

---

## DESIGN DE ANIMAÇÃO DE DOCUMENTÁRIO: real ou ficcional?

*(Nelson Caramico)  
(Suzete Venturelli)*

### Resumo

A reconstrução visual de um fato ocorrido em 1919, com animação em realidade virtual 360°, requer design de produção com pesquisa histórica, pesquisa iconográfica e imaginação. Este artigo aborda a animação dedicada ao “real” e como a invenção ficcional pode contribuir para a verossimilhança da experiência, a narrativa de fato verídico em animação, a ficção no auxílio da narrativa documental e o design de produção na busca do realismo.

**Palavras-chave:** design de produção; animação; documentário; realismo; realidade virtual.

## DOCUMENTARY ANIMATION DESIGN: real or fictional?

### Abstract

The visual reconstruction of an event that took place in 1919, with animation in 360° virtual reality, requires production design with historical research, iconographic research and imagination. This article approaches the animation dedicated to the “real” and how the fictional invention can contribute to the verisimilitude of the experience, the narrative of true fact in animation, the fiction in the aid of the documentary narrative and the production design in the search for realism.

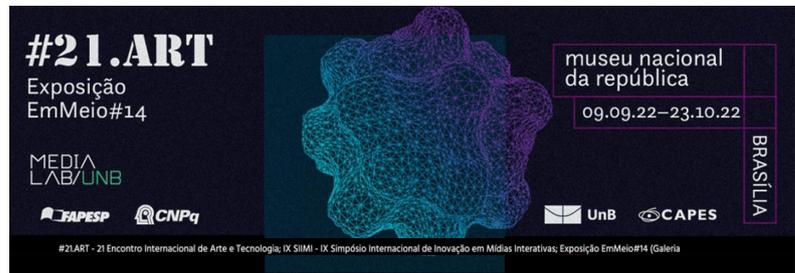
**Keywords:** production design; animation; documentary; realism; virtual reality.

## DISEÑO DE ANIMACIÓN DOCUMENTAL: ¿real o ficticio?

### Resumen

La reconstrucción visual de un hecho ocurrido en 1919, con animación en realidad virtual 360°, requiere un diseño de producción con investigación histórica, investigación iconográfica e imaginación. Este artículo aborda la animación dedicada a lo “real” y cómo la invención ficcional puede contribuir a la verosimilitud de la experiencia, la narrativa del hecho real en la animación, la ficción en ayuda de la narrativa documental y el diseño de producción en la búsqueda de realismo.

**Palabras clave:** diseño de producción; animación; documental; realismo; realidad virtual.



## INTRODUÇÃO

O artigo aborda o design de produção de animação para reconstituição do gol da seleção brasileira na final do campeonato sul-americano de futebol em 1919, no Rio de Janeiro, que assegurou o primeiro título da seleção brasileira. O autor do gol foi o atacante Arthur Friedenreich, paulistano, filho de pai de origem alemã e mãe de origem africana, nascido dois anos após a abolição da escravatura. Destaca-se que ele jogou em uma época em que negros não eram aceitos em clubes de futebol. A reconstituição do gol se apresenta na forma de documentário animado, com a técnica e processo criativo oriundos da experiência de realidade virtual em 360°. A produção de um documentário animado requer pesquisa histórica, pesquisa iconográfica, elaboração de design de produção e a realização da animação.

O artigo visa questionar a importância da recriação, na forma de animação, de um fato ocorrido há mais de cem anos. É possível narrar um fato verídico em animação? A criação ficcional auxilia a narrativa documental? Como a verossimilhança pode ser apresentada por meio do design de produção de animação? Para responder às questões levantadas, consideramos os autores que refletem sobre a categoria de documentário na área de audiovisual e design de produção.

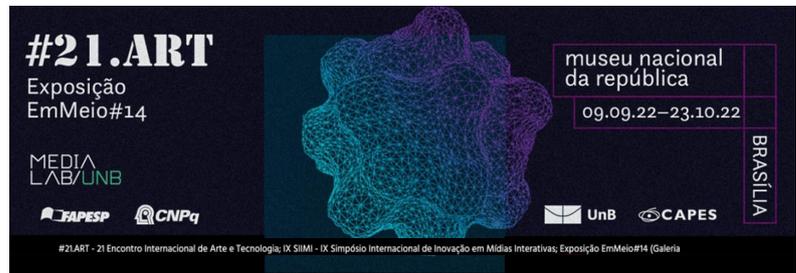
Outra questão que surge, do ponto de vista narratológico, está relacionada com a construção enunciativa na produção de animação documental como: a estrutura da montagem, a apresentação cronológica e espacial de objetos e personagens, etc.

