumera: “Aquele é a Ponte Anne Frank”, “A seguir a Escola Anne Frank”, “Teatro”. A repetição adquire tom quase burocrático. A memória converte-se em nome próprio, em placa, em designação urbana. Anne torna-se topônimo.

A sequência constrói um efeito de saturação. Quanto mais o nome se multiplica, mais a presença parece diluir-se. A pergunta inicial — “onde está Anne?” — revela-se irônica: ela está em toda parte e, ao mesmo tempo, em lugar nenhum. A tensão entre memória viva e memória monumentalizada organiza o núcleo dessa cena.

Nesse momento, o diário torna-se objeto de disputa. Até então elo entre escrita e fabulação, ele assume peso dramático concreto. A exigência de sua entrega e a recusa de Kitty desencadeiam a fuga. A narrativa deixa o espaço institucional e desloca-se para a margem. Se antes Kitty apenas observava o mundo contemporâneo, agora passa a ser perseguida por ele.

No lago congelado, o encontro com um grupo de jovens — entre eles Peter, visto anteriormente no museu — introduz outra camada do presente. Esses personagens carregam a marca da migração e da exclusão social. A busca individual da personagem começa a entrelaçar-se com conflitos coletivos. A trama se expande.



(Fig. 25) Kitty materializada na vivência do real.

Ao incorporar crianças refugiadas, burocratas indiferentes e figuras públicas desinformadas, o filme aproxima passado e presente sem recorrer a comparações didáticas. A relação se constrói por justaposição. Situações de exclusão ecoam umas nas outras. A

fabulação deixa de operar apenas como mediação íntima e passa a funcionar como confronto. O passado não é ilustrado; ele ressoa.

Paralelamente, o diário reaparece como eixo simbólico. Por volta do trigésimo quinto minuto, Anne adormece sob o afago do pai, e a narrativa desliza para o sonho. A menina surge de patins, atravessando um campo branco cercado por colinas nevadas. A cena começa serena. Aos poucos, a tranquilidade se rompe: tropas nazistas invadem o espaço. O devaneio transforma-se em ameaça.

No campo imagético, essa sequência evidencia a potência da fabulação como forma de tornar visível o trauma. A vastidão branca, que inicialmente sugere leveza e fantasia, converte-se em campo de batalha simbólico. Ao voltar-se, Anne vê surgir no alto da colina uma tropa improvável: divindades da Grécia antiga, heróis mitológicos e, entre eles, seu ídolo Clark Gable, montado a cavalo, vindo em sua direção para resgatá-la. O pavor diante do exército nazista é contrabalançado por essa aparição protetora. O imaginário cultural irrompe como escudo.

A cena cumpre duas funções. Revela a interioridade da personagem e antecipa, em chave alegórica, o perigo histórico que se aproxima. A fabulação não atua como fuga, mas como mecanismo simbólico de enfrentamento. O destino ainda não aconteceu — mas já se anuncia.

Quando essa sequência é colocada em relação com a jornada de Kitty no presente, torna-se possível perceber a atuação da fabulação em dois registros distintos: no passado, como elaboração subjetiva; no presente, como intervenção no espaço social. Essa dupla operação dialoga com o que Jacques Rancière (2009) denomina política da estética — a redistribuição do sensível. Ao tornar visíveis sujeitos marginalizados no presente e ao reativar a memória dos perseguidos do passado, o filme altera o campo perceptivo do espectador. O cinema deixa de ser espelho e passa a ser deslocamento.

Formalmente, a animação amplia as possibilidades da narrativa para além do que o realismo indexical permitiria. Traços fluidos, paleta cromática orientada simbolicamente e distorções do tempo e do espaço constroem uma linguagem situada entre o onírico e o histórico. Essa estilização não rompe o vínculo com o real; ao contrário, reorganiza-o. O trauma não é ilustrado, é configurado.

Jennifer Jane Serra (2011) observa que o documentário animado se sustenta na tensão entre reconstrução simbólica e discurso factual. É essa tensão que estrutura a experiência do espectador. A expectativa de veracidade desloca-se da indexação direta para a elaboração imagética. O filme não apenas informa sobre o passado — ele produz uma experiência sensível de sua permanência. A animação, nesse contexto, não substitui o documento; ela o reinscreve.

Mais do que um filme sobre o passado, *Onde Está Anne Frank* constrói uma narrativa sobre a permanência do passado no presente. A insistência da pergunta — “onde está Anne?” — mantém a trama em movimento e sustenta a tensão entre memória arquivada e memória vivida. A fabulação não restaura o que foi perdido; ela reinscreve. Ao manter a busca em curso, Kitty impede que a memória se cristalice como monumento encerrado.

Ao aproximar temporalidades distintas, o filme esboça uma pedagogia da sensibilidade. A opção por dialogar com o público infantil não implica simplificação, mas mediação. A animação cria um espaço intermediário no qual o trauma pode ser apresentado sem recorrer à exposição direta do horror extremo. A gravidade histórica permanece — mas é traduzida em linguagem acessível, sem perder sua densidade ética.

No contexto do documentário animado contemporâneo, o filme sinaliza uma inflexão importante: a fabulação deixa de funcionar como recurso complementar e passa a organizar a própria linguagem. O trauma não aparece apenas como tema; ele estrutura a forma. Ao articular passado e presente por meio de Kitty, a narrativa integra construção dramática, temporalidade fragmentada e invenção imagética em um mesmo gesto expressivo.

Kitty, assim, não representa apenas escuta ou amizade. Ela sustenta o movimento da narrativa. Sua presença mantém aberta a tensão entre o que foi, o que é e o que ainda está em disputa. A fabulação deixa de ser ornamento e assume função estrutural: reorganiza o campo perceptivo e transforma a memória em experiência ativa.

É precisamente a partir dessa ativação que a narrativa se abre de forma contundente para o presente, desenhando uma sequência de eventos a partir de 66 minutos de tela, (uma hora e seis minutos do filme) em que Anne e Kitty compartilham a realização da melancolia e da sensação de vazio ante os desabafos finais de Anne. Essa desorganização do esquema sensorio-motor convencional prepara o espectador para o confronto ético que se encena no

minuto 68, durante a cena alegórica no teatro. Ao interromper a representação institucional e replicar a frase histórica de Anne — bradando ‘não foi assim que ela disse isso’ —, Kitty opera aquilo que Deleuze identifica como a fratura da linearidade narrativa clássica em prol de uma legibilidade puramente temporal, em que "as formas modernas de narração resultam das composições e dos tipos da imagem-tempo" (DELEUZE, 2007, p. 47). A errância de Kitty deixa de ser uma busca documental passiva e assume um caráter de intervenção política direta no horizonte contemporâneo.

Esse papel político atualizado consolida-se no minuto 69, quando a personagem ingressa no alojamento de refugiados, colocando-se deliberadamente no lugar de proteção e acolhimento daqueles que a burocracia estatal invisibiliza. No minuto 71, a representação plástica dos refugiados deixa de funcionar como paralelismo didático e passa a tencionar a própria atualidade. O espaço do alojamento converte-se em uma situação óptica e sonora pura, onde o corpo animado de Kitty atua como o elo de uma pressuposição recíproca entre o trauma histórico do Holocausto e a crise humanitária dos deslocados modernos. Instaura-se, ali, a potência da imagem-cristal, na qual a distinção entre passado e presente não se anula, mas se torna reversível por meio de uma ilusão objetiva. Como aponta Deleuze, nesse regime de coexistência temporal, "o atual e o virtual passam a refletir-se mutuamente" (DELEUZE, 2007, p. 45).

Entre os minutos 72 e 74, a jornada de Kitty para descobrir o fim de Anne em direção ao campo de concentração serve como resposta tanto ao público infantil quanto à própria consciência da personagem. A fabulação animada assume o estatuto de território ético: no minuto 76, o trem final e a morte não são expostos pela via do horror literal, mas configurados por meio de analogias poéticas. Essa operação culmina no minuto 78 com a representação imaginária do mundo subterrâneo, onde o filme concebe a descida ao Hades e o extermínio através de alegorias que preservam a densidade do trauma sem reduzi-lo ao espetáculo da violência. Após confrontar o túmulo de Anne no minuto 80, Kitty retorna ao cenário do cerco aos refugiados no minuto 85, convertendo seu corpo espectral na mensagem final e simbólica sobre o significado da opressão e sobre o desejo de Anne por um mundo viável.

3.3.1 – A personagem Kitty como espectro político da memória

Ao conceder protagonismo a Kitty, o filme constrói uma personagem que opera como presença espectral no interior da narrativa. Ela atravessa o tempo não como sobrevivente empírico, mas como vestígio de uma consciência interrompida. Kitty não apenas recorda Anne; ela sustenta a progressão da trama como insistência da ausência. Sua aparição no século XXI, deslocada de seu contexto original, introduz um descompasso temporal que reorganiza a experiência do espectador: trata-se de uma testemunha anacrônica, cuja presença tensiona o presente a partir de um passado ainda não resolvido.

Essa função aproxima-se do que Jacques Derrida (1994) denomina “hantologia”⁴²: um retorno espectral que não se limita à nostalgia, mas reinscreve no presente aquilo que permanece em dívida. A espectralidade da personagem manifesta-se tanto em sua origem — nascida da escrita — quanto em sua condição liminar entre visibilidade e invisibilidade ao longo do filme. Kitty circula pelo mundo contemporâneo carregando a marca de um passado interrompido. Não é fantasma de uma lembrança; é sintoma de uma memória inacabada.



(Fig.25) Anne como monumento pelos espaços da cidade.

Ao percorrer as ruas da Europa atual, ela confronta a transformação de Anne Frank em símbolo institucionalizado. O nome espalha-se por escolas, praças e museus, mas a montagem evidencia a distância entre essa ubiquidade nominal e a experiência concreta de vida e morte. A pergunta “onde está Anne?” deixa de ser geográfica e torna-se ética. A fabulação, aqui, não fixa a memória; ela a reabre. Ao manter a pergunta em circulação, Kitty

⁴² Termo cunhado por Jacques Derrida na obra *Espectros de Marx* (1994), a hantologia (do francês *hantise*, assombramento) substitui a prioridade da ontologia (o ser) pela figura do espectro. Designa a presença de elementos do passado ou de futuros não realizados que persistem no presente, desafiando a linearidade do tempo e a estabilidade da realidade imediata.

desestabiliza a sacralização confortável e reinscreve a memória no campo do debate contemporâneo.

