



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

ANA CLARA MIRANDA LUCENA

**A animação entre o documental e o artístico na representação de
relatos de violência contra a mulher**

Brasília, DF
2024/1

ANA CLARA MIRANDA LUCENA

**A animação entre o documental e o artístico na representação
de relatos de violência contra a mulher**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção de grau de
Bacharel em Comunicação Social com
habilitação em Audiovisual pela Faculdade de
Comunicação da Universidade de Brasília.

Orientadora: Denise Moraes Cavalcante

Brasília, DF
2024/1

ANA CLARA MIRANDA LUCENA

**A animação entre o documental e o artístico na representação
de relatos de violência contra a mulher**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção de grau de
Bacharel em Comunicação Social com
habilitação em Audiovisual pela Faculdade de
Comunicação da Universidade de Brasília.

Data de aprovação: ___/___/___

Conceito:

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Denise Moraes Cavalcante
Orientadora | FAC – DAP / UnB

Profa. Me. Emilia Silveira Silberstein
Examinadora | FAC – DAP / UnB

Prof. Me. Ítalo Cajueiro de Oliveira
Examinador | FAC – DAP / UnB

Profa. Dra. Rose May Carneiro
Suplente | FAC – DAP / UnB

Dedico esse trabalho a todas as mulheres
vítimas de violência obstétrica.

AGRADECIMENTOS

Acredito que nenhuma conquista pessoal seja verdadeiramente individual; por isso, gostaria de agradecer às pessoas que estiveram comigo desde o início e àquelas que cruzaram meu caminho durante esta jornada, sem as quais este projeto não teria sido possível.

Aos meus pais, que sempre me deram a liberdade e a motivação para seguir a carreira que escolhi, proporcionando todo o suporte necessário para que eu pudesse me dedicar integralmente aos estudos e alcançar meus objetivos.

À minha professora Denise Moraes, que foi uma excelente orientadora, essencial guia desde a disciplina de Pré-Projeto, quando a proposta inicial para esse trabalho era completamente diferente da atual. Sua paciência e disposição foram fundamentais para me manter motivada durante todo o processo.

À Caira Lima, que gentilmente concedeu sua voz e escrita para este projeto, e à sua tia Gleide, por ter compartilhado sua história de dor com o mundo.

A Joachim Panitz e à Heloísa Cipriano, por prontamente atenderem ao meu chamado inesperado e entregarem gravações de excelente qualidade.

À Letícia Miranda Lucena e a Júlio César Nascimento Batista, pelo auxílio com os equipamentos que foram indispensáveis para a concretização deste projeto experimental.

A Raimunda e Rene Strehler, que generosamente cederam seu lar mais de uma vez para fins de realização dos meus trabalhos acadêmicos e por sempre me lembrarem do poder transformador da arte e da educação.

A todo o corpo docente e aos servidores técnico-administrativos da Faculdade de Comunicação da UnB, pelo apoio, dedicação e compromisso com a educação.

Aos meus familiares do Distrito Federal, que foram minha rede de apoio durante todos esses anos em que aqui residi.

Por fim, agradeço também aos meus familiares e amigos de Palmas-TO, que sonharam com este momento tanto quanto eu.

“Animation is cinema. Animation is not a genre for kids. It's a medium”.

Guillermo del Toro

“Existem coisas que não precisam acontecer porque podemos evitar, existem dores que podemos escolher não passar e existem traumas que podem ser evitados”.

Caira Lima

RESUMO

Este trabalho busca analisar o uso da animação em narrativas não-ficcionais, com ênfase em documentários, investigando seu papel ambíguo na interseção entre o fictício e o documental. O foco temático do produto proposto recai sobre a representação de relatos de violência contra a mulher, especificamente a violência obstétrica, por meio da animação. A pesquisa inclui uma memória detalhada do processo de produção do curta-metragem animado *A Pior dor que há* (2024), inspirado no livro “A dor mais doída: relatos de violência obstétrica”, de autoria da jornalista Caira Lima. Neste contexto, são debatidos os desafios éticos e estéticos de transpor a dor alheia para o audiovisual, a valorização da animação no cinema documental e a luta contra o estigma do gênero infantil, bem como as estratégias artísticas e técnicas envolvidas na representação de relatos de violência contra a mulher, destacando-se a abstração visual e a universalização da trama. Também foi estruturado o caminho metodológico empregado para a realização do produto audiovisual utilizando a técnica de *stop motion*, desde a etapa de pré-produção até a finalização.

Palavras-chave: Animação; *Stop motion*; Documentário animado; Violência de gênero; Violência obstétrica

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of animation in non-fictional narratives, with an emphasis on documentaries, investigating its ambiguous role at the intersection between fiction and documentary. The thematic focus of the proposed product lies in the representation of accounts of violence against women, specifically obstetric violence, through animation. The research includes a detailed description of the production process of the animated short film *A pior dor que há* (2024), inspired by the book “A dor mais doída: relatos de violência obstétrica”, authored by journalist Caira Lima. In this context, ethical and aesthetic challenges in translating others' pain into audiovisual form are discussed, along with the appreciation of animation in documentary cinema and the fight against its depiction as a children's genre. Additionally, artistic and technical strategies involved in the representation of accounts of violence against women are highlighted, particularly visual abstraction and the universalization of the plot. The methodological path employed in the creation of the audiovisual product using stop-motion technique, from pre-production to finalization, is also outlined.

Keywords: Animation; Stop motion; Animated documentary; Gender violence; Obstetric violence

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Frame do curta-metragem <i>Carne</i>	24
Figura 2 - Frame do curta-metragem <i>Kaputt</i>	26
Figura 3 - Frame do curta-metragem <i>Sobre Ela</i>	27
Figura 4 - Frame com barbante vermelho cortado	31
Figura 5 - Estúdio caseiro	35
Figura 6 - Frame com bastidor	35
Figura 7 - Barbante antes e depois de formar o caminhão	36
Figura 8 - Frame com o número “1998”	37
Figura 9 - Frame com vela despedaçada	40
Figura 10 - Créditos finais	41

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. A ANIMAÇÃO ENTRE O DOCUMENTAL E O ARTÍSTICO.....	18
2.1 A animação: entre a ficção e o documentário.....	18
2.2 O artístico e o real na animação.....	20
2.3 A representação da violência contra a mulher na animação.....	22
3. METODOLOGIA DE PROJETO.....	28
3.1 Pré-produção.....	30
3.1.1 Roteiro e adaptação literária.....	30
3.1.2 Materiais para produção da animação.....	33
3.2 Produção.....	33
3.2.1 Fotografia e Iluminação.....	33
3.2.2 Animação Stop Motion.....	36
3.3 Pós-produção.....	38
3.3.1 Edição e montagem.....	38
3.3.2 Som.....	39
3.3.3 Finalização.....	40
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
REFERÊNCIAS.....	45
Bibliografia.....	45
Filmografia.....	47
APÊNDICES.....	48