Assim, a argumentação será iniciada a partir de reflexões de Jacques Rancière (2009) sobre a História e as histórias contadas. Outros teóricos serão abordados: Anne Cauquelin (2011) sobre os mundos possíveis e Umberto Eco (2013) sobre lugares lendários.

## A HISTÓRIA E A HISTÓRIA CONTADA

O uso de recursos de animação para a construção narrativa de um fato real pode criar verossimilhança. A recriação deste mundo possível com uma dose de ficção pode produzir uma mensagem mais efetiva que a narrativa precisa do que realmente ocorre. Para Rancière (2009), existem duas “histórias”, a real e a ficcional, e Aristóteles argumentava que a poesia poderia ser mais verossimilhante.

Para Rancière (2020), Aristóteles revogou a linha divisória entre duas “histórias”, ou seja, a dos historiadores e a dos poetas, a qual não separava somente a realidade e a ficção, mas também a sucessão empírica e a necessidade da realidade construída. O autor comenta que Aristóteles instituiu a superioridade da poesia, que conta “o que poderia suceder”



segundo a necessidade ou a verossimilhança, o que é provável por não contrariar a verdade da ordenação das ações poéticas sobre a história, concebida como sucessão empírica, baseada na experiência e na observação dos acontecimentos, do que sucedeu.

Rancière (2009) afirma que os recursos narrativos das sequências de imagens naturalistas da fotografia relacionadas pelo uso montagem, por serem plausíveis, acentuam a verossimilhança. Os recursos narrativos se articularam da literatura para a arte da narrativa cinematográfica, que eleva à sua maior potência "o duplo expediente da impressão muda que fala e da montagem que calcula as potências de significância e os valores de verdade." (RANCIÈRE, 2009, p. 57).

Por conseguinte, para Rancière (2009), o documentário apresenta o real e evita a construção estereotipada, ideia empobrecida da ficção, que carrega uma carga poética ficcional mais efetiva do que a da ficção imaginada. Assim, o cinema documentário, que se dedica ao "real" é, neste sentido, para Rancière (2009), capaz de uma invenção ficcional mais forte que o cinema de "ficção", que se dedica facilmente a certa estereotipia das ações e dos tipos característicos.

Algumas imagens de fatos verídicos podem ser mais fortes do que imagens criadas a partir da imaginação. No artigo *As imagens querem realmente viver?*, Jacques Rancière cita que JT. Mitchell destacou a indissociação entre a derrubada das torres do World Trade Center (Figura 1) e a difusão das suas imagens:

**Figura 1: Ataque às torres do World Trade Center**



#21.ART  
Exposição  
EmMeio#14

MEDIA  
LAB/UNB

FAPESP CNPq

museu nacional  
da república

09.09.22-23.10.22

UnB CAPES

BRASÍLIA

#21ART - 21 Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, IX SIIMI - IX Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas, Exposição EmMeio#14 (Galeria)

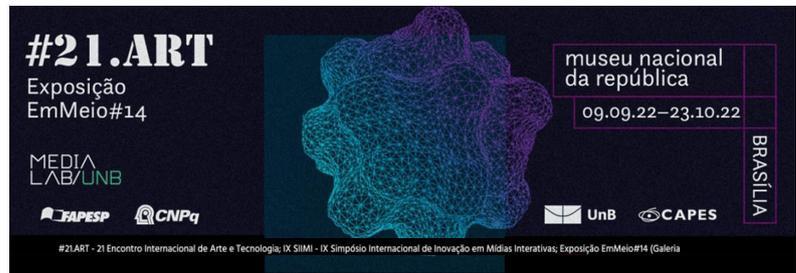


Fonte: <https://edition.cnn.com/interactive/2021/09/us/9-11-photos-cnnphotos/>  
Acesso em 9 Nov. 2022.

...a realidade não parecia desmentir a ficção porque ela havia absorvido a energia, ela mesma se tornou ficção. E a derrubada das torres havia sido antecipada em sua existência como dublê, que fazia de cada uma o clone da outra. A queda das torres comprovaria que elas eram imagens às quais toda nossa realidade atual se volta. (ALLOA, 2017, p. 196).