3.3.2 – A infância como território ético e estético da fabulação

É significativo que o filme se dirija ao público infantil. A infância não aparece apenas como destinatária temática, mas como eixo que orienta a própria linguagem. A escolha pela animação e pela fabulação funciona como mediação estética que reorganiza a experiência do trauma em um campo perceptivo acessível à criança. Não se trata de simplificar a história, mas de reformular sua forma de apresentação. Ao adotar a perspectiva da amiga imaginária de Anne, a narrativa coloca o espectador infantil em posição de escuta. Essa escuta não é construída por explicações didáticas, mas pela própria dinâmica da busca. A criança acompanha Kitty na investigação e participa da pergunta que move o enredo. A fabulação permite que o trauma seja introduzido gradualmente, evitando a exposição direta do horror extremo sem esvaziar sua gravidade.

Nesse contexto, a fábula atua como mecanismo de elaboração ética. A dor histórica não é suprimida; é traduzida. As imagens preservam a complexidade da experiência sem recorrer à brutalidade explícita. Esse procedimento dialoga com a advertência de Didi-Huberman (2003), segundo a qual toda imagem que representa a dor corre o risco da estetização e do esquecimento. A animação negocia esse risco por meio de metáforas visuais e deslocamentos alegóricos, mantendo em tensão representação e ausência. A infância, assim, não é apenas público — é força organizadora da narrativa. Em Kitty, ela assume forma de alteridade inquieta: pergunta, insiste, atravessa limites institucionais. Sua presença impede o fechamento do sentido. A fabulação deixa de ser ornamento e torna-se resistência simbólica, mantendo ativa a dimensão crítica da memória.

3.3.3 – A fabulação e seu impacto no espectador contemporâneo

Ao escolher a fabulação como linguagem narrativa, o filme desloca o lugar do espectador dentro do documentário. Não se trata de informar, mas de fazer experimentar. A experiência perceptiva construída pela animação substitui a exposição direta de dados históricos. A busca, a sobreposição temporal e a invenção imagética convergem para produzir implicação interpretativa: o espectador não observa à distância, ele é convocado.

Esse efeito se intensifica quando Kitty deixa de ser apenas presença espectral e passa a agir. Ela interfere, decide, confronta instituições. A memória deixa de funcionar como evocação e torna-se conflito. Ao agir no presente, a personagem reinscreve o passado na estrutura do agora. O que parecia distante torna-se contemporâneo.



(Fig.26) A Luta de Kitty pelos Refugiados em Amsterdan

O confronto com os mecanismos de deportação de refugiados explicita essa operação. O Holocausto não aparece como episódio encerrado, mas como referência que reorganiza a percepção das violências atuais. A relação entre passado e presente não se estabelece por comparação didática, mas por justaposição. A animação permite essa reinscrição sem recorrer a imagens de arquivo, mantendo em tensão documento e fabulação. O filme, assim, não oferece apenas uma narrativa de memória; ele constrói uma memória em movimento. A elaboração sensível substitui a reprodução indexical. A fabulação desloca o espectador da posição de observador para a de intérprete implicado. Lembrar deixa de significar monumentalizar — passa a significar tensionar o que permanece aberto.

Ao transformar a memória em experiência estética ativa, *Onde Está Anne Frank* evidencia o potencial crítico do documentário animado. A jornada de Kitty não encerra o passado, mas o mantém em circulação como interrupção e exigência contínua de responsabilidade no presente. Recusando a monumentalização confortável da memória arquivada, a plasticidade da animação força o espectador contemporâneo a se posicionar diante das violências e deportações que insistem em se repetir nas margens da Europa atual. A urgência política da obra reside justamente nessa operação: o fabuloso não aliena nem suprime a crueza do real; ao contrário, oferece-se como a única mediação sensível capaz de rasgar a indiferença burocrática, devolvendo ao testemunho de Anne Frank seu caráter ético, vivo e inesgotavelmente contestatório.

3.4 – Ibelin: um exílio digital a moldar um conto de fadas possível

O estudo de *The Remarkable Life of Ibelin* permite expandir as reflexões desenvolvidas ao longo desta dissertação para um novo território: o da experiência digital como espaço de elaboração narrativa da existência. Conforme discutido na primeira parte deste trabalho, o trauma pode operar não apenas como conteúdo temático, mas como princípio de reorganização da trama, produzindo narrativas marcadas por deslocamentos, retornos e reconstruções simbólicas da memória. Paralelamente, a fábula foi compreendida como meio de mediação estética e narrativa capaz de elaborar experiências que resistem ao registro direto do real. Nesse horizonte teórico, a fabulação não representa uma fuga da realidade, mas um dispositivo de organização sensível da experiência histórica e subjetiva.

Em *The Remarkable Life of Ibelin*, esses dois eixos conceituais — trama e fábula — encontram uma nova configuração no interior do ambiente digital. Diferentemente dos casos anteriores, nos quais a animação operava principalmente como forma de representar memórias traumáticas, aqui o universo virtual de *World of Warcraft* emerge como espaço efetivo de constituição da própria experiência vivida. O mundo do jogo não funciona apenas como cenário narrativo, mas como ambiente social no qual relações, afetos e trajetórias são construídos e compartilhados. Nesse sentido, a fabulação digital não apenas representa a vida de Mats Steen: ela participa ativamente de sua configuração biográfica, revelando como os mundos virtuais podem atuar como espaços contemporâneos de elaboração simbólica da experiência humana.

Analisar *The Remarkable Life of Ibelin* (2024), dirigido por Benjamin Ree, é mergulhar em uma narrativa que transpõe as fronteiras entre o real e o virtual, entre o testemunho e a fabulação. Trata-se de uma obra documental que, mais do que retratar uma vida, reconstrói uma existência híbrida, marcada pela limitação física de Mats Steen — um jovem norueguês com distrofia muscular — e pela expansão simbólica de seu alter ego digital: Ibelin, personagem do universo de *World of Warcraft*. Embora o filme não se configure integralmente como um documentário animado, sua presença neste corpus justifica-se pelo caráter híbrido de sua construção formal. A obra articula registros documentais — depoimentos e arquivos — com extensas reconstruções em animação do universo do jogo, instaurando um regime de imagens que alterna entre o testemunho do real e sua elaboração animada. É justamente essa articulação que evidencia a centralidade da animação como

dispositivo narrativo na organização da obra, permitindo que uma experiência vivida no ambiente digital seja reconstruída e compartilhada como narrativa documental.

Este tópico propõe investigar como o documentário opera simultaneamente como biografia e fabulação, desenhando duas vidas em paralaxe: a de Mats, no mundo físico, e a de Ibelin, no mundo virtual. A fabulação que se desenha no filme não é fuga nem fantasia ociosa, mas uma arquitetura de sentido construída coletivamente. Trata-se de uma vida que se realiza na linguagem, nos vínculos e nas narrativas partilhadas dentro de um mundo que, embora digital, se torna tão significativo quanto o mundo dito “real”.

Mais do que isso, *The Remarkable Life of Ibelin* revela a potência da fabulação como ferramenta de reconstrução subjetiva, comunitária e memorial. A partir dos registros deixados por Mats — chats, missões, interações e imagens de avatar — o filme costura uma história de pertencimento e afeto, mostrando como um jovem, impossibilitado de se mover fisicamente, encontrou na fabulação digital um espaço de liberdade, expressão e encontro. O documentário sugere, com delicadeza, que o mundo virtual pode tornar-se lugar de verdade, de dor, de amizade e de sobrevivência simbólica. Como lembra Johan Huizinga, “a cultura surge sob a forma de jogo; que ela é, desde seus primeiros passos, como que ‘jogada’” (HUIZINGA, 2014, p. 59). Essa perspectiva permite compreender *The Remarkable Life of Ibelin* como mais do que uma narrativa biográfica: trata-se de um campo simbólico no qual o jogo funda cultura, comunidade e linguagem — mesmo, e talvez sobretudo, quando emerge do luto e da ausência.

Essa duplicidade entre vida física e vida fabuladora, no entanto, não se apresenta apenas como tema do filme. Ela constitui também o princípio organizador de sua construção narrativa. A relação entre Mats e Ibelin é estruturada através de uma paralaxe formal, construída pela alternância entre regimes de imagem, suportes narrativos e temporalidades distintas: de um lado, registros familiares e documentais do mundo físico; de outro, a reconstrução animada das experiências vividas no interior de *World of Warcraft*. É nesse gesto de montagem que o trauma deixa de ser apenas conteúdo narrativo e passa a atuar como força organizadora da própria forma.

Assim, o documentário revela que a vida de Mats Steen não pode ser compreendida apenas a partir de sua condição física ou de sua história biográfica no mundo material. Ela se expande através das relações construídas no universo digital, onde a figura de Ibelin emerge

como espaço de ação, identidade e encontro. O mundo virtual, longe de representar uma fuga da realidade, torna-se o lugar onde a experiência subjetiva encontra linguagem, comunidade e continuidade narrativa.

3.4.1 – A vida antes da revelação: VHS, silêncio e o trauma sob o olhar dos pais

The Remarkable Life of Ibelin organiza-se, em seu primeiro movimento estrutural, como narrativa retrospectiva ancorada no luto. O filme se inicia após a morte de Mats Steen. Antes que o espectador conheça Ibelin, conhece a ausência. A escolha de iniciar pela perda não é meramente cronológica; ela instaura desde o princípio o trauma como princípio organizador da forma.

A abertura é marcada por um gesto simples, mas estruturalmente decisivo: vemos a fotografia jovial de Mats em um porta-retrato (fig 27) disposto sobre uma pequena mesa (0'28"), enquanto a narração do pai em voice over introduz a informação de que o filho havia deixado uma senha. A presença do retrato — fixo, doméstico, quase banal — funciona como ícone inaugural do luto; e a senha, anunciada antes mesmo que o pai se apresente em depoimento direto, opera como dispositivo dramático e configuracional. Ela não é apenas um acesso técnico: é uma promessa narrativa de que a vida visível não esgotava a existência daquele jovem.



(Fig 27) Um porta-retratos como marco inaugural do luto.