1. INTRODUÇÃO

“A palavra animação tem origem do latim, ‘animatio’, que significa, ser animado. Deriva da palavra “anima”, traduzido como espírito ou alma. Assim, o processo de animar é dar alma a algo sem vida ou sem movimento” (CAAD, UFMG, 2023). A definição etimológica de animação previamente apresentada é a mais amplamente aceita na atualidade; contudo, desde suas origens, foram empregadas diversas conceituações que, hoje, são utilizadas para definir o conceito de cinema em geral, abrangendo também o *live-action*. O termo “*moving image*”, ou “imagem em movimento”, por exemplo, reflete essa interconexão histórica e semântica entre as distintas formas de expressão audiovisual. Sintetizando, pode-se afirmar que a arte da animação consiste na criação da ilusão de movimento, ou, conforme preferem conceituar certos teóricos, em “dar vida” a objetos inanimados por meio da sucessão rápida de imagens estáticas. No entanto, apesar de seu vasto potencial, os desenhos animados foram historicamente confinados a uma posição de entretenimento infantil e, por extensão, ao cinema de ficção, o que resultou na marginalização dessa técnica por parte de cineastas dedicados ao cinema documental, um gênero tradicionalmente associado a um público mais adulto.

O primeiro uso das animações em larga escala ocorreu no cenário dos Estados Unidos dos anos 1920, com as adaptações dos típicos quadrinhos americanos. Esse momento de euforia criativa propiciou o surgimento de figuras importantes da história da animação, como Pat Sullivan, criador do Gato Félix, e Walt Disney, fundador de uma das maiores e mais influentes produtoras de animação do mundo. Até então, o uso da animação no cinema de ficção não implicava necessariamente sua aceitação pelo público infantil, essa associação seria somente absorvida após a introdução e popularização dos aparelhos televisivos. Segundo Leilane Lima:

Entre 1950 e 1980, há uma vasta produção de seriados infantis, que ficaram conhecidos como ‘Saturday Morning Cartoon’ (desenhos de sábado de manhã) e cuja qualidade artística é comumente questionada, pois esta transmitiu a idéia de animação como ‘entretenimento infantil, com pobre valor artístico’.” (LIMA, 2012, p. 2).

Embora a animação seja amplamente apreciada tanto por crianças quanto por adultos, o estereótipo de que se trata predominantemente de uma forma de entretenimento infantil persiste até os dias de hoje. Diego Ribeiro apresenta um fenômeno interessante chamado *kidult* (junção das palavras *kid* – criança – e *adult* – adulto – em inglês), que representa parte dos hábitos de consumo de animações por adultos na contemporaneidade, mas que a própria

terminologia e definição se tornam paradoxais ao reforçar a associação com o público infanto-juvenil:

Das diversas possibilidades de identidade cultural, observamos o *kidult*, que, de acordo com Bernardini (2014), é uma nova figura social: um adulto, fruto da pós-modernidade, que busca viver uma vida de natureza infantil. Kidult é a representação da figura da criança e/ ou do adolescente em uma pessoa adulta, na faixa dos dezenove anos até os trinta e cinco anos. O indivíduo que se enquadra neste grupo tem interesse por temas adultos, como sexo, guerras, drogas, relações de poder e outros, apresentados de formas lúdicas como desenhos animados, jogos eletrônicos, comédia e outras técnicas e formatos que amenizam o impacto do conteúdo. (RIBEIRO, 2019, p. 16).

A combinação dos fatores mencionados anteriormente elucida porque, em décadas passadas, os gêneros destinados ao público adulto, como os documentários, raramente recorriam à animação como sua principal ferramenta narrativa. Contudo, esse mercado vem se flexibilizando, produzindo abordagens ousadas ao adotar linguagens de outros gêneros cinematográficos, tornando seu conteúdo ainda mais interessante para uma audiência diversa. Na mesma medida, o público se mostra cada vez mais receptivo a novas formas de expressão através da animação e do seu uso em narrativas de não-ficção. Um exemplo disso é a maior incidência de documentários realizados inteiramente com técnicas variadas de animação, não apenas como uma ferramenta de suporte.

O tipo mais tradicional de documentário é aquele que emprega imagens de arquivo e entrevistas com depoimentos expositivos para ilustrar e dar voz aos eventos narrados, ou seja, cenas orquestradas com o propósito de transmitir a mensagem de que o material se baseia na realidade. Esse tipo de produção frequentemente assume um caráter didático e informativo, apresentando os acontecimentos e o universo daquela história de maneira objetiva e direta. É por isso que as teorias que advogam uma visão realista do cinema frequentemente obtiveram respaldo no cinema documental. A maioria das teorias cinematográficas tendem a privilegiar os princípios do documentário, embora sua origem esteja profundamente alinhada à evolução da animação, como é o caso do crítico e teórico André Bazin, que, contrário aos teóricos formalistas, defendia a manutenção da aparência fidedigna e dos aspectos espaciais dos elementos em cena.

Em contrapartida, diversos estudiosos do campo documental buscaram dissociar a ideia de realismo incondicional desse meio. Segundo o teórico Bill Nichols, o documentário, como qualquer obra, está aberto a interpretações, mas possui um compromisso ético de retratar a realidade de forma verossímil, independentemente das escolhas artísticas do cineasta. Nichols também classifica os diversos modos de representação que os

documentários podem assumir, que incluem: expositivo, observacional, participativo, reflexivo, performático e poético. Além disso, o autor distingue o documentário da ficção afirmando que os eventos reais, representados pelo primeiro, estão conectados no espaço e no tempo por meio de fatos verídicos e históricos, e não pela trama, como o segundo. Os documentários franceses produzidos durante a nouvelle vague, por exemplo, já apresentavam características que conversavam com o cinema de ficção, ainda que não utilizassem necessariamente a animação, como é o caso das produções da cineasta Agnès Varda. Segundo Michel Marie, sobre a postura de Varda em seu documentário *L'Opéra Mouffe* (1958):

No curta-metragem de Varda, a postura documentarista é predominante, apesar das incursões de ficção e do ponto de vista pessoal da narradora. (...) É um filme que se alinha perfeitamente à postura “autoral” dos cineastas da Nouvelle Vague, a mesma que triunfa em *Cléo de 5 à 7*, *À bout de souffle*, *Le Beau Serge* ou *Les 400 coups*. (MARIE, 2014, p. 138, tradução nossa).

Outro defensor da experimentação no cinema documental é o cineasta brasileiro Alberto Cavalcanti, que, originalmente, em seu texto “Notas aos jovens documentaristas”, escreveu lições sobre o fazer documentário, como: “Não perca a oportunidade de experimentar: o prestígio do documentário só foi conseguido pela experiência. Sem experiência o documentário perde o seu valor. Sem experiência, o documentário deixará de existir” (CAVALCANTI, 1977, p.82).

Com isso, o documentário é compreendido a partir do compromisso de propor ao público um retrato verossímil da realidade, independentemente da abordagem e das técnicas artísticas que o cineasta decida utilizar para a realização de tal feito. A verossimilhança no documentário não implica necessariamente em uma representação objetiva e absoluta da realidade, mas sim em uma construção narrativa que busca transmitir uma verdade percebida, respeitando a complexidade dos eventos e das pessoas retratadas. O fato de haver uma relação de confiança do espectador com a obra, de que o que está sendo apresentado possui, em algum nível, ligação com o mundo real, também é um fator que deve ser levado em consideração ao se produzir esse tipo de filme.