Para Cauquelin (2011), Aristóteles associava a credibilidade de um mundo possível pela ficção com o aval de um senso comum que definiria a fronteira entre verossímil e inverossímil. Para a autora, Aristóteles já inseria, no que diz respeito à ficção, na categoria da verossimilhança. “E, na Poética, ele entregara seus limites à doxa.” (CAUQUELIN, 2011, p.145), que significa na filosofia um conjunto de ideias e juízos generalizados e tidos como naturais por uma maioria. Para a autora, Aristóteles entendia que existem limites para a derivação das obras e, segundo ele, a opinião comum é que julga a credibilidade e estabelece a fronteira com o incrível, a despeito de qualquer outra consideração.

Convivemos cada vez mais com o mundo da ficção, existe um grau de imersão nas obras de ficção que lemos, ouvimos e assistimos que não deixam de ser vivenciados. Obras de



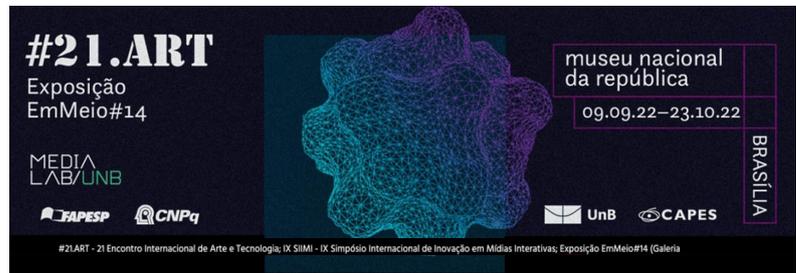
ficção são obras de arte que nos afastam do mundo físico e nos aproximam de um mundo misto, mais ameno, como afirma Cauquelin (2011). Assim, a autora afirma que a mais perturbadora das novas abordagens nas obras é certamente esta que diz respeito à realidade do mundo que habitamos. Para Cauquelin (2011), nos acostumamos a encarar a ficção como sendo parte da realidade e "falamos com indulgência sobre esses mundos de sonho em que a arte introduz como que realidades segundas, mistas, mais leves do que aquelas em que nos envolvemos na vida." (CAUQUELIN, 2011, p. 166).

Esse envolvimento com o mundo ficcional faz com que as pessoas busquem vestígios desse mundo no mundo real, como escreve Umberto Eco (2013). O autor, diz que existem lugares ficcionais inspirados em lugares reais, onde os leitores buscam vestígios dos livros que amam. Por exemplo, cita que a cada 16 de junho, os leitores de *Ulisses* saem em busca da casa de Leopold Bloom, personagem idealizada pelo escritor James Joyce, como herói cômico do livro *Ulisses*, "[...] em Eccles Street, Dublin, visitam a Martello Tower, que hoje é um museu joyciano, ou tentam adquirir numa certa farmácia o mesmo sabonete de limão que Leopold Bloom comprou em 1904." (ECO, 2013, p. 7).

Para Eco (2013), existe um contrato ficcional que estabelece o conteúdo narrativo das obras de ficção conhecidas e consagradas e esses mundos possíveis são tão aceitos pelas pessoas quantos os acontecimentos reais. O autor, nos seus argumentos lembra que sabemos que existe um mundo real no qual aconteceu a Segunda Guerra Mundial e o homem chegou à Lua, e que existem também os mundos imaginados, no qual existiram e existem Branca de Neve, Harry Potter, o inspetor Maigret e madame Bovary. Eco (2013), analisa que ao aceitarmos a ficção, decidindo levar a sério um mundo possível narrativo, aceitamos as histórias que são narradas, como por exemplo, que Branca de Neve foi despertada de sua letargia por um Príncipe Encantado, que Maigret mora no boulevard Richard Lenoir, que Harry Potter fez seus estudos de magia em Hogwarts, que madame Bovary tomou veneno. Nesse processo, no qual o real se mistura com o ficcional, se alguém diz que Branca de Neve nunca despertou de seu sono, que Maigret mora no boulevard de la Poissonière, que Harry Potter estudou em Cambridge e que madame Bovary foi salva *in extremis* por um antídoto aplicado pelo marido, receberia protestos revoltados dos leitores.

Segundo Eco (2013), alguns leitores de romances se envolvem de tal maneira com personagens fictícios que não conseguem reconhecer o personagem como sendo inexistente no mundo físico.