Nesse primeiro bloco, a montagem privilegia um regime imagético específico: imagens domésticas registradas em VHS, que organizam um percurso biográfico em flashback a partir de cerca de 2 minutos. O suporte não é neutro. A textura granulada, as cores levemente dessaturadas, o enquadramento instável e a oscilação luminosa instauram um

tempo analógico, materialmente marcado pelo desgaste. O VHS não apenas registra o passado; ele o carrega como vestígio sensível. O tempo ali não é abstrato — é inscrito na própria superfície da imagem.

Sob o ponto de vista metodológico, este primeiro ato constrói a configuração narrativa do trauma em três níveis distintos:

1) Trauma corporal – a progressiva degeneração muscular causada pela distrofia de Duchenne, apresentada por meio de imagens que evidenciam a transição da infância à cadeira de rodas e, posteriormente, à dependência de aparelhos e assistência constante (por volta de 5'40", a cadeira de rodas já se torna presença recorrente).

2) Trauma formal – a organização da narrativa sob o signo da perda. A morte antecede a biografia. A linearidade inicial é orientada retrospectivamente, produzindo uma temporalidade marcada pela ausência e pela tentativa de reconstrução.

3) Trauma perceptivo ou relacional – a lacuna entre a vida vivida por Mats e a vida percebida por seus pais. O filme constrói, deliberadamente, uma visão parcial da existência do jovem, confinada ao que a câmera doméstica e o olhar parental podiam captar.

A montagem privilegia a linearidade e a contenção. O ritmo é lento, com planos relativamente prolongados e pausas sonoras significativas. A trilha ao piano sublinha uma atmosfera de melancolia contida, evitando qualquer dramatização excessiva. Esse tratamento formal evita a espetacularização da deficiência e posiciona o trauma como condição cotidiana, não como espetáculo.

O corpo de Mats é apresentado como território de restrição física. (Fig.28) A cadeira de rodas, os aparelhos respiratórios, os gestos de cuidado familiar e as adaptações domésticas constroem visualmente a experiência da limitação. O trauma aparece, neste estágio, como circunscrito ao corpo e ao espaço doméstico: ele é visível, tangível, filmável.



(Fig.28) O território da limitação física.

É nesse contexto que os videogames surgem — inicialmente, não como mundo, mas como hábito. Na ótica dos pais — e, conseqüentemente, no regime narrativo inaugural — o universo dos games aparece como atividade lúdica, privada e aparentemente individual: um recurso doméstico de suporte (quase um “presente de ternura”) para oferecer entretenimento e algum alívio à rotina marcada por restrições. O filme marca uma primeira ruptura nesse registro quando, por volta de 8’39”, a família menciona um concerto e Mats decide não ir, preferindo permanecer imerso nos jogos. O gesto é pequeno, mas formalmente carregado: ele reforça, no primeiro ato, a leitura parental de retraimento e isolamento.

A construção formal intensifica essa percepção. A câmera doméstica frequentemente enquadra Mats diante do monitor à distância — a partir de outra sala, como quem observa sem acessar. O monitor, raramente mostrado em detalhe, destaca os jogos de forma genérica. Não vemos ainda Azeroth, nem o avatar. Vemos, sobretudo, o corpo de Mats diante da tela: um sujeito presente, mas “em outro lugar” que a família não consegue nomear. O foco permanece no visível físico, não no mundo virtual. A fabulação está ausente da imagem; ela é apenas sugerida como possibilidade opaca.



Esse primeiro ato organiza-se, portanto, como biografia do visível. O trauma, aqui, é estruturado como: limitação corporal progressiva, horizonte de finitude, redução do espaço de circulação, silenciamento de experiências não partilhadas.

A imagem da fita VHS sendo rebobinada — acompanhada pelo silêncio doméstico e pela suspensão do gesto — adquire, nesse arranjo, uma função mais decisiva do que a simples insistência memorial. Trata-se de um reset narrativo (por volta de 18'30"), uma operação formal que marca a dicotomia estruturante do filme: de um lado, a vida tal como foi filmada e compreendida pelos pais; de outro, a vida que só se revelará quando a narrativa atravessar a interface digital. O rebobinar não apenas volta no tempo; ele prepara a passagem de regime.

O espaço doméstico é construído como lugar de cuidado e, simultaneamente, de clausura. O quarto preservado, a cadeira vazia, a casa silenciosa após a morte — esses elementos instauram o trauma como ausência materializada no espaço. É importante destacar que esse bloco inicial constrói uma biografia incompleta de modo deliberado. A configuração narrativa conduz o espectador a uma leitura restritiva da vida de Mats: um jovem introspectivo, fisicamente limitado, cuja experiência parece circunscrita à família e ao ambiente doméstico. O trauma se apresenta como destino. Sob essa perspectiva, o videogame é percebido apenas como meio lúdico individual — não como espaço de elaboração simbólica coletiva. A fabulação ainda não entrou em cena como força estruturante; ela permanece latente. Do ponto de vista ontológico, este primeiro movimento afirma uma hierarquia implícita: o real é o que é filmado pela câmera doméstica; o virtual é o que não se vê. É precisamente essa hierarquia que o filme se prepara para desmontar.



(Fig.30) O registro com distanciamento.

Ao consolidar uma leitura trágica e limitada da existência de Mats, o documentário prepara o terreno para o ponto de inflexão que virá. O trauma é apresentado como corporal e social; a trama parece encaminhar-se para uma elegia convencional. No entanto, a senha deixada — esse gesto inaugural anunciado logo no início — já antecipa a existência de outra camada narrativa.

Nesse sentido, o primeiro ato cumpre função estruturante dentro da proposição analítica desta dissertação: ele demonstra como o trauma, antes de ser reelaborado pela fabulação, organiza-se como forma narrativa restritiva. A vida de Mats é narrada como limitação. O mundo visível parece esgotar sua existência. É apenas a partir da abertura do arquivo que essa configuração será reestruturada.

Até aqui, porém, o filme insiste no tangível, no doméstico, no analógico — no mundo real visto pela lente familiar. A fabulação digital ainda não aparece como fuga ou como revelação. Ela permanece invisível. E é justamente dessa invisibilidade que nascerá a ruptura ontológica seguinte.

3.4.2 – A senha, o arquivo e a ruptura: quando o invisível se torna narrável

Aos 15 minutos e 25 segundos, ocorre o ponto de inflexão que reorganiza inteiramente o filme. Até então, acompanhávamos a vida de Mats sob o regime do visível: imagens domésticas, relatos dos pais, a progressiva deterioração do corpo físico. O trauma estava inscrito na carne, na cadeira de rodas, no silêncio do quarto preservado. A narrativa parecia encaminhar-se para uma elegia contida.

É nesse momento que os pais publicam no blog de Mats a mensagem anunciando sua morte.

O gesto é simples, quase protocolar — mas a resposta que se segue desestabiliza tudo. Uma sucessão de mensagens começa a chegar. E-mails, relatos, testemunhos. Pessoas desconhecidas escrevem sobre o impacto profundo que Mats teve em suas vidas. O mundo que parecia restrito à casa e ao entorno familiar subitamente se expande.

Formalmente, a montagem altera seu regime. O ritmo acelera. A trilha ganha densidade. O enquadramento abandona a intimidade do VHS e passa a incorporar telas de

computador, caixas de e-mail, sobreposições gráficas. O filme deixa de ser apenas memória doméstica e assume o caráter de investigação.

A senha, deixada por Mats antes de morrer, transforma-se em dispositivo narrativo. Não é apenas um acesso técnico, mas uma chave ontológica. Ao abri-la, os pais atravessam um limiar: descobrem que a vida do filho não se limitava ao que era visível no espaço físico.

A partir desse ponto, o documentário assume uma estrutura dialógica. O mundo real já não é suficiente para explicar aquela existência. O trauma, antes circunscrito à doença, passa a ser relido como falha de percepção — como lacuna entre o que foi vivido e o que foi reconhecido.

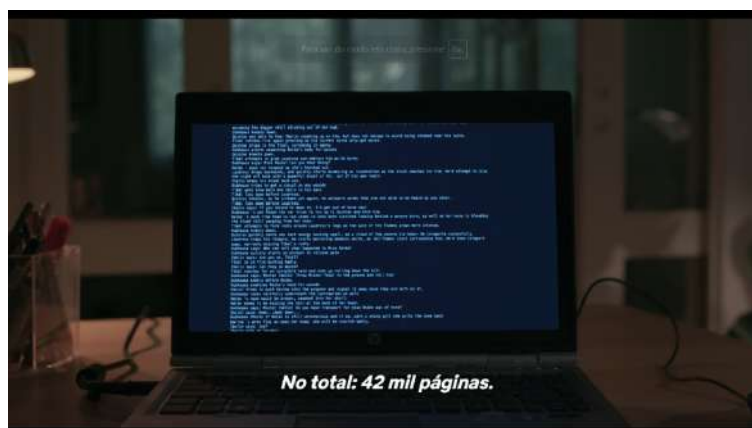


(Fig 31) O efeito de recondução do eixo narrativo com a fita a rebobinar.

Aos 18'30", o gesto da fita VHS sendo rebobinada reaparece como marca estrutural decisiva. Não se trata apenas de retorno memorial, mas de um verdadeiro reset narrativo. A imagem analógica retorna ao início como se dissesse: o que foi contado até aqui não basta. A partir desse ponto, estabelece-se uma dicotomia estruturante que organizará o restante do filme: de um lado, a vida tal como foi filmada e compreendida; de outro, a vida que só poderá ser acessada por meio do arquivo digital.

O deslocamento consolida-se aos 29'28", quando o filme revela a existência de quarenta e duas mil páginas de registros no universo de World of Warcraft. O que antes parecia jogo revela-se documentação minuciosa de uma vida. Nesse instante, a obra sofre uma ruptura. Não se trata mais de representar a memória de Mats por meio de testemunhos

indiretos. Trata-se de reconstruir, com base em registros efetivos, uma existência paralela. O filme se reinicia. Surge, então, Ibelin.



(Fig. 32) – Um memorial em bits.

O aparecimento do avatar não é introduzido como fantasia, mas como continuidade. A montagem passa a alternar entre os registros reais e a recriação animada das interações no universo de Azeroth. Cores vibrantes substituem o granuloso doméstico. A câmera já não observa um corpo limitado; acompanha um guerreiro que corre, luta, dança, voa sobre campos abertos.

Essa transição não opõe real e virtual como verdadeiro e ilusório. Ela estabelece dois regimes de presença. Se o VHS traz o peso da finitude e da limitação, a animação introduz mobilidade, agência e potência. A deficiência não desaparece por negação; ela é reconfigurada simbolicamente.