Na última década, houve um crescimento das narrativas documentais que abordam a condição feminina e a violência contra a mulher. Esse fenômeno tem suas raízes na disseminação de biografias e autobiografias de figuras populares marginalizadas, cujas histórias raramente eram retratadas na mídia. Esse processo é resultado dos movimentos sociais que foram intensificados no cenário político-social que se encontravam nos anos 1980, o que impulsionou a população pertencente a esses grupos a buscarem a reivindicação de suas

próprias narrativas e, consequentemente, as representações no meio audiovisual. A pesquisadora Jennifer Serra reflete:

As narrativas autobiográficas são bastante disseminadas hoje, mas nas décadas de 1980 e 1990, como apontou Michel Renov (2004), o documentário autobiográfico despontou especialmente graças aos movimentos negro, lgbtqi+ e feminista, sendo utilizado como instrumento político de lutas sociais e para levar à tela indivíduos e classes ausentes do cinema e dos discursos dominantes. (SERRA, 2021, p. 13)

Assim, com o fortalecimento dos movimentos feministas e a maior conscientização sobre questões de gênero, foi proporcionado um ambiente mais receptivo e solidário a esse tipo de relato, no qual as mulheres se sentem encorajadas a expor suas experiências de violência como forma de conscientizar a sociedade.

O advento das novas tecnologias também exerceu um papel importante para os documentários contemporâneos de natureza biográfica. A valorização do indivíduo na cultura atual, impulsionada pelas redes sociais, ocasionou uma arquivação em massa de imagens e dados. Índia Mara Martins diz que “Em tempos de cultura do eu e de valorização do sujeito, as possibilidades narrativas e técnicas do documentário animado permitem romper com um dos grandes desafios impostos ao documentário biográfico: a tradução do universo emocional subjetivo das personagens” (MARTINS, 2010, p. 86).

A violência de gênero se configura como a agressão, física, simbólica ou verbal, decorrente da identidade de gênero ou orientação sexual da vítima. A violência contra a mulher está enquadrada dentro dessa definição, decorrente do histórico das relações de desigualdade entre homens e mulheres na sociedade que naturalizaram os mais diversos tipos de abuso contra o sexo feminino. Até algumas décadas, formas de violência “invisíveis” não eram formalmente reconhecidas, como a violência psicológica, o que dificultava sua compreensão e combate. Sendo uma violência que ocorre, em sua maioria, no contexto matrimonial e na esfera familiar, se trata de um assunto que por muito tempo ficou confinado ao silêncio induzido de suas vítimas. Contudo, nos dias atuais, há um crescente movimento de conscientização e incentivo à denúncia desses crimes de gênero, ampliando o enfrentamento e a visibilidade desse problema.

No âmbito da comunicação social, sendo um meio que exerce bastante influência sobre a percepção da população sobre certos assuntos, o artigo 8º da Lei 11.340, de 7 de agosto de 2006, conhecida popularmente como Lei Maria da Penha, trata das políticas de prevenção e destaca a importância de os meios de comunicação evitarem a reprodução de

papéis estereotipados que possam legitimar ou intensificar a violência doméstica e familiar. Segundo Maria Raquel Pires et al.:

O caráter estrutural da violência requer abordagens sociais, educativas e políticas que superem as maneiras lineares, superficiais e simplistas de lidar com a problemática. Em perspectiva crítica, as saídas propostas para o enfrentamento da violência contra a mulher ressaltam as pressões dos movimentos sociais para a intersetorialidade das políticas públicas nas dimensões societais, comunitárias, interpessoais e individuais. As produções concordam com a necessidade de avançar na equidade das relações de poder entre homens e mulheres. (PIRES, M. R. G. M. et al; 2021, p. 3.278)

Isso evidencia que o enfrentamento da violência de gênero é uma responsabilidade coletiva e não deve ser vista apenas como um problema isolado das vítimas ou de setores específicos, mas como uma questão que afeta profundamente as estruturas sociais, culturais e institucionais. Cada esfera do convívio social, desde as famílias e comunidades até os sistemas de educação, saúde e justiça, tem um papel crucial nesse combate. A conscientização e a transformação cultural são essenciais para desconstruir estereótipos de gênero e comportamentos que legitimam ou minimizam a violência. Além disso, é importante que haja uma atuação coordenada entre o poder público, o setor privado e os movimentos sociais para criar políticas eficazes de prevenção, proteção e punição, garantindo um ambiente seguro e igualitário para todos.

Com base nesse contexto, esta pesquisa ocupa um espaço de interseção entre a animação e o documentário, bem como entre os limites da ficção e da não-ficção. Através deste estudo, foi desenvolvido um produto de animação que se fundamenta em um relato de violência obstétrica — uma forma de violência de gênero que impacta em grande maioria mulheres gestantes e parturientes.

Representar a dor alheia por meio da arte é um desafio, independentemente das escolhas estilísticas feitas, especialmente quando se trata de um relato que, embora seja particular, ressoa com a experiência de muitas outras pessoas. Além disso, essa representação deve ser cuidadosamente elaborada para comunicar essa dor de maneira empática, de modo a ser compreendida e sentida pelo público em geral. Nesse contexto, a animação desempenha um papel crucial ao reconstruir o imaginário evocado a partir do relato, adicionando uma camada de profundidade emocional que dá vida às experiências e sentimentos dos relatores. Através da animação, é possível transcender as limitações da linguagem tradicional, capturando nuances e subjetividades que fortalecem a conexão entre o espectador e a narrativa, tornando a representação da dor mais acessível e reflexiva, por isso essa forma de

expressão vem sendo cada vez mais utilizada em documentários e gêneros voltados para o público adulto.

Diante das questões apresentadas acima, o presente trabalho buscou investigar a seguinte problemática de pesquisa: quais as contribuições da animação como técnica e abordagem artística para a construção de narrativas documentais baseadas em fatos e acontecimentos reais?

Além deste problema de pesquisa, foi considerado relevante indagar aspectos em torno da representação por meio de filmes de animação tais como as técnicas e estratégias narrativas utilizadas e as contribuições da animação para promover a visibilidade e absorção de temas delicados em animações que retratam a violência de gênero. Também foi prudente investigar os riscos de criar uma representação estereotipada e superficial da violência contra a mulher, a fim de evitar precipitações na animação. Além disso, também se tornou importante considerar os meios para adaptar uma obra literária para o meio audiovisual, de maneira a preservar a integridade do relato original e utilizando a animação para expandir e enriquecer a narrativa.