Às vezes, um leitor de romances confunde fantasia com realidade, escreve cartas a um personagem fictício e há casos - como aconteceu com o *Werther*, de Goethe - em que muitos se suicidaram para imitar seu herói. Mas são casos doentios ou de pessoas que leem mas não elaboraram o hábito do bom leitor. (ECO, 2013, p. 439).



## DOCUMENTÁRIO X FICÇÃO

André Gardies (2022) questiona se o gênero documentário existe. Para o autor esta é uma pergunta que levanta toda uma série de questões sobre a representação cinematográfica, seus usos, sua linguagem, seu modo de consumo, sua história. Na sua análise, na imagem fotográfica ou cinematográfica, é sempre a realidade que é representada (com exceção das imagens sintéticas geradas por cálculo). O referente é, portanto, sempre concreto. Para o autor a questão incide sobre o estatuto desse referente em relação ao real. Nesse sentido, ele diz que uma primeira diferenciação pode ser estabelecida conforme o representado existe fora de sua representação (real ordinário; real dos acontecimentos) ou conforme é criado para a circunstância (real encenado ou real especificamente construído). Mas isso é suficiente para delimitar os gêneros e diferenciá-los?

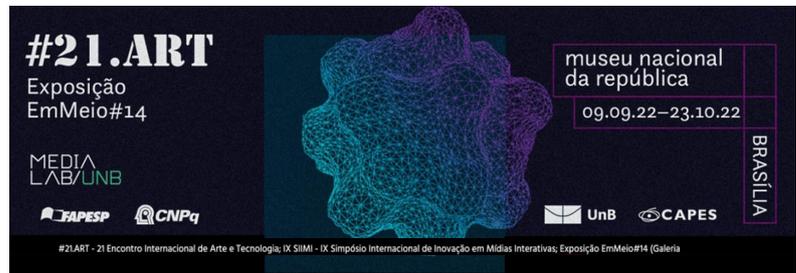
Para Nichols (2016), a representação por meio de imagens fotográficas, digitais e videográficas, mesmo que totalmente construídas artificialmente, pode ser poderosa. O objetivo não é a distinção entre a imagem fabricada e o fato real. A questão principal é nossa disposição em acreditar nas imagens fílmicas, naturalmente verossimilhantes, e conseqüentemente, nossas possíveis interpretações sobre o mundo em que vivemos.

Segundo Fernão Pessoa Ramos (2008), a animação pode servir de recurso para apresentar o “real”: “A imagem animada constitui-se plenamente, dentro de nossa definição de documentário, como parte do conjunto de procedimentos estilísticos através dos quais a narrativa documentária estabelece asserções sobre o mundo.” (RAMOS, 2008, p.72).

Para Gardies (2022), além de diferente status do referente, a construção cinematográfica toma emprestado exatamente os mesmos materiais, tais como os dois aspectos visuais (icônico; escrito) e três aspectos sonoros (palavras; música; ruídos) e trabalha nas mesmas formas linguísticas: estrutura de edição, estrutura narrativa, expressiva e formato...

Van Sijll (2017) acrescenta que o som é fator de realismo à cena e pode ser manipulado para a acentuação do valor dramático.

O som que é inerente a uma cena geralmente é chamado de som diegético. Esses efeitos sonoros podem ser realistas ou manipulados para impressionar. Os efeitos sonoros externos, aqueles que não seriam ouvidos logicamente na cena, também podem ser



acrescentados por conta de seu valor dramático. (VAN SIJLL, 2017, p.120).

De que forma para Gardies, por exemplo, a música extradiegética (música “adicionada”), muitas vezes presente nos relatos, remete mais ao registro da ficção do que ao do documentário? Como uma narração é “natural” ou “tocada”? O uso de um projetor, para iluminar uma cena de um documentário, nos faz sair do gênero?

## DESIGN DE PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO

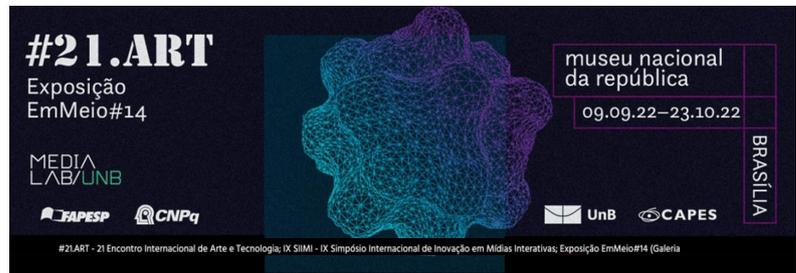
Em animação, tanto para a ficção quanto para o documentário, é necessária a criação visual de coisas que não existem no mundo físico, etapa que ocorre durante o processo de design de produção. Dante Ferretti elaborou o visual de filmes que mesmo sendo de ficção, apresentam diferentes configurações de realismo.