É precisamente nesse ponto que a reflexão de Elsaesser e Hagener oferece uma chave interpretativa decisiva para compreender a natureza dessa virada formal e ontológica.

Em *The Remarkable Life of Ibelin*, o espaço digital do jogo não funciona como cenário decorativo ou alegoria simplificada da realidade. Ele é o próprio território ontológico onde a subjetividade de Mats se constrói e se expressa. Essa virtualidade, tal como compreendida por Elsaesser e Hagener, não nega o real: ela o reconfigura. O digital não substitui o mundo físico, mas o atravessa, oferecendo outras formas de inscrição sensível e partilhada da experiência. Nesse sentido, Ibelin encarna aquilo que os autores chamam de “nova forma de vida da imagem em movimento” (ELSAESSER; HAGENER, 2018, p. 215),

em que o cinema — ou, aqui, o documentário animado — não é mais um repositório de memórias, mas um agente de reconfiguração simbólica e sensorial da existência.

Como indicam os autores, o cinema digital não pode mais ser definido por suas antigas categorias — narrativa, projeção, indexicalidade —, pois tudo isso se torna “simplesmente a manifestação local ou específica de um princípio organizador mais elevado, que, segundo Manovich, é o software” (ELSAESSER; HAGENER, 2018, p. 206). Em Ibelin, essa afirmação adquire densidade política e poética: a vida do personagem é codificada, vivida, registrada e compartilhada por meio de sistemas digitais que não apenas captam, mas constituem a subjetividade. O que se vê não é um sujeito aprisionado em um corpo frágil, mas um ser expandido por meio da linguagem gráfica e interativa do universo virtual. Essa expansão opera numa lógica que já não se submete à centralidade da visão como eixo único da experiência, mas que convoca o corpo como território completo de percepção. Como afirmam Elsaesser e Hagener, “não experimentamos nenhum filme apenas através de nossos olhos. Vemos e compreendemos e sentimos os filmes com todo nosso ser corporal” (ELSAESSER; HAGENER, 2018, p. 134). Em Ibelin, essa experiência totalizada não é apenas estética, mas existencial — o corpo animado é um corpo sentido.

É sob essa chave que o surgimento de Ibelin deixa de ser lido como compensação imaginária e passa a operar como reconfiguração ontológica. A existência de Mats não estava confinada ao espaço doméstico; ela se estendia por campos digitais onde ele corria livremente, estabelecia vínculos, assumia responsabilidades e exercia ética.

O filme, ao assumir essa segunda camada, abandona a linearidade elegíaca e adentra um território híbrido. A biografia passa a ser também fábula — mas uma fábula fundada em rastros concretos, em arquivos, em palavras escritas por ele mesmo.

A senha abriu uma porta. O arquivo abriu um mundo. E Ibelin emerge não como personagem fictício, mas como corpo simbólico de uma vida que insistiu em existir.

3.4.3 – Azeroth: o épico como território de agência

A entrada efetiva de Mats no universo de Azeroth, enquanto regime animado pleno, consolida-se por volta de 29’28”, quando o documentário deixa de apenas mencionar o jogo e passa a visualizá-lo como espaço habitável. A partir desse momento, a animação deixa de ser recurso ilustrativo e torna-se segundo regime narrativo autônomo.



(Fig 33) A câmera já não observa o corpo de Mats diante da tela; ela atravessa a tela.

Azeroth — mundo ficcional de *World of Warcraft* — apresenta-se como território de fantasia medieval, com arquitetura monumental, florestas luminosas, planícies abertas e tabernas aquecidas por luz âmbar. As formas poligonais, as texturas digitais e a estilização gráfica não são ocultadas. Ao contrário, são assumidas como linguagem própria. O filme enfatiza o contraste entre o granuloso analógico do VHS e a saturação cromática do ambiente virtual: verdes intensos, céus azulados, armaduras cintilantes, iluminação dramática. É nesse ponto que se torna possível compreender a dimensão lúdica e poética que sustenta essa travessia de regime.

Além disso, há uma operação poética que transforma o ato de narrar-se em jogo sensível, em fábula instauradora. Como escreve Huizinga, “ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. [...] Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade” (HUIZINGA, 2014, p. 6). Em *Ibelin*, esse mundo poético se realiza digitalmente, mas com densidade simbólica e afetiva equivalente à da própria existência.

A partir dessa chave, torna-se necessário aprofundar a figura que emerge nesse território.

3.4.4 – Ibelin, entre o corpo físico e o avatar: o duplo como mediação

A figura de Ibelin não opera como metáfora compensatória nem como fantasia escapista: ela é, na acepção mais radical, uma extensão ontológica da subjetividade de Mats. Mais do que representar, o avatar encarna — e ao fazê-lo, transforma-se em um corpo intermediário, um ponto de passagem entre o que se vive no mundo físico e o que se sente, deseja e elabora no espaço digital. A presença do avatar, nesse caso, se constrói na superfície

sensível da tela — e é precisamente nesse ponto que a noção de pele como interface simbólica ganha força. Como desenvolvem os próprios autores, “a pele é mais do que um ‘invólucro neutro’ para o corpo; ela é uma superfície de interação e comunicação carregada cultural e semanticamente” (ELSAESSER; HAGENER, 2018, p. 144). Essa leitura amplia a percepção do avatar como superfície porosa, onde o simbólico e o sensível se encontram — e onde a subjetividade digital pode ser vivida com a mesma intensidade de uma presença encarnada.

Essa operação simbólica, que transforma pixels em presença, encontra amparo no que Jennifer Jane Serra chama de figurativização: “a operação que o espectador realiza quando considera aquilo que ele vê projetado na tela como a representação de algum elemento do mundo [...] por mais abstrato que ele seja” (SERRA, 2011, p. 67). Ibelin é, assim, uma figura sensível construída pela percepção do espectador — mas também pelos afetos compartilhados em jogo. Ele é aquilo que vemos, mas também aquilo que nos toca. Sua imagem não apenas mostra: ela convoca a memória, a imaginação, o vínculo.

O documentário constrói esse duplo plano de forma comovente e precisa. Alternando entre arquivos da vida de Mats e sequências animadas no universo de *World of Warcraft*, ele articula uma fabulação que não encobre a ausência, mas a elabora. Ibelin não oculta Mats — ele o prolonga. A fabulação, nesse caso, não é fuga nem ornamento: é uma estratégia de presença, um modo de dar corpo ao que persiste mesmo diante da finitude.

A essa altura, o pensamento de Elsaesser e Hagener permite um atravessamento decisivo. A presença virtual que se atualiza em *The Remarkable Life of Ibelin* não é “de um modo simples ou diretamente físico”, como escrevem os autores, mas “traduzida e transmitida por interfaces digitais” — uma forma de corporificação mediada, que reorganiza a percepção sensorial e a experiência do real (ELSAESSER; HAGENER, 2018, p. 209). O mundo digital não serve apenas como suporte: ele funda um novo tipo de corpo, que não se limita à carne, mas se prolonga em ações, escutas, performances e afetos em rede.

Aqui, também, podemos pensar com Huizinga que essas representações não são apenas simbolizações, mas atos místicos, efetivos: “a representação sagrada é mais do que a simples realização de uma aparência [...] é uma realização mística. Algo de invisível e inefável adquire nela uma forma bela, real e sagrada” (HUIZINGA, 2014, p. 17). Ibelin é, nesse sentido, o lugar de uma presença real, simbólica e compartilhada, entre mundos.

Essa ideia é ainda mais potente quando compreendemos que o corpo de Ibelin, animado e construído coletivamente, não é uma ausência preenchida, mas uma imagem que sobrevive, uma forma de vida expandida. Didi-Huberman nos ajuda a pensar que nem toda presença se dá de forma plena e imediata: há imagens que insistem, que resistem, que se tornam lampejos do que foi, mas também pistas do que ainda pode ser. Ibelin, nesse sentido, é sobrevivência. Ele caminha, sim — mas caminha por entre os mundos, como um traço visível daquilo que não cessou de viver. É nesse limiar entre o vivido e o fabulado que o avatar encontra sua força simbólica. Como sugere Huizinga:

“sob todas as formas, das mais sagradas às mais literárias, desde o Purusha védico até as encantadoras figurinas de *The Rape of the Lock*, a personificação não é ao mesmo tempo uma função lúdica e um hábito espiritual de importância. [...] A imaginação poética oscila constantemente entre a convicção e a fantasia, entre o jogo e a seriedade” (HUIZINGA, 2014, p. 184).

Ibelin, nesse sentido, é mais do que um personagem ou metáfora digital: é uma figura que encarna esse oscilante entre-lugar, onde mito, imagem e memória se entrelaçam em gesto vital.

1. O campo fabular que se abre



(Fig.34) – descobrindo o fabuloso mundo de Azeroth

A primeira sequência em que Ibelin surge correndo por campos ensolarados (aprox. 30’–32’) opera como gesto de libertação formal. A trilha sonora torna-se expansiva, rítmica, quase heroica. O ritmo da montagem acelera. O enquadramento acompanha o movimento do avatar em planos amplos e fluidos.

Se no regime anterior o corpo era restrição, agora o avatar é deslocamento. Se antes havia interioridade doméstica, agora há exterioridade luminosa. A fabulação aqui não é evasão, mas reorganização simbólica da experiência. O mundo digital apresenta-se como espaço onde a agência se torna visível. A dimensão leve e libertadora dessa entrada não é acidental; ela é construída formalmente pela música, pelo dinamismo da câmera e pela ampliação espacial. É nesse território que a dualidade existencial começa a se desenhar com nitidez: no mundo físico, “eu não posso”; no mundo digital, “aqui eu posso”. Essa afirmação não é verbalizada diretamente, mas é performada pela imagem.

Pouco depois, por volta de 33’–35’, ocorre o primeiro contato significativo com a personagem Rumour – avatar que depois descobriremos pertencer à jogadora Lisette, residente nos países baixos. A cena é construída com atenção à delicadeza dos gestos: Ibelin aproxima-se, hesita, oferece flores. A trilha desacelera, tornando-se suave. O enquadramento aproxima os avatares, criando uma intimidade espacial dentro do cenário fantástico.



(Fig 35-36) As flores de Mats para Lisette – de Ibelin para Rumour.