Com o intuito de responder ao problema de pesquisa proposto, o presente trabalho teve como objetivo investigar as origens e o emprego da animação em narrativas de não-ficção, explorando sua dualidade entre as esferas artística e documental, bem como as estratégias adotadas para representar a violência de gênero através dessa técnica. A pesquisa buscou compreender como a animação, tradicionalmente associada ao universo infantil, tem se estabelecido como uma importante ferramenta para contar histórias reais e factualidades, especialmente em gêneros tipicamente voltados para o público adulto. Para concretizar essa investigação, foi produzido um curta-metragem animado baseado em um relato verídico de violência de gênero, extraído do livro “A dor mais doída: relatos de violência obstétrica”, da autora Caira Lima. O produto funcionou como uma experimentação prática da pesquisa, incorporando os conceitos teóricos abordados e as reflexões derivadas ao longo do estudo.

Além disso, objetivos secundários da pesquisa incluíram a realização de uma adaptação fiel da obra literária para o meio audiovisual, preservando a integridade e a profundidade do relato original. No entanto, buscou-se uma representação humanizada e sensível de um tema que afeta principalmente milhares de mulheres, utilizando a animação como meio para tornar esse relato de violência mais poético e acessível para um público amplo. Esse enfoque destaca a importância de utilizar a animação como uma ferramenta narrativa versátil, capaz de transmitir temas complexos e delicados de forma inovadora e impactante.

A escolha da animação como meio de expressão para tratar da violência de gênero surge da necessidade de explorar novas linguagens e formas estéticas que consigam sensibilizar o público e transmitir a profundidade do tema. Conforme afirmou o cineasta Guillermo del Toro ao vencer o Globo de Ouro com seu longa de animação *Pinóquio por Guillermo del Toro* (2022), “animação não é um gênero para crianças. É uma forma de expressão”¹. Sua afirmação demonstra como a animação vem cada vez mais rompendo com o estigma que se criou em torno dessa arte por estar associada ao papel de entretenimento infantil. Atualmente, o público demonstra maior receptividade a produções animadas em contextos que, anteriormente, geravam estranhamento, como o emprego da animação para tratar de temas delicados, como a violência de gênero.

A 10^a Pesquisa Nacional de Violência contra a Mulher, realizada pelo Instituto DataSenado em parceria com o Observatório da Mulher contra a Violência (OMV), revela que três em cada dez mulheres já sofreram violência doméstica provocada por homens². O fator socioeconômico influencia na incidência das estatísticas, sendo as mulheres de baixa renda as mais atingidas. Porém, a pesquisa também aponta que o tipo mais prevalente dessa violência é a psicológica, que, segundo a Lei n. 11.340, se manifesta por meio de atos como manipulação, insultos, constrangimento e humilhação, entre outros.

Assim como a violência psicológica, a violência obstétrica é um tipo de violência de gênero em que a falta de informação dificulta o combate por meio da denúncia. É definida pela Organização Mundial da Saúde (OMS) como a “apropriação do corpo da mulher e dos processos reprodutivos por profissionais de saúde, na forma de um tratamento desumanizado, medicação abusiva ou patologização dos processos naturais, reduzindo a autonomia da paciente e a capacidade de tomar suas próprias decisões livremente sobre seu corpo e sua sexualidade, o que tem consequências negativas em sua qualidade de vida”. De acordo com dados fornecidos pela Fundação Perseu Abramo, uma em cada quatro mulheres foi vítima de violência enquanto gestante e/ou durante o parto³.

Segundo a pesquisa “Nascer no Brasil”, da Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz), em 2012, 30% das mulheres atendidas em hospitais privados e 45% no Sistema Único de Saúde

¹ Tradução nossa.

² Dados disponíveis em:

<<https://www12.senado.leg.br/institucional/datasenado/publicacaodatasenado?id=pesquisa-nacional-de-violencia-contra-a-mulher-datasenado-2023>>.

³ Dados disponíveis em:

<https://fpabramo.org.br/publicacoes/publicacao/pesquisa-mulheres-brasileiras-e-genero-nos-espacos-publico-e-privado-2010>.

(SUS) sofreram violência obstétrica⁴, o que indica que o fator socioeconômico exerce influência mas não é exclusivo, visto que ambas esferas pública e privada apresentam porcentagens alarmantes e não possuem entre si demasiada discrepância. Pires et al. considera que “A reedição da violência contra a mulher pelos(as) profissionais de saúde figura nas produções internacionais e nacionais, com destaque para o viés autoritário, o despreparo e a reprodução de julgamentos morais na assistência à saúde.” (Pires, M. R. G. M. et al; 2021, p. 3.278). Esses dados reforçam que a violência obstétrica é um problema sistêmico, não limitado a uma classe social específica, mas presente em toda a estrutura de assistência à saúde, tanto pública quanto privada, refletindo desigualdades de gênero enraizadas.

Com sua capacidade de abordar temas sensíveis de forma reflexiva e acessível, a animação se estabelece como uma ferramenta eficaz para educar e engajar o público. Por meio dessa abordagem, a pesquisa pretendeu contribuir para o campo dos estudos de animação em narrativas documentais a partir da realização de um curta-metragem animado que ilustra um relato de violência obstétrica.

Além do produto, buscou-se por meio do presente Trabalho de Conclusão de Curso, proporcionar uma análise aprofundada sobre o tema proposto, apresentando-o estruturado em quatro capítulos. Cada um deles aborda uma etapa essencial para a compreensão e desenvolvimento do tema proposto. Neste primeiro capítulo, apresentei a contextualização da pesquisa, situando seu escopo e oferecendo um breve histórico dos campos abordados. No segundo, realizei uma revisão teórica sobre a animação entre o documentário e a ficção, destacando os dilemas do gênero de documentário animado. Em seguida, exploro as abordagens e técnicas desenvolvidas por animadores diversos e a importância da dimensão artística para a trama e para recepção do público. Ainda nesse capítulo, discuto a representação da violência contra a mulher em animações contemporâneas e as estratégias usadas para promover a identificação do público com os cotidianos violentos retratados. No capítulo três, apresento a metodologia de pesquisa, discorrendo sobre as técnicas e a linguagem da animação utilizadas para a realização do produto, para finalmente, apresentar as conclusões obtidas e implicações da pesquisa para a área da animação no cinema e audiovisual.

⁴ Dados disponíveis em:

<<https://www.camara.leg.br/noticias/1005005-vitimas-de-violencia-obstetrica-denunciam-negligencias-medicas/>>.

2. A ANIMAÇÃO ENTRE O DOCUMENTAL E O ARTÍSTICO

2.1 A animação: entre a ficção e o documentário

Para leigos, as palavras “animação” e “documentário” podem parecer conceitos de extremos opostos do meio audiovisual. A primeira evoca as ideias de ficção, subjetividade e fantasia, visto que, geralmente, é a técnica mais utilizada nesses casos por não possuir as mesmas limitações físicas de produção de um *live-action*. Já a segunda, sugere as ideias de objetividade e racionalidade, indicativos de que o que está sendo visto é amparado em fatos reais, sendo eles apresentados de forma direta ao espectador. No entanto, desde o final da década de 1990, filmes que promoveram o encontro desses dois mundos serviram como um lembrete para o público de que eles nunca estiveram em lados opostos, mas foram afastados e condicionados a esses papéis por convenções de mercado. Um exemplo disso é o ressurgimento de filmes pertencentes ao “subgênero” denominado “documentário animado”.