Dante Ferretti (2009) é um *scenografo*, termo italiano equivalente a designer de produção, que considera as referências históricas sobre meios de transportes, arquitetura e mobiliário fundamentais para a reconstituição visual do passado. Para Ferretti (2009) é importante a sintonia entre a natureza dos personagens e a atmosfera do assunto. O conhecimento profundo da iconografia de cada período contribui com a sua inspiração no trabalho de recriação visual. Ferretti (2009), geralmente delega o trabalho de pesquisa, filtra os resultados através de sua equação pessoal e procura incorporar o papel do artista ou arquiteto da época pesquisada.

Quando Ferretti (2009) tem os resultados da pesquisa, ele filtra os fatos históricos através do seu ponto de vista. Deste modo, procura se identificar com algum artista ou arquiteto daquele período, assimilando ao máximo o pensamento e o estilo, depois começa a planejar imaginando a maneira que eles teriam criado na época.

O design de produção é para Ferretti (2009) a criação do visual de um mundo concebido em um romance ou roteiro. A contextualização dessas formas de narrativas escritas definem o sucesso do filme. Para que isso aconteça, é necessária uma leitura minuciosa do texto para detecção dos elementos relevantes no cenário histórico-cultural, mas compreender a atmosfera e o humor também é importante.

Segundo Etedgui (1999), Ferretti trabalhou na elaboração visual de filmes dos diretores italianos Federico Fellini e Pier Paolo Pasolini, que apresentavam em seus filmes diferentes abordagens quanto ao realismo. Ferretti explica que Pasolini gostava de trabalhar



cenários em locações, diferentemente de Fellini que usava lugares reais apenas como fonte de inspiração.

Segundo Ettetdgui (1999), Ferretti entende que quando um artista pinta um quadro, ele cria sua própria realidade que é muito diferente de uma reprodução fiel do que vê. Segundo o autor, ele seleciona um ponto de foco e deixa de fora todos os detalhes irrelevantes. Esta é a sua filosofia quando elabora e desenha um filme. Busca encontrar formas de manipular a realidade para acentuar o foco central, exagera certos detalhes e descarta outros.

Ferretti (2009) explica que o visual do filme *O Decameron*, de Pasolini, partiu de pinturas de Giotto, mestre italiano precursor da pintura renascentista. Os cenários eram em Caserta, bairro de Nápoles com vielas e ambientação que imprimiram autenticidade. Edifícios antigos foram adaptados e palácios da nobreza foram construídos a partir de uma arquitetura pré-existente que se deteriorou com o tempo.

Ettetdgui (1999) conta que Fellini e Ferretti saíram de Roma e foram para o litoral observar o mar. Passaram horas estudando o mar, buscando uma solução para criá-lo no estúdio. No caminho de volta para casa, Fellini parou o carro subitamente quando viu uma plantação de tomates. Ferretti testemunhou:

A colheita estava toda debaixo de plástico que captava a luz enquanto se movia pelo vento. Fellini exclamou: “Parece o mar...” Foi assim que criamos o mar em *E La Nave Va* (Figura 2). Com Fellini, tudo foi construído no estúdio - e para mim, isso é design de produção real. Um palco vazio é para um designer de produção o que a página em branco é para um escritor. *E La Nave Va* foi o desafio final: criar um transatlântico no mar no estúdio. (ETTEDGUI, 1999, p. 61).<sup>1</sup>

### Figura 2: Cenário de mar feito de plástico.

<sup>1</sup> The crop was all under plastic which caught the light as it moved by the wind. Fellini exclaimed, “It looks like the sea...” That was how we created the sea in *And the Ship Sails On*. With Fellini, everything was built in the studio - and for me, that's real production design. An empty stage is for a production designer what the blank page is to a writer. And the Ship Sails On was the ultimate challenge: creating an ocean liner at sea in the studio. (ETTEDGUI, 1999, p. 61).