A flor — ainda que modelada em polígonos digitais — assume densidade simbólica concreta. É um gesto de cortejo. É uma iniciativa afetiva. É escolha.

Aqui o campo fabular revela sua potência ética: Ibelin não é apenas combatente ou aventureiro; ele é sujeito capaz de afeto. A presença de Rumour / Lisette não surge como subtrama secundária, mas como catalisadora da dimensão relacional da fabulação. A partir desse primeiro gesto, o jogo deixa de ser apenas aventura e torna-se espaço de encontro. O romance não nasce da compensação, mas da possibilidade. A cena do lago virtual, com horizonte aberto e ondas suaves, reforça essa atmosfera de suspensão e promessa. O ambiente é construído como paisagem emocional.

2. O eixo de montagem: energia, celebração e corpo simbólico

Paralelamente, a montagem reforça a diferença de regime. As sequências animadas são acompanhadas por trilhas mais empolgantes, com batidas marcadas e progressão harmônica expansiva. A câmera move-se com maior fluidez. O corte acompanha ação.

A cena da taberna (aprox. 37'–40') explicita esse dinamismo. Avatares celebram, dançam, bebem. A iluminação quente, o movimento coletivo e a música animada produzem sensação de embriaguez lúdica. Não se trata apenas de representar diversão; trata-se de performar pertencimento.

O espectador experimenta o entusiasmo do grupo. A montagem alterna planos médios e abertos, criando ritmo festivo. Esse é um ponto metodologicamente relevante: a fabulação não se constrói apenas por tema, mas por ritmo e trilha. O filme mobiliza recursos formais para instaurar sensação de leveza e expansão.

A guilda Starlight, apresentada nesse contexto, deixa claro que o jogo não é espaço individual isolado. É comunidade. Cada avatar corresponde a uma pessoa real. A montagem intercala animação e depoimentos, consolidando a equivalência ontológica entre avatar e sujeito. Nesse momento, a trama desloca-se para além do trauma exterior. O foco não é mais apenas a limitação corporal, mas a constituição de um corpo simbólico capaz de agir, escolher e amar. A fala posterior de Mats — “foi o mais próximo de uma paixão que vivi na minha vida inteira” — não é reduzida à nostalgia digital. Ela revela que o afeto mediado não é afeto menor. Ao contrário: é experiência estruturante de subjetividade.

A entrada em Azeroth, portanto, não representa simples mudança de cenário. Representa a abertura efetiva de um segundo mundo narrativo, onde a fabulação opera como meio de agência e elaboração simbólica. A animação não ilustra o passado; ela encena uma dimensão real da experiência de Mats.

Se no primeiro ato o trauma organizava a forma pela ausência e pela limitação, aqui a trama começa a reorganizar-se pela possibilidade. Azeroth não é fuga. É campo de atuação. É onde a vida, antes invisível, ganha corpo e movimento.

3.4.5 – RPG, comunidade e o conto de fadas como mundo possível

A estrutura que organiza o mundo de *World of Warcraft* — baseada em missões, construção de mundo, narrativas de fantasia e relações simbólicas — remete diretamente ao imaginário dos contos de fadas. Não se trata de uma semelhança estética apenas, mas de uma convergência de função: ambas as formas operam como dispositivos de elaboração simbólica do mundo. A fábula medieval, com seus arquétipos, provações e lições morais, encontra no RPG digital um herdeiro inesperado — mais interativo, mais plural, mas igualmente carregado de significados arquetípicos.

Nesse ponto, convém lembrar o que afirma Huizinga sobre o poder simbólico do espaço do jogo como ruptura das regras da vida comum: “no interior do círculo do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade. Somos e fazemos coisas diferentes. [...] Essa supressão temporária do mundo habitual é inteiramente manifesta no mundo infantil, mas não é menos evidente nos grandes jogos rituais dos povos primitivos” (HUIZINGA, 2014, p. 15). Em *Ibelin*, esse círculo é reconfigurado como ambiente digital, mas cumpre o mesmo papel ritual de transfiguração simbólica da realidade.

Ao longo do documentário, percebe-se como a experiência de *Ibelin* — marcada por batalhas épicas, sacrifícios, amizades profundas e descobertas existenciais — segue uma curva de desenvolvimento que poderia ser lida à luz da jornada do herói descrita por Joseph Campbell (1990). A travessia do mundo fictício, o encontro com aliados, os enfrentamentos simbólicos e a construção de um legado correspondem a uma mitologia pessoal que transcende a materialidade do jogo. Trata-se de uma narrativa de formação, de elaboração da identidade e de vínculo coletivo — um conto de fadas possível.

Essa dimensão mítica não elimina a dor. Ao contrário, ela a inscreve como motor narrativo. Mats, preso a um corpo enfraquecido, não nega sua condição — mas a transforma. *Ibelin* torna-se a linguagem com que ele comunica o que sente, o que deseja, o que teme. A fabulação se torna seu idioma vital. E é nesse ponto que o documentário se revela não apenas como testemunho, mas como experiência estética de reelaboração do trauma. Ao compartilhar a vida de *Ibelin*, seus amigos reconstroem também a memória de Mats. Eles não apenas o recordam: eles o refabulam.

A partir desse eixo comunitário e mítico, a própria forma do documentário passa a operar como dispositivo de memória sensível, articulando arquivo, escuta e reconstrução.

3.4.6 – A estética da memória: o documentário como fabulação sensível

A montagem do filme constrói, por meio da alternância entre arquivos digitais, imagens de entrevistas e sequências animadas no universo do jogo, uma linguagem que se articula em torno da sensibilidade da ausência. Não há narração autoral dominante: há escuta, há reconstrução a partir do olhar dos que conviveram com Mats/Ibelin. O documentário organiza os fragmentos deixados pelo jovem como se estivesse montando uma tapeçaria de memórias entrelaçadas — o que Eliane Gordeeff (2018) identificaria como uma forma de "imaginarium diegético" animado, onde o invisível torna-se visível pela força expressiva das imagens mentais.

A ausência física do protagonista é preenchida por vozes, gestos e afetos compartilhados em rede. Cada relato é uma reativação do personagem, cada pixel uma camada simbólica de presença. A memória aqui não é resgate, mas coautoria. E nesse ponto, o filme rompe com a tradição documental pautada pelo realismo fotográfico, aderindo a uma ética do sensível que busca não capturar o real, mas fabular sua persistência. Como reforçam Elsaesser e Hagener, “o filme é a expressão de uma experiência, e essa própria expressão é vivenciada no ato de assistir a um filme, tornando-se, em consequência, a experiência de uma expressão” (ELSAESSER; HGENER, 2018, p. 134). O espectador, assim, não apenas contempla: ele participa da construção sensível dessa história — e a reinscreve em sua própria pele perceptiva.

É justamente quando essa tapeçaria parece estabilizar um território de presença afetiva que o filme introduz fissuras decisivas: a fabulação não permanece em estado celebratório. Ela começa a revelar suas zonas de risco, perda e retorno do corpo.

A infiltração do trauma: contraposições entre mundos e o retorno do corpo

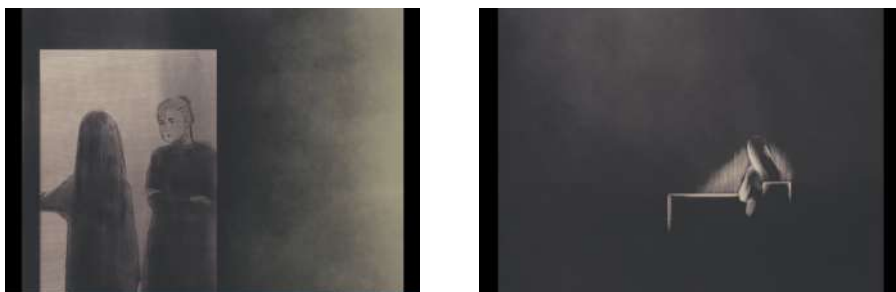
O mundo de Azeroth, até então marcado por expansão e agência, começa gradualmente a sofrer fissuras. O que se apresentava como território de possibilidade passa a revelar suas zonas de fragilidade. A contraposição entre o real e o digital deixa de ser celebratória e torna-se dialética.

O primeiro grande abalo não vem do corpo de Mats, mas da ausência de Lisette.

A personagem Rumour — avatar de Lisette — desaparece subitamente do jogo. O filme então desloca novamente o regime narrativo e revela a pessoa real por trás da personagem. Conhecemos Lis, como Mats a chama nos chats paralelos mantidos fora do jogo, em diálogos mais próximos do cotidiano (aprox. 45'–48'). A revelação da identidade real reforça a equivalência ontológica entre avatar e sujeito.

A subtrama de Lisette adquire densidade própria. Sabemos que ela é desenhista. Seus cadernos exibem traços inspirados em mangá, desenhos feitos em grafite, representando Ibelin e Rumour. O filme incorpora esses desenhos à própria linguagem visual. Quando Lis é afastada do jogo pelos pais, por considerarem que sua imersão era excessiva, instala-se uma zona cinzenta em sua vida.

Formalmente, essa crise é marcada por uma transformação estética decisiva: a animação assume traços rudimentares, em tons de grafite, com intervenções magenta desbotadas sobre linhas cinzas. A textura torna-se mais áspera, menos luminosa. O movimento desacelera. O espaço perde saturação.



(Fig. 37-38) A representação do real ‘deprimido’ de Lisette através da animação

Trata-se de um uso concorrente da animação em relação à trama central. A linguagem visual acompanha o estado psíquico da personagem. O campo fabular não é

abandonado; ele é reconfigurado em tonalidade depressiva. A riqueza do recurso animado manifesta-se justamente na capacidade de modular o regime imagético conforme a intensidade emocional. A ausência de Rumour não é apenas um desaparecimento narrativo; é um primeiro sinal de ocaso no mundo de Ibelin. Mats sente o vazio. O jogo, que até então era expansão, passa a comportar lacuna. O avatar, antes movido por entusiasmo, experimenta a perda.

Aqui se estabelece uma contraposição mais complexa entre mundos:

- No mundo real, Lisette enfrenta restrição parental e depressão.

- No mundo digital, Rumour desaparece, gerando descontinuidade afetiva.

A dor atravessa ambos os regimes.

Paralelamente, o corpo de Mats começa a retornar ao avatar de forma mais contundente. À medida que a distrofia muscular avança (aprox. 52'–58'), a mobilidade de seus dedos deteriora-se. O desempenho no jogo torna-se irregular. Missões falham. Combates exigem mais esforço. O que antes era fluidez passa a apresentar hesitação.