Segundo Jennifer Serra, o documentário animado se situa na área cinzenta entre ficção e não-ficção, levantando questões sobre os limites dessas demarcações e as possíveis mudanças no discurso documental ao se misturar com outros gêneros cinematográficos. Serra observa que, ao incorporar características do cinema de ficção, como elementos animados, o documentário questiona seu lugar como gênero destinado a representar a realidade. A pesquisadora define:

Produto da interseção entre documentário e filme de animação, o “documentário animado” está situado na fronteira entre ficção e não ficção e traz aos estudos de cinema questões referentes tanto aos limites dessa demarcação como às possíveis alterações que ocorrem no discurso não ficcional quando o documentário se confronta ou se mistura com outros gêneros cinematográficos. (SERRA, 2011, p. 239).

O argumento principal em torno da denominação de documentário se sustenta no caráter fotográfico de factividade, que, em se tratando de poder de convencimento do público, é imbatível em comparação com qualquer técnica de animação que busque o mesmo efeito. Segundo Bazin:

“[...]a fotografia se beneficia de uma transferência de realidade da coisa para sua reprodução. O desenho, o mais fiel, pode nos fornecer mais indícios acerca do modelo; mas jamais ele possuirá, a despeito do nosso espírito crítico, o poder irracional da fotografia, que nos arrebata a credulidade” (BAZIN, 2014, p.32).

Nesse contexto, as designações tradicionais de documentário e o senso comum que gera expectativas no público se mostram como um empecilho para a maior aceitação desse gênero e para as possibilidades criativas que outras estruturas narrativas, como a animação, por exemplo, podem proporcionar. Tornam-se também paradoxais a partir da argumentação de que a própria realidade em suas múltiplas retratações é um conceito subjetivo. A interpretação e a representação da realidade no cinema documental envolvem escolhas narrativas, técnicas e de montagem que conferem uma camada de criatividade ao processo e os cineastas podem se aproveitar dessa brecha para se desprenderem e experimentar com a forma, como foi o caso de Agnès Varda e demais artistas da Nouvelle Vague.

Roger Odin questiona a divisão entre documentário e ficção ao sugerir que a definição de um filme como documentário ou ficção depende da leitura que o espectador faz do filme, o que ele chama de “leitura documentarizante” e “leitura ficcionalizante”. Ele propõe que, sob certos aspectos, todo filme de ficção pode ser considerado um documentário, já que os elementos ficcionais são baseados nas experiências do cineasta. Odin também faz referência a diversos outros autores para sustentar seu questionamento à existência de um gênero documental:

A conclusão a que, em geral, chegamos com essas observações é que “podemos nos questionar se realmente existe um gênero documentário” (GAUTHIER, 1965, p. 7); raros são os autores dessa obra que, ao menos, não colocam a questão, insistindo sobre a falta de critérios “susceptíveis de constituir o documentário como um gênero” (GARDIES; MARIE), sobre “a fragilidade de uma tal categorização” (MARSOLAIS) e também sobre sua inutilidade (LEUTRAT). (ODIN, 2012, p. 13).

Embora seja relevante para essa pesquisa questionar a categorização entre documentário e ficção, adotaremos aqui a definição de ambos como gêneros cinematográficos distintos, sendo a ficção mais abrangente por incluir diversos subgêneros com características estilísticas próprias. O documentário, embora também se torne mais abrangente, enfrenta desafios em sua subdivisão animada, como destaca Larissa Rosa e Maria Tonetto:

Assim, o principal desafio do documentário animado nos tempos atuais, de acordo com Resende (2015, p.198), “é garantir o caráter factual da obra, vencendo a desconfiança do público, trazida pelo estigma, até então, ficcional da animação”. Desta forma, é preciso desligar-se do estereótipo ficcional e lúdico da animação para proporcionar novos usos para esta ferramenta. Para além de uma boa solução estética, a animação no documentário possibilita um retrato menos realista e mais expressivo da realidade, sempre levando em consideração a representação verossímil do conteúdo da mesma. (ROSA; TONETTO, 2019, p. 5).

A relação entre animação e documentário revela-se não apenas como uma fusão de estilos, mas também como uma estratégia para abordar temas delicados e educar o público sobre questões sociais complexas. Muitos desses filmes abordam temas sensíveis que podem ser perturbadores para pessoas com traumas relacionados aos assuntos retratados. A animação, nesse contexto, oferece uma abordagem mais reflexiva e poética, evitando a crueza das imagens explícitas. Ao utilizar visuais que evocam as imagens descritas pelas personagens de forma mais sutil, esses filmes tornam-se mais abrangentes ao público. Um exemplo do uso da animação para tratar de temas educativos é a série de curtas *Sex: A Guide for Young* (1987), produzida na Dinamarca por Liller Møller e Svend Johansen, que trata de maneira didática da educação sexual, tema tabu em diversas culturas.

2.2 O artístico e o real na animação

A animação, em sua essência, sempre esteve conectada tanto ao real quanto ao imaginário, explorando a fronteira entre o fantástico e o tangível por meio de técnicas diversas, muitas técnicas desenvolvidas por animadores nasceram da mimetização de imagens do mundo real. A rotoscopia, por exemplo, é um método patenteado pelos irmãos animadores Max e Dave Fleischer em 1917, que consiste em utilizar uma filmagem *live-action* e desenhar, quadro a quadro, por cima das imagens para construir os frames da animação. Esse processo foi bastante utilizado na produção das animações clássicas da Disney, que contam histórias fantásticas de contos de fada.

Esse estilo de animação elaborado por Walt Disney é chamado de “*the illusion of life*” ou “a ilusão da vida”, sugerindo por si só seu objetivo de ser semelhante à realidade. Um dos principais pontos desse método está na transmissão das emoções dos personagens, estratégia para que o filme tenha uma conexão profunda com o espectador, além da conexão intelectual. Frank Thomas e Ollie Johnston explicam esse aspecto da “ilusão da vida” nesse trecho do livro *Disney: The Illusion of Life* traduzido livremente:

Em toda forma de arte, é o conteúdo emocional que faz a diferença entre mera habilidade técnica e a verdadeira arte. O poeta, escultor, dançarino, pintor, cantor, ator - todos eventualmente podem se tornar proficientes em suas técnicas, alcançando uma perfeição mecânica deslumbrante, mas seu trabalho será vazio e sem significado a menos que as percepções pessoais do artista também sejam comunicadas. (THOMAS; JOHNSTON; 1981, p. 474, tradução nossa).