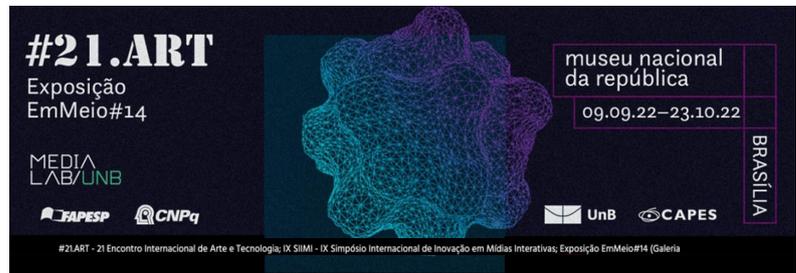


Fonte: Ferretti, *L'arte della scenografia - The art of production design*, Efeito especial de criação de mar com plástico para o filme *E La Nave Va*, página 250.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A divisão documentário/ficção parece irrelevante, mas é conceitualmente instituída. Tampouco pode-se distinguir o documentário da ficção, conforme buscamos mostrar, por meio do design de produção que compreende a montagem, criação de objetos e personagens. A história é reconstruída no documentário através do design de produção.

Para além da reconstrução com imagens que são capturadas do real, a linguagem da animação possibilita a criação de mundos impossíveis de serem reproduzidos com captação de câmeras por não existirem fisicamente. Os momentos poéticos da invenção ficcional podem acentuar a recepção da mensagem e a verossimilhança da narrativa. Durante o processo de criação do visual da animação, a pesquisa histórico-cultural e iconográfica,



complementadas pela imaginação do designer de produção, podem reforçar a verossimilhança de um documentário de animação.

## REFERÊNCIAS

- ALLOA, Emmanuel. *Pensar a imagem*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.
- CAUQUELIN, Anne. *No ângulo dos mundos possíveis*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- ECO, Umberto. *História das terras e lugares lendários*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2013.
- ETTEDGUI, Peter. *Production design & art direction - screencraft*. Crans-Près-Céligny: RotoVision, 1999.
- FERRETTI, Dante. *L'arte della scenografia*. Ostiglia: Mondadori Electa, 2009.
- GARDIES, André. *Le genre documentaire*. Disponível em: <http://www.surlimage.info/ecrits/documentaire.html>. Acesso em 14 jun. 2022.
- NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. Campinas: Papirus Editora, 2016.
- RAMOS, Fernão Pessoa. *Mas afinal... o que é mesmo documentário?* São Paulo: Editora Senac, 2008.
- RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: Estética e Política*. São Paulo: Editora 34, 2009.
- VAN SIJLL, Jennifer. *Narrativa cinematográfica*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2017.

## Minicurrículo

Nelson Caramico

Universidade Anhembi Morumbi (PPGDesign)

E-mail: nelsoncaramico@gmail.com

ORCID: 0000-0002-3583-2187

Nelson Caramico é professor, artista, designer e animador. Mestre e doutorando em design pela Universidade Anhembi Morumbi (PPGDesign). É professor nos cursos de multimídia, produção de áudio e vídeo, jogos digitais e design gráfico na ETEC Jornalista Roberto Marinho.

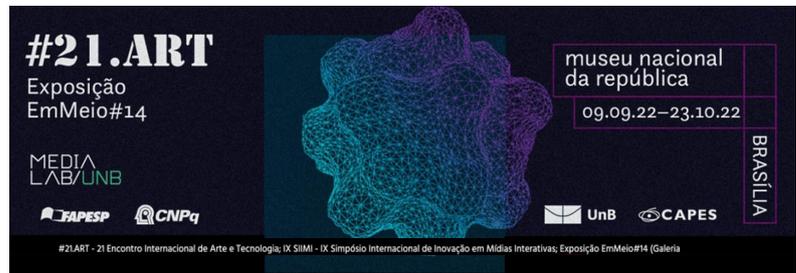
Suzete Venturelli

Universidade Anhembi Morumbi (PPGDesign) e Universidade de Brasília (PPGAV).

E-mail: suzeteventurelli@gmail.com

ORCID: 0000-0003-0254-9286

Suzete Venturelli é professora e artista designer computacional da Universidade



---

Anhembi Morumbi (PPGDesign) e Universidade de Brasília (PPGAV). Pesquisadora do CNPq. Coordenadora do Media-Lab/UAM. Palestrante em congressos e exposições nacionais e internacionais.