Metodologicamente, esse é o ponto em que os dois regimes ontológicos se entrelaçam de modo incontornável. A fabulação já não opera como espaço isolado. O avatar depende do corpo que o sustenta. A agência digital revela sua condição material.

A relação com Reike e seu filho autista mãe e filho, jogadores integrados à comunidade da Starlight, torna-se então eixo ético central. Antes do conflito, Mats é alicerce da comunidade. Ele acolhe, orienta, escuta. Demonstra empatia profunda — especialmente com o filho de Reike, cuja sensibilidade encontra em Ibelin um interlocutor paciente e respeitoso. Esse aspecto é fundamental: Mats não é apenas jogador habilidoso; é mediador emocional. Sua presença no jogo cumpre função de cuidado.

O declínio físico, contudo, produz também aflição psicológica. A frustração por não conseguir manter o mesmo ritmo instala insegurança. O medo de ser percebido como peso para o grupo emerge. O trauma corporal transforma-se em ansiedade relacional.

O conflito com Reike — marcado por tensão e distanciamento (aprox. 1h05') — não é explosão gratuita, mas manifestação de vulnerabilidade. Ibelin torna-se mais instável,

menos confiante. A deterioração física infiltra-se na performance do avatar e na forma de se relacionar.

A fabulação, nesse momento, deixa de ser pura expansão e revela-se campo de prova existencial.

O ponto culminante ocorre quando Mats revela sua doença à Reike (aprox. 1h14'50"). A confissão é ontológica: ele teme morrer sem ter sido importante para ninguém. O trauma atinge então sua camada mais profunda — não apenas a limitação do corpo, mas o medo da insignificância. Essa frase reorganiza retrospectivamente toda a narrativa. O trauma já não é apenas físico; é simbólico. É a angústia de não deixar marca, de não ser reconhecido como real.

A resposta de Reike — afirmando que ele fez diferença, que transformou vidas — opera como gesto de reintegração ética. O mundo digital, nesse instante, devolve a Mats aquilo que o mundo físico não conseguira plenamente enxergar: sua importância relacional.

A contraposição entre real e digital, portanto, não se resolve por hierarquia, mas por interdependência. A dor atravessa ambos. A fabulação não elimina o trauma; ela o elabora e o torna partilhável. Se Azeroth foi o espaço do “aqui eu posso”, ele torna-se agora também o espaço do “aqui eu sofro”. E é justamente essa equivalência que eleva o campo digital ao estatuto de experiência ontologicamente significativa.

Nesse contexto, a fabulação não opera como simples estilização narrativa. No universo digital habitado por Mats Steen, ela constitui a própria condição de possibilidade da experiência documental. O mundo virtual de *World of Warcraft* não é apenas um cenário ficcional, mas um espaço vivido, praticado e compartilhado. Através do avatar Ibelin, a existência que o corpo físico limitava encontra uma forma de presença e agência. A fabulação, portanto, não falsifica o real: ela cria uma via de acesso a uma verdade experiencial que não poderia emergir por meios indexicais tradicionais. Nesse sentido, o documentário não registra apenas acontecimentos passados, mas reconstrói uma existência que só se torna visível através da própria operação fabuladora.

3.4.7 – Conclusão: o avatar como herança mítica e política

Ao final da jornada de *The Remarkable Life of Ibelin*, não somos apenas confrontados com a história de Mats Steen. Somos implicados em uma reflexão sobre o que constitui uma vida — e mais do que isso, sobre o que a prolonga. O filme desmonta a hierarquia entre o vivido e o imaginado, entre o corpo biológico e o corpo digital, entre o mundo físico e os territórios da fabulação. A vida de Mats não terminou com sua morte: ela persiste nas lembranças, nos arquivos, nas missões inacabadas, nos afetos que provocou.

Ibelin é mais do que um personagem: é uma herança mítica. Um corpo virtual que continua operando como vetor de memória, como presença fabuladora, como território de reelaboração do trauma. Ao dar voz e forma a essa vida expandida, o documentário não apenas registra — ele transforma. E transforma não apenas Mats, mas também os que com ele compartilharam mundos. A biografia de Mats é reconstruída não como continuidade mimética de uma vida encerrada, mas como uma fabulação coletiva que relê sua existência no espaço virtual. Através do avatar Ibelin, a existência que o corpo físico limitava encontra uma forma de presença e agência. A fabulação, portanto, não falsifica o real: ela cria uma via de acesso a uma verdade experiencial que não poderia emergir por meios indexicais tradicionais. Nesse sentido, aproxima-se daquilo que Gilles Deleuze denomina a “potência do falso”, isto é, a capacidade da narrativa de produzir formas de verdade que não dependem da evidência factual imediata, mas da reorganização sensível da experiência.

Essa condição torna-se particularmente evidente nos ambientes virtuais interativos. Diferentemente do espectador do cinema tradicional, que ocupa uma posição majoritariamente contemplativa, os participantes desses espaços não apenas observam a narrativa: eles a habitam e a performam. A experiência documental emerge, assim, de uma forma de presença ativa no espaço digital, na qual ações, afetos e interações tornam-se índices de uma existência compartilhada. Ainda que as imagens sejam geradas por computador, os gestos, as decisões e as relações construídas nesse ambiente constituem traços concretos de uma experiência vivida, configurando aquilo que pode ser compreendido como uma forma de indexicalidade digital.

Nesse sentido, a reflexão de Jacques Rancière sobre o cinema documental — desenvolvida sobretudo em *La fábula cinematográfica* — revela que a relação entre cinema e memória não pode ser reduzida à simples conservação do passado. Ao analisar obras de Chris

Marker, o autor observa que o cinema documental frequentemente produz novas formas de memória ao reorganizar imagens, arquivos e testemunhos. Assim, o documentário não apenas registra acontecimentos, mas também cria dispositivos narrativos capazes de reconfigurar a experiência histórica. Como observa Rancière, o problema central do documentário reside precisamente na forma como o cinema articula memória, ficção e testemunho na construção de uma narrativa do passado (RANCIÈRE, 2005).

Nesse sentido, o universo virtual deixa de ser apenas um cenário programado para tornar-se aquilo que Michel de Certeau descreve como um “espaço praticado”⁴³: um território que adquire significado através dos percursos, ações e experiências daqueles que o habitam. A práxis do jogo — mover-se, interagir, colaborar, encenar — transforma o ambiente digital em um espaço de memória e de elaboração simbólica. O documentário que emerge desse contexto não registra apenas acontecimentos passados, mas acompanha performances do presente, nas quais a fabulação organiza e torna partilhável aquilo que, de outro modo, permaneceria invisível ou indizível. Assim, nos ambientes virtuais, a fábula deixa de ser simulacro para tornar-se o meio através do qual experiências traumáticas podem ganhar forma sensível e ser compartilhadas como memória coletiva.

Como sugere Bakhtin ao refletir sobre o papel criador do autor diante da personagem, “é especificamente estética essa resposta ao todo da pessoa-personagem, e essa resposta reúne todas as definições e avaliações ético-cognitivas e lhes dá acabamento em um todo concreto-conceitual singular e único e também semântico. Essa resposta total à personagem tem um caráter criador, produtivo e de princípio” (BAKHTIN, 2011, p. 4). Essa leitura permite compreender Ibelin como uma figura que ganha sentido estético e político a partir da construção colaborativa de sua imagem e memória — não apenas como retrato, mas como gesto criador de mundo.

O documentário não busca apenas representar os fatos de sua vida, mas encenar uma escuta — e uma imaginação — capazes de compreender como o sujeito reconstrói sua presença em mundos simbólicos compartilhados. Ao contrário da forma biográfica clássica, descrita por Bakhtin como “criação artística (sincrética), tomando como guia os mesmos

⁴³ Michel de Certeau estabelece uma distinção fundamental entre “lugar” (*lieu*) e “espaço” (*espace*). Enquanto o lugar é a ordem de elementos distribuídos em relações de coexistência (o cenário programado do jogo), o espaço é o efeito produzido pelas operações que o orientam, o contextualizam e o fazem funcionar. Para o autor, o espaço é, em última análise, um “lugar praticado”, transformado pela atividade dos sujeitos que nele intervêm (CERTEAU, 1994).

valores que a personagem toma em sua vida estética” (BAKHTIN, 2011, p. 150), o documentário animado tensiona essa continuidade. Ele não apenas retrata a vida de Mats; ele a reinscreve em outro plano — onde os valores estéticos, éticos e cognitivos se embaralham.

Mats não é representado apenas como um “personagem com convicções” cujo sentido já está dado. Sua existência digital, performada dentro do universo de *World of Warcraft*, abre um espaço para que a narrativa seja montada a partir do deslocamento entre o vivido e o fabulado. A animação, nesse sentido, rompe com a “vida imediata e ingenuamente estética” que Bakhtin associa à forma biográfica tradicional, propondo uma vida reconstruída por múltiplas vozes, olhares e experiências — especialmente as de seus amigos do jogo.

Fabular, aqui, não é negar a realidade: é amplificá-la, é insistir em sua pluralidade. *The Remarkable Life of Ibelin* é uma obra de escuta radical, de delicadeza ética e de potência estética. Uma obra que prova que mesmo em exílio — e talvez justamente nele — é possível moldar um conto de fadas que ecoa para além das fronteiras da carne, do tempo e do mundo. Uma fábula para viver — e continuar vivendo. Neste cenário, a práxis imersiva nos em Ibelin não deve ser compreendida apenas como uma escolha técnica de plataforma, mas como a materialização da própria fábula. A fabulação deixa de ser um relato passivo para se tornar uma ação vivida: o trauma é processado através do movimento do avatar e da interação em rede. Assim, a 'ferida simbólica' do trauma encontra na práxis digital um território de negociação, onde o ato de habitar o mundo virtual (a imersão) valida a potência da fábula como meio de reconstrução do real, um espaço praticável onde o trauma pode finalmente ser vivido e transformado em memória coletiva através da experiência imersiva.

A força dessa conclusão, contudo, ganha ainda mais nitidez quando observamos como o filme resolve formalmente, em sua sequência final, a tensão entre esses dois regimes de existência — não por substituição, mas por ritual.