Apesar da notoriedade de Disney na indústria das animações, pode-se argumentar que a “ilusão da vida” torna essas produções mais popularmente aceitas pelo deslumbramento pela

semelhança com o mundo real e não pela expressão artística, o que distancia o público de animações menos realistas que valorizam a expressividade da técnica. Esse é um debate que vai além da animação, nas artes plásticas, por exemplo, é comum que o público se impressione mais com uma pintura hiper-realista do que com uma obra abstrata, ou seja, quanto mais a arte se assemelha fidedignamente à realidade, mais valorizada ela é. A autora Jennifer Serra expõe uma visão pessimista acerca dessa valorização da verossimilhança nas animações:

Com suas produções hiper-realistas, Disney ditou os cânones da animação, fazendo que ela fosse compreendida de uma forma limitada, subjugando-a aos aspectos do realismo fotográfico. Como afirma Wells (1998), o domínio de Disney no campo da animação colocou o realismo no centro de qualquer discussão sobre o gênero, e os códigos e as convenções do modelo hiper-realista de Disney passaram a ser utilizados como parâmetros para definir o grau de “realismo” ou de “abstração” de um filme de animação. (SERRA, 2011, p. 241).

Essa perspectiva sugere que as produções hiper-realistas de Disney tiveram um impacto significativo na percepção e na compreensão da animação, de modo a definir parâmetros estéticos realistas que limitaram as possibilidades de exploração do gênero.

Diferente da rotoscopia, no *stop motion*, o processo contrário ocorre. Nessa técnica, também se utilizam produtos pré-fabricados no mundo real como matéria prima, porém, o animador atribui aos objetos inanimados movimentos que não são característicos deles a partir de uma série de fotografias que posteriormente serão vistas em sequência em uma taxa de frames por segundo, chamada de *framerate*. Além de animar objetos existentes no cotidiano, há também a possibilidade de construir um mundo do zero através de cenários e personagens feitos sob medida, como é o caso de filmes como *Coraline* (2009).

Independente da técnica utilizada, o documentário animado, como o próprio nome sugere, constitui-se de uma parte realista e outra parte fictícia. Na maioria das vezes, a parte realista está concentrada na dimensão sonora, por meio de narração ou monólogo, não excluindo também a possibilidade de inserção de efeitos sonoros fictícios. Já a ficção está inserida na parte visual por meio da animação, que materializa a narração de forma ilustrativa, podendo romper com o realismo em diferentes níveis de maneira a reinterpretar o relato, ou apenas demonstrar com verossimilhança os fatos narrados, amparada por documentos como fotos e vídeos. Índia Mara faz uma classificação dos tipos de trilhas segundo suas funções para a caracterização do documentário animado:

Também incluímos como trilhas que devem ser observadas para a caracterização do documentário animado, as funções retóricas utilizadas nestes filmes, o que nos permitiu uma classificação de tais funções: a) descrever situações, ou seja, fazer referência direta ao mundo histórico (neste caso, incluímos todos os relatos do passado: biográficos, reconstituições históricas e científicas etc), b) representar sensações, isto é, valorizar as sensações oriundas de estados subjetivos de personagens (sensações como medo, alegria, ansiedade, assim como, sonhos, delírios, imaginações); e c) estabelecer relações entre situações visíveis e invisíveis, estabelecendo vínculos entre o mundo histórico e o mundo subjetivo (misturar situações objetivas com sonhos, delírios, que fazem sentido no universo que representam). (MARTINS, 2010, p. 85).

A autora também classifica a dimensão visual do documentário em dois tipos: parcialmente animados e totalmente animados. O primeiro tipo é aquele que mistura filmagens reais com elementos animados, como no exemplo do curta *Bicycle Messenger* (2006), realizado com a técnica de rotoscopia digital, onde o personagem do mensageiro é o único animado, enquanto todo o resto é real. Já o segundo tipo inclui filmes em que todos os elementos passaram por alguma etapa de animação, como *Ryan* (2004), um filme biográfico do animador Ryan Larkin que não apenas é totalmente animado, como é uma biografia que rompe com o documentário biográfico factual. Fernão Pessoa Ramos descreve *Ryan* como “um exemplo claro do que chamamos documentário poético, que utiliza a imagem-câmera, ou se compõe exclusivamente de imagens animadas” (RAMOS, 2008, p. 75).

Outros modelos mais específicos que exploram o gênero do documentário animado incluem a “entrevista animada”, usada, por exemplo, na série *Conversation pieces* (1982-1983), fórmula que vem sendo bastante utilizada até os dias atuais. Em outra abordagem, os filmes *Moonbird* (1959), *Windy day* (1968) e *Cockabooody* (1972), retratam as brincadeiras dos filhos dos animadores através de desenhos animados com gravações das vozes das crianças. A animação também começou a adentrar ainda mais os documentários formais depois da década de 1990, quando a computação gráfica possibilitou a criação de imagens ilustrativas animadas de mapas, demonstrações científicas e momentos históricos, dentre outros.

2.3 A representação da violência contra a mulher na animação

Retratar a própria dor ou a dor de outra pessoa através da arte é uma tarefa desafiadora, especialmente quando o artista reconhece que essa dor pode ser compartilhada por muitas outras pessoas que irão consumir seu trabalho. Além disso, é igualmente uma grande responsabilidade representar a dor de uma parcela da sociedade para uma maioria que nunca a vivenciou. Como argumenta Susan Sontag em *Diante da dor dos outros*, ao tratar

dessa questão no contexto do fotojornalismo de guerra: “A compreensão da guerra entre pessoas que não vivenciaram uma guerra é, agora, sobretudo um produto do impacto dessas imagens” (SONTAG, 2003, p. 20). Isso significa que a reprodução e reinterpretação de imagens que remetem a eventos trágicos criam um imaginário coletivo na mente daqueles que não tiveram contato direto com esses acontecimentos.

Diferente de uma guerra, a violência de gênero é um evento particular, apesar de vivido por milhares de mulheres, pois, pode acontecer de diversas maneiras, cada um com suas particularidades e recortes sociais, culturais e raciais. A evolução do debate sobre a violência de gênero na sociedade e a promoção de um diálogo aberto e acessível para todos têm aumentado a confiança das mulheres para compartilharem suas experiências dolorosas. Esse fenômeno resultou em diversos produtos audiovisuais lançados nos últimos dez anos que ilustram essas histórias através da animação. Muitos deles utilizam como base os relatos fornecidos pelas próprias vítimas ou por pessoas próximas, mas não recorrem a imagens verossímeis dos acontecimentos narrados. Devido à natureza violenta dos eventos, os cineastas optaram por representá-los de maneira indireta, enfatizando os sentimentos das vítimas e o ambiente em que a história ocorre. Essa abordagem visa gerar identificação e empatia por parte do espectador geral.

O documentário *Carne* (2019) de Camila Kater é um dos retratos mais recentes da violência de gênero por meio da animação no cinema brasileiro. Reunindo os testemunhos de cinco mulheres, o curta-metragem demonstra como a agressão aos corpos femininos se configura de diversas formas na sociedade, física e verbalmente. Esse filme teve grande repercussão com sua participação em festivais de cinema, chegando a conquistar cerca de 70 categorias no total, e pela qualificação para concorrer ao prêmio da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, o Oscar, em 2021. Com sua trajetória internacional, *Carne* reavivou discussões importantíssimas sobre a violência de gênero e contribuiu para dar maior visibilidade aos documentários animados no cenário audiovisual brasileiro.

Kater faz uso de técnicas de animação diversas para dar vida aos relatos, como a animação 2D, a rotoscopia e o *stop motion*, feito em aquarela, argila e outros materiais. O primeiro desses relatos fala da experiência da relatora com as imposições da mãe nutricionista em relação ao seu corpo gordo e a cineasta utiliza objetos que evocam o imaginário associado a esse tema. Um prato, por exemplo, é praticamente o elemento principal dessa primeira parte, utilizado como tela para as cenas, que são ilustradas com frames de pinturas animadas através da técnica de *stop motion* (Figura 1). Em determinado momento, são inseridos alimentos reais no prato para demonstrar como a dieta da personagem era milimetricamente regrada quando

criança, gerando uma quebra de expectativa. No desfecho, o cenário muda para um guarda-roupa de bonecas sombrio, onde uma boneca de porcelana se quebra, simbolizando os sentimentos da personagem de maneira metafórica, que afirma nunca ter suprido os desejos da mãe de tratá-la como uma “boneca”, no sentido de ser “moldada” pela vontade dela.

Figura 1 – Frame do curta-metragem *Carne*



Fonte: *Carne* (Camila Kater, 2019)

No terceiro relato apresentado no filme, a abordagem adota uma direção menos direta e realista. A narradora compartilha sua experiência como travesti negra, destacando os desafios cotidianos que enfrenta na sociedade. Ela descreve um incidente ocorrido durante uma socialização, quando um homem que a observava revelou estar portando uma arma de fogo oculta. Com uma sugestão de violência mais intensa, a diretora escolheu retratar esse momento de forma mais abstrata, utilizando uma linha reta que esboça o contorno dos personagens envolvidos. Já o quarto relato, apesar de também conter descrições gráficas, a cineasta preferiu voltar para o realismo, utilizando a animação em argila, em favor do choque pelas imagens. Nesse trecho, o tema principal é a autonomia do corpo feminino e as intervenções que muitas vezes são impostas pela figura masculina na medicina. A principal diferença entre os dois testemunhos está no tom. Enquanto no primeiro há uma atmosfera de tensão, no segundo há um tom mais cômico, o que justifica as escolhas da animadora no tratamento dado em ambos os casos. Uma situação de perigo iminente já é suficientemente temível sem a necessidade de ser representada em detalhes. Ao abstrair essa situação ao

máximo, cria-se também uma imagem ainda mais amedrontadora pela possibilidade de ocorrer com qualquer pessoa em diferentes cenários.

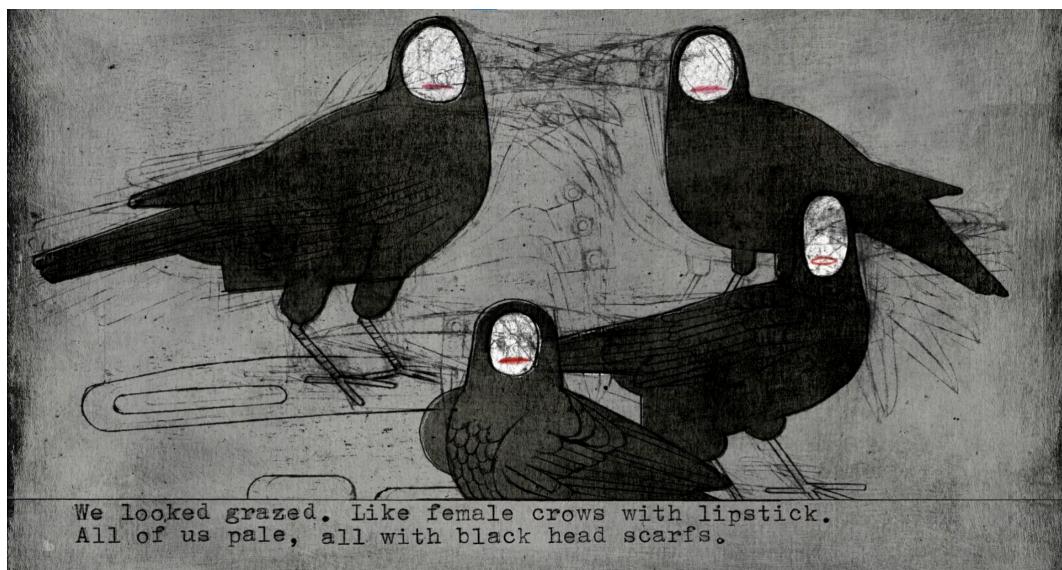
Essa tensão entre o abstrato e o realista reflete a complexidade das experiências retratadas no filme. Ao alternar entre diferentes estilos de animação, a cineasta sublinha a multiplicidade de perspectivas e sensações vividas pelas personagens. Cada escolha visual serve para amplificar a mensagem central, seja ela de medo ou de resistência.

Em *Kaputt* (2016), ou *Broken* (título oficial em inglês), as narradoras Birgit Willschütz e Gabriele Stötzer relatam suas experiências como prisioneiras políticas na prisão feminina de Hoheneck, localizada na Alemanha Oriental, controlada pela União Soviética, durante a Guerra Fria. Dirigido por Volker Schlecht e Alexander Lahl, a animação do curta é feita inteiramente em um fundo cinza com textura de concreto, fazendo referência ao prédio da penitenciária, que em determinado momento é chamado por uma das mulheres de “castelo cinza”. A imagem do prédio e de outras figuras é composta por linhas retas ou traços que lembram o esboço de um desenho, criando uma tensão entre a organização excessiva e o ambiente inóspito. Outra escolha artística que remete à atmosfera do ambiente em que se passa a história é a tipografia da legenda, em inglês, pois as falas são no idioma alemão, de estética datilográfica, assemelhando-se à de uma máquina de escrever, utilizada na época para fazer registros e formatar documentos burocráticos.

A ausência de cores vibrantes intensifica a sensação de desolação e desumanização, refletindo a monotonia brutal da vida carcerária, mas, no decorrer da história, são inseridos elementos de cor que evidenciam determinados aspectos da rotina das personagens. Os únicos pontos de cor vêm de imagens emblemáticas, por exemplo, uma das cenas mostra algumas figuras de corvos pretos com bocas vermelhas (Figura 2). Essa imagem remete a um relato específico de uma das narradoras, que descreve como as detentas pintavam os lábios com a ponta de palitos de fósforo. Além disso, ela acrescenta um elemento de misticismo que intensifica a atmosfera dos horrores vividos durante o encarceramento, compreendidos plenamente apenas por aqueles que passaram por isso. Outros pontos de cor aparecem nos padrões das estampas nos tecidos que elas costuravam durante o horário de trabalho, a mercadoria era produzida para exportação para a Alemanha Ocidental. O último elemento colorido é o casaco que uma das personagens usa no final do filme, quando conta do dia em que foi presa. O aspecto que todos esses elementos de cor têm em comum é a cor vermelha, que pode carregar diversos significados no audiovisual, de acordo com o contexto em que está inserido. Nesse curta, o vermelho tende a representar metaforicamente a resistência por parte

das mulheres àquela instituição, além de temas universais como, por exemplo, a violência, o perigo, a raiva, entre outros.