3.4.8 – Duplo ritual de luto: reconciliação entre mundos

O desfecho do filme consolida a tensão construída ao longo de toda a narrativa entre o mundo físico e o mundo digital. Após a morte de Mats, o documentário retorna com firmeza ao real — mas não para abandoná-lo ao luto isolado, e sim para evidenciar como essa vida se distribuiu por dois regimes de existência.

O primeiro ritual ocorre no mundo físico. Amigos da guilda Starlight viajam à Noruega (aprox. 1h25’–1h28’), encontram os pais de Mats, compartilham memórias, abraçam-se. A bandeira da guilda é colocada sobre o caixão. Este gesto é decisivo: um símbolo nascido no espaço digital atravessa a materialidade do rito funerário tradicional.



(Fig.39) Funeral ‘material’ de Mats

Metodologicamente, trata-se de um momento de condensação ontológica. O signo virtual torna-se objeto físico. O pertencimento digital adquire peso material. O luto, antes restrito ao círculo familiar, revela-se coletivo e transnacional. A montagem trabalha com planos relativamente contidos, respeitando o tempo do ritual. A trilha é discreta. O enquadramento privilegia rostos e mãos. O espectador é convidado a perceber a concretude do encontro. Aqui, o real é insubstituível.

Em seguida, o filme desloca-se novamente para Azeroth (aprox. 1h31’). Avatares reúnem-se diante de uma lápide virtual. A câmera percorre o espaço digital com movimento lento, quase cerimonial. O silêncio ou a música suave reforçam a atmosfera de reverência. O jogo — anteriormente espaço de aventura e celebração — transforma-se em memorial. A animação não simula o luto; ela o performa. A comunidade institui uma tradição anual em

homenagem a Ibelin, demonstrando que o ritual não é episódico, mas incorporado à memória coletiva daquele mundo.



(Fig.40) Funeral – memorial digital de Ibelin

Aqui a montagem paralela atinge seu ponto mais sofisticado. O filme não estabelece hierarquia entre os ritos. Não há indicação de que um seja mais “real” que o outro. Ambos são tratados com igual dignidade formal.

Do ponto de vista analítico, o duplo funeral opera como síntese dos três eixos metodológicos trabalhados ao longo do capítulo:

Configuração narrativa (trama)

A vida que parecia confinada ao espaço doméstico revela-se distribuída entre dois mundos. O arco narrativo iniciado com a ausência é reconfigurado como presença ampliada. O trauma da invisibilidade é revertido pelo reconhecimento coletivo.

Montagem e temporalidade

O paralelismo entre ritos físicos e digitais evidencia que a narrativa não abandona o mundo real em favor do virtual, nem o contrário. Ela constrói uma temporalidade entrelaçada, onde memória e presença coexistem.

Regime imagético e fabulação

A lápide virtual não é mero ornamento gráfico; é símbolo de inscrição. A animação demonstra sua capacidade de instituir espaço simbólico legítimo. O mundo digital torna-se lugar de memória.

O retorno final ao nome inscrito — “Mats ‘Ibelin’ Steen” — na lápide física de Mats, no cemitério, consolida a reconciliação. Os dois nomes coexistem. O biográfico e o fabulador tornam-se inseparáveis. Não há substituição; há coexistência.

O filme encerra-se afirmando que aquela vida não se dividiu entre dois mundos estanques. Ela expandiu o conceito de mundo.

O trauma do corpo — que organizou o primeiro ato — não desaparece. A doença não é negada. A finitude permanece. No entanto, o que era limitação transforma-se em inscrição simbólica duradoura. O real não é abandonado; é ampliado. A fabulação, nesse contexto, não é fuga nem compensação imaginária. É meio de inscrição, de partilha e de reconhecimento. Ela permite que aquilo que esteve invisível seja reconhecido como constitutivo da experiência.

Se no início o filme nos apresentou a fotografia estática sobre a mesa, agora ele nos apresenta uma memória em movimento — física e digitalmente partilhada.

O duplo ritual não resolve a tensão entre mundos. Ele a reconcilia. E é nessa reconciliação que o argumento central desta dissertação encontra um de seus momentos mais potentes: o trauma, quando atravessado pela fabulação, não é apagado — é reinscrito como trama compartilhada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS – A FABULA COMO MEIO DE REINVENÇÃO DO REAL

1. Preambulo: a questão central da dissertação

O percurso desenvolvido ao longo desta dissertação partiu de uma pergunta central:

De que maneira o documentário animado contemporâneo se torna um meio capaz de representar e elaborar experiências traumáticas que desafiam as formas tradicionais de registro do real?

A hipótese que orientou a pesquisa foi a de que, diante de acontecimentos que excedem a representação direta — guerras, deslocamentos forçados, perdas irreparáveis e formas radicais de sofrimento —, a imagem documental tradicional encontra limites. O trauma, como demonstram autores como Cathy Caruth, Dori Laub e Hal Foster, manifesta-se frequentemente como ruptura da narrativa, como lacuna na memória e como impossibilidade de simbolização plena. Nesse contexto, a questão não é apenas como narrar o trauma, mas que tipo de linguagem pode torná-lo partilhável.

A partir dessa problemática, o trabalho articulou três eixos conceituais fundamentais: trauma, animação e fabulação. A investigação demonstrou que esses três elementos não operam de forma isolada. Pelo contrário, constituem um sistema de relações no qual a animação emerge como dispositivo formal capaz de dar visibilidade ao trauma, enquanto a fábula atua como estratégia narrativa que reorganiza simbolicamente a experiência fragmentada.

Assim, o argumento central desta dissertação sustenta que o documentário animado contemporâneo desloca o eixo da evidência factual para a construção de uma verdade sensível, na qual a memória traumática encontra uma forma de expressão que não depende exclusivamente da imagem indexical do real.

2. Trauma, animação e fabulação: a articulação dos três pilares

Ao longo das análises desenvolvidas nos capítulos anteriores, tornou-se possível observar que o documentário animado não deve ser compreendido apenas como um subgênero técnico ou como uma alternativa estética ao cinema documental tradicional. Em muitos casos, ele constitui uma resposta formal às limitações da representação direta do

trauma. Nos filmes analisados — *Valsa com Bashir*, *Onde Está Anne Frank* e *The Remarkable Life of Ibelin* —, a animação não aparece como ornamento visual, mas como uma estratégia narrativa que permite representar dimensões da experiência que escapam à câmera física. Ao figurar lembranças fragmentadas, sonhos, estados mentais e projeções imaginárias, a animação aproxima-se da própria estrutura da memória traumática, marcada por lacunas, repetições e deslocamentos.

Nesse sentido, pode-se afirmar que a animação não oculta o real; ela revela sua dimensão interna. Ao invés de substituir a realidade, a imagem animada funciona como mediação simbólica entre o acontecimento traumático e sua elaboração narrativa. Essa característica torna-se especialmente evidente em *Valsa com Bashir*, onde a ausência de imagens documentais do massacre de Sabra e Chatila não é uma deficiência do filme, mas parte constitutiva de sua estratégia estética. Nessa obra, a animação não opera como ornamento visual porque assume o papel de materializar o próprio vazio de um passado reprimido e apagado pelo choque, funcionando como o único dispositivo capaz de projetar em tela os delírios, os pesadelos e a amnésia de Ari Folman. Desse modo, ela se consolida como estratégia narrativa ao visualizar o que não foi registrado inicialmente pela luz fotográfica e, ao mesmo tempo, encenar formalmente a própria dificuldade psíquica de lembrar, dando corpo à fratura da memória.

Em *Onde Está Anne Frank*, por sua vez, a animação se distancia do mero adereço estético e se impõe como estratégia narrativa ao converter um diário estático e uma dor histórica monumentalizada em uma busca ética pulsante no presente. A linguagem animada permite contornar a limitação da câmera física — que estaria restrita aos registros estáticos de arquivos ou à rigidez burocrática dos espaços museológicos atuais — ao dar vida e agência à Kitty, a amiga imaginária de Anne. Aqui, a animação atua estruturalmente para conectar temporalidades distintas e reinscrever o trauma do Holocausto na sensibilidade do espectador contemporâneo. A fábula visual cumpre a função narrativa crucial de transfigurar o horror histórico indizível em metáforas acessíveis, criando as condições estéticas para que a história de Anne Frank escape ao esquecimento institucional e continue a ser ativamente narrada e sentida.

Da mesma maneira, em *The Remarkable Life of Ibelin*, o recurso à animação — moldado a partir dos bits e polígonos de *World of Warcraft* — recusa categoricamente a condição de ornamento visual ou mero artifício ilustrativo, erguendo-se como a única

estratégia narrativa capaz de dar corpo e visibilidade à existência oculta de Mats Steen. Diante de uma câmera física que só conseguiria registrar retrospectivamente o luto dos pais, o silêncio do quarto e a paralisia imposta pela distrofia muscular, a reconstrução animada assume o estatuto de paisagem ontológica. A animação funciona aqui como um dispositivo narrativo de libertação corporal e agência existencial, externalizando o *imaginarium* e os laços afetivos que Mats performou secretamente em rede. Ao dar movimento e expressão ao avatar Ibelin, o filme capta dimensões da subjetividade, do pertencimento e do sofrimento biográfico que escapariam por completo às lentes realistas tradicionais, transformando dados virtuais frios em um documento sensível e compartilhado.

É sob a convergência desses cenários que emerge o papel central da fabulação. Ao contrário de uma interpretação superficial que a associaria à mentira ou à invenção arbitrária, a fabulação aparece neste trabalho como um mecanismo de organização da experiência traumática. Como sugerem as reflexões de Walter Benjamin e Jacques Rancière, narrar é sempre reorganizar o sensível, transformar acontecimentos dispersos em uma constelação de sentido. Nos documentários analisados, a fabulação atua precisamente como essa ponte entre a memória fragmentada ou o corpo interditado e uma narrativa compartilhável, legitimando o cinema de animação contemporâneo como o território onde o indizível encontra sua mediação e o trauma é, por fim, reinscrito.

3. Do traço ao bit: novas máscaras do testemunho

Um dos desdobramentos mais significativos observados na pesquisa é a expansão desse processo para os ambientes digitais contemporâneos. Se nos primeiros documentários animados a fabulação se materializava principalmente no traço desenhado, nos filmes mais recentes ela passa a operar também no espaço virtual.

Essa transformação torna-se evidente nos casos de *Grand Theft Hamlet* e *The Remarkable Life of Ibelin*. Em ambos os filmes, os mundos digitais não funcionam apenas como cenários narrativos, mas como espaços de elaboração simbólica da experiência.

Em *Grand Theft Hamlet*, a tentativa de encenar Shakespeare dentro do universo caótico de um videogame durante a pandemia revela como o ambiente virtual pode se tornar um espaço de resistência criativa diante da interrupção do mundo físico. Já em *Ibelin*, a

trajetória do avatar de Mats Steen no universo de *World of Warcraft* evidencia como as identidades digitais podem funcionar como extensões da experiência humana.

Nesses casos, o avatar assume uma função análoga à da animação tradicional: ele opera como uma máscara narrativa que permite a expressão de dimensões subjetivas que não encontram espaço na realidade material. A fabulação deixa de ser apenas um recurso estético e passa a constituir uma forma de existência no mundo digital. Assim, a dissertação demonstra que a relação entre trauma e fabulação não se limita ao campo da memória histórica. Ela se estende também às novas formas de subjetividade mediadas pelas tecnologias digitais.

4. A resposta à pergunta central

Diante desse percurso analítico, torna-se possível responder de forma mais precisa à pergunta que orientou esta pesquisa. Afinal, por que a animação se tornou um caminho tão fecundo para o documentário contemporâneo quando o que está em jogo é narrar experiências traumáticas?

A resposta que esta dissertação propõe é que a animação consegue dar forma àquilo que o registro documental tradicional, focado na captura direta da realidade, muitas vezes deixa escapar: o lado de dentro do trauma. Estamos falando da dimensão subjetiva, fragmentada e essencialmente imaginária da nossa memória quando confrontada pelo choque.

Enquanto o documentário clássico costumava se apoiar na força da evidência visual — na ideia de que a câmera precisa estar lá para registrar o fato —, o documentário animado desloca o peso do filme para a construção simbólica dessa experiência. Nesse contexto, a fabulação deixa de ser vista como uma distorção da verdade ou uma simples mentira. Ela passa a ser a própria condição para que a história exista.

Em outras palavras, quando o acontecimento traumático quebra a linearidade da memória e o sujeito perde as palavras, a fábula se oferece como um abrigo. Ela se torna o meio pelo qual é possível reorganizar os pedaços do que foi vivido e transformá-los em algo que possa ser compartilhado.

Essa potência da fabulação nos lembra de processos muito cotidianos e profundos de cura: é o mesmo mecanismo que vemos quando uma criança, incapaz de verbalizar uma violência, recorre a bonecos ou fantoches para encenar o que viveu. Ao projetar sua dor em um objeto lúdico, ela não está mentindo; está encontrando a única linguagem disponível para materializar emoções arraigadas e profundas que a consciência ainda não consegue processar.

Como bem discute Cathy Caruth, o trauma se caracteriza justamente por esse paradoxo: uma ferida psíquica que se recusa a ser integrada à experiência normal e que retorna na forma de fantasmas, repetições e vazios. Diante dessa opacidade da dor, a animação pode funcionar como esse fantoche analítico. Ela não é, é claro, a única saída, mas sim um caminho extremamente potente. Ao criar uma mediação plástica, ela abre espaço para uma investigação que é ao mesmo tempo histórica e íntima, oferecendo um tratamento ético e delicado a temas psicológicos e subjetivos que, de outro modo, ficariam trancados no silêncio.

5. Contribuição teórica da pesquisa

A principal contribuição desta dissertação consiste em demonstrar que o documentário animado contemporâneo opera um deslocamento fundamental no campo do cinema documental. Tradicionalmente, o documentário foi associado à ideia de evidência visual, à captura direta do mundo e à indexação da imagem ao acontecimento. Contudo, os filmes analisados neste trabalho revelam um movimento diferente: a centralidade da experiência subjetiva e da memória fragmentada exige formas narrativas que ultrapassem os limites da representação realista.

Nesse contexto, a pesquisa sugere ampliar o olhar sob o documentário animado como um regime poético específico dentro do campo documental, no qual a fabulação funciona como estratégia de reconstrução simbólica da experiência traumática. Assim, o eixo do documentário desloca-se da verdade factual para a verdade sensível, isto é, para a capacidade da narrativa de tornar partilhável uma experiência que, de outro modo, permaneceria silenciosa ou invisível.

6. Encerramento

Ao final deste percurso, torna-se possível afirmar que a relação entre trauma, animação e fabulação constitui um dos movimentos mais significativos do documentário contemporâneo. Nos filmes analisados, a animação não representa uma fuga da realidade, mas uma forma de enfrentá-la. Ao figurar lembranças, sonhos, lacunas e mundos possíveis, a imagem animada torna visível aquilo que a câmera não pode registrar: os rastros psíquicos do trauma e os modos pelos quais os sujeitos tentam reorganizar suas histórias.

Nesse processo, a fabulação revela-se menos como invenção e mais como um gesto de sobrevivência narrativa. Fabular é reconstruir o passado quando ele se apresenta fragmentado. É criar imagens onde não houve registro. É insistir na possibilidade de contar, mesmo quando a experiência parece resistir à linguagem.

O documentário animado contemporâneo demonstra, assim, que a memória não é apenas um arquivo do que aconteceu, mas um campo de disputa simbólica onde passado e imaginação se entrelaçam. E é justamente nesse espaço — entre o real vivido e o real imaginado — que a fábula encontra sua força. Nesse sentido, fabular não é afastar-se da verdade. É criar as condições para que a verdade da experiência — especialmente a experiência traumática — possa finalmente ser narrada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, Espen J. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- BAGGIO, Eduardo Tulio. **Da teoria à experiência de realização do documentário filmico**. 2013. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.
- BAKHTIN, Mikhail M. **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. 6. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2022.
- BAZIN, André. **O que é o cinema?** Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo – UBU Editora - 2021
- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas, volume I: magia e técnica, arte e política**. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- _____. **O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov**. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: L&PM Pocket, 2020.
- BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
- BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. Tradução de Davi Arrigucci Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- _____. **O Aleph**. Tradução de Davi Arrigucci Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix, 1990.
- CARUTH, Cathy. **Unclaimed experience: trauma, narrative, and history**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1996.
- COMOLLI, Jean-Louis. O documentário: a propósito de uma crise. **Revista do Filme**, v. 1, n. 2, p. 245-256, 2006.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo: cinema 2**. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Editora 34, 2005.
- DERRIDA, Jacques. **Espectros de Marx: o estado da dívida, o trabalho do luto e a nova Internacional**. Tradução de Anamaria Skinner. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1994.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Imagens apesar de tudo**. Tradução de Vanessa Brito e João Pedro Cachopo. São Paulo: Editora 34, 2020.
- ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. **Teoria do cinema: uma introdução através dos sentidos**. Tradução de Mônica Sadi Martins. Campinas, SP: Papyrus, 2018.

FOSTER, Hal. **O retorno do real: a vanguarda nas décadas finais do século XX.** São Paulo: Cosac Naify, 1996.

GORDEEFF, Eliane Muniz. **A representação do imaginarium diegético pela animação, no cinema live-action.** 2018. Tese (Doutorado em Belas-Artes) – Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2018

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** Tradução de João Pedro T. da Costa. São Paulo: Perspectiva, 2023

LACAN, Jacques. **O seminário, livro 11: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise.** Rio de Janeiro: Zahar, 1988.

_____. **Escritos.** Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

LAUB, Dori. **An event without a witness: truth, testimony and the Holocaust.** *In:* FELMAN, Shoshana; LAUB, Dori. **Testimony: crises of witnessing in literature, psychoanalysis, and history.** New York: Routledge, 1992. p. 75-92.

MICHAUD, Philippe-Alain. **Aby Warburg e a imagem em movimento.** Tradução Vera Ribeiro. – Rio de Janeiro; Contraponto 2013

PELARIGO, Jorge. **Cognitivismo e cinema: a mente em movimento.** Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política.** Tradução de Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, 2009.

_____. **O espectador emancipado.** Tradução de André Telles. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

_____. **O destino das imagens.** Tradução de Mônica Costa Netto. Rio de Janeiro, Contraponto, 2016.

_____. **La fábula cinematográfica: reflexiones sobre la ficción en el cine.** Tradução de Carles Roche Ramos. Barcelona: Paidós, 2011.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media.** Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. **Cine de historia, cine de memoria: la representación y sus límites.** Madrid: Cátedra, 2006. (Colección Signo e Imagen).

SERRA, Jeniffer Jane. **O documentário animado: conceitos, poéticas e representações.** 2011. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

_____. **A vida animada: (re)construções do mundo histórico através do documentário animado.** 2017. Tese (Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

SOBCHACK, Vivian. **Carnal thoughts**: embodiment and moving image culture. Berkeley: University of California Press, 2004.

FILMOGRAFIA

FLEE. Dir. Jonas Poher Rasmussen. Dinamarca, 2021. Animação/documentário.

FOR SAMA. Dir. Waad Al-Kateab. Reino Unido/Síria, 2019. Documentário.

GRAND THEFT HAMLET. Dir. Pinny Grylls e Richard DeDomenici. Reino Unido, 2023. Documentário híbrido.

ONDE ESTÁ ANNE FRANK. Dir. Ari Folman. Bélgica/França/Luxemburgo/Países Baixos/Israel, 2021. Animação/documentário.

PERSEPOLIS. Dir. Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud. França/Irã, 2007. Animação autobiográfica.

THE REMARKABLE LIFE OF IBELIN. Dir. Benjamin Ree. Noruega, 2024. Documentário animado.

VALSA COM BASHIR. Dir. Ari Folman. Israel/Alemanha/França, 2008. Animação /documentário

APONTAMENTO DE USO DE IA

Em cumprimento à Portaria CNPq nº 2.664/2026, declaro que ferramentas de inteligência artificial generativa foram utilizadas como apoio em etapas pontuais do desenvolvimento desta dissertação. O Google Gemini e o chat GPT foram utilizados para revisão ortográfica e gramatical, pesquisa exploratória de fontes acadêmicas, leitura e localização de informações em materiais coletados em diferentes línguas de origem, traduções de línguas estrangeiras como recurso de apoio exploração e cruzamento de fontes coletadas, além de sugestões macro estruturais na revisão de tópicos e montagem final do texto. Todo desenvolvimento teórico, as análises, os argumentos e as conclusões presentes neste trabalho são integralmente de minha autoria.