Figura 2 – Frame do curta-metragem *Kaputt*



Fonte: *Kaputt* (Volker Schlecht e Alexander Lahl, 2016)

A união dos elementos monólogo, animação, ambientação e cores colocam o espectador dentro dos espaços e das situações descritas. Algumas dessas situações envolvem as dores vividas devido à condição feminina desse grupo específico de pessoas. Em dado momento, uma das narradoras relata que, desde o primeiro dia de detenção, todas as mulheres pararam de menstruar e continuaram sem os seus ciclos durante todo o período que estiveram na prisão. Em outra cena, uma delas diz “a dor me disse que horas eram” sobre o tempo que ficavam no ateliê costurando os tecidos, pois não eram permitido que elas possuíssem relógios. Há, nesse último caso, a intenção de evidenciar uma contradição: uma dor é suprimida, a cólica menstrual, e outra é manufaturada, a dor muscular causada pelo trabalho exaustivo.

Outra animação brasileira que trata da violência contra a mulher, mais especificamente da violência doméstica, é o curta-metragem *Sobre ela* (2020), dirigido pelo desembargador Wagner Cinelli. Apesar de não ser uma animação feita a partir de um relato, a história foi desenvolvida com base em casos reais que o próprio diretor presenciou enquanto trabalhava como juiz criminal na década de 1990. O filme mostra o cotidiano de uma relação abusiva de um casal, incluindo ataques de ciúme, manipulações e episódios de agressão física cometidas pelo homem. São situações infelizmente recorrentes na vida de muitas mulheres brasileiras e

o curta faz uma abordagem universal dessa temática através do roteiro de ficção. A animação, além de mostrar vivências comuns à maioria das pessoas, nas quais são inseridos os incidentes, também não possui diálogo, o que torna a obra ainda mais abrangente quando assistido em outros países. Essa escolha narrativa facilita que pessoas de diferentes realidades e culturas se conectem com a história e reflitam sobre sua mensagem.

Ao abordar a violência contra a mulher de maneira universal, é fundamental evitar a superficialidade ou a estereotipização dessa realidade, buscando sempre uma reflexão profunda sobre a complexidade do tema. No curta de Cinelli, por exemplo, são destacados os desafios enfrentados pelas mulheres ao denunciar seus parceiros com uma cena da personagem na delegacia (Figura 3). Ao dar luz a esse problema, é revelado que, mesmo que as mulheres sejam encorajadas a fazer a denúncia, o que não acontece na maioria das vezes, o processo não é tão simples e está sujeito a preconceitos e intimidações por parte dos profissionais envolvidos. Discutir esse tipo de história exige responsabilidade social, pois chama a atenção para um problema grave e educa a população sobre suas nuances.

Figura 3 – Frame do curta-metragem *Sobre Ela*



Fonte: *Sobre ela* (Wagner Cinelli, 2020)

3. METODOLOGIA DE PROJETO

Esse trabalho foi inicialmente idealizado no primeiro semestre de 2023, durante a disciplina de Pré-Projeto em Audiovisual, ministrada pela professora Denise Moraes, atual orientadora. No entanto, o produto experimental de animação começou a ser integrado a partir de março de 2024. Esse último, foi executado seguindo as três etapas fundamentais da produção audiovisual, pré-produção, produção e pós-produção, mas antes foi necessário fazer uma pesquisa aprofundada e desenvolver uma proposta sólida a partir de um material e contexto existentes. Embora a concepção original tenha sido ligeiramente diferente, a pesquisa foi evoluindo ao longo do tempo e seguindo caminhos alternativos até se desenvolver na sua forma final.

Primeiramente, foi ensaiado um projeto no qual seria feita a coleta de cartas escritas à mão para que posteriormente os relatos contidos nas correspondências fossem ilustrados através da animação. Entre os dias 2 e 20 de maio, foi disponibilizado um formulário eletrônico para alcançar o maior número de pessoas possível e possibilitar o envio de suas cartas digitalmente. No entanto, uma série de fatores levou à inviabilização dessa proposta. O primeiro ponto relevante é o fato de que as cartas, especialmente as escritas à mão, vêm caindo em desuso há anos devido ao desenvolvimento das tecnologias de comunicação. O objetivo era justamente resgatar a herança da cultura escrita através de relatos que revelam características de um passado recente, porém, isso acabou se tornando um desafio intransponível. Ainda que muitas pessoas mais velhas ainda mantenham o hábito de guardar cartas de familiares e amigos, esses documentos têm um caráter profundamente pessoal, o que faz com que muitos não se sintam à vontade para compartilhá-los com desconhecidos. Como resultado, foi recebido pelo formulário uma variedade de cartas de diversos assuntos, de pessoas do meu círculo social e familiar, mas nenhuma que atendesse às expectativas que foram traçadas.

Em seguida, o projeto que contemplaria as cartas foi deixado de lado e foi dedicado tempo para a busca de um material de não-ficção que pudesse servir de base para a realização de uma animação. Foi então que o livro “A dor mais doída: relatos de violência obstétrica”, de Caira Lima, foi considerado para tal objetivo. Caira Kelle da Silva Lima é uma autora paraense, natural de São Félix do Xingu, formada em jornalismo pela Universidade Federal do Tocantins (UFT), onde desenvolveu o seu primeiro livro como trabalho de conclusão de curso, que foi publicado em 2019. Na obra, a autora reúne quatro relatos de mulheres que sofreram violência obstétrica ao longo da gestação e/ou durante o parto, uma delas sendo a

própria tia dela, ex-esposa do tio de parentesco direto. O livro se mostrou como o material ideal para o aprofundamento do objeto de pesquisa, que desde o início buscou investigar o papel da animação entre o documentário e a ficção e nesse momento adquiriu um recorte mais específico, focando na representação da violência de gênero.

Antes de iniciar o processo de adaptação do livro para um roteiro audiovisual, foi feito um levantamento de documentários animados que tratam da temática da violência contra a mulher e de referências estéticas e temáticas em filmes de animação, tanto em *stop motion* quanto em técnicas diversas. Foram estudados filmes como *Carne* (2019), *Guaxuma* (2018), *Persépolis* (2007), *Sobre Ela* (2020) *Kaputt* (2016) e a série documental *Histórias para vestir* (2021), produzida pela Netflix. Com exceção do último exemplo, todas essas animações se relacionam direta ou indiretamente com o conteúdo do livro que foi adaptado neste trabalho, apresentando narrativas que abordam aspectos da condição feminina em alguma instância da sociedade. No caso do longa de Marjane Strapi, se trata também de uma adaptação, pois se baseia na *graphic novel* homônima. A série da Netflix possui trechos que utilizam a animação como ferramenta visual auxiliar, mesclada com gravações em *live-action*, incluindo o *stop motion*, porém, a busca por referências de vídeos feitos com essa técnica utilizando objetos comuns e materiais acessíveis se mostrou mais complexa. Essa dificuldade pode ser um indício de que a animação *stop motion* ainda é um método monopolizado pelas grandes produções e que depende de investimento pesado para prosperar. Esse tipo de filme geralmente é realizado com o auxílio de peças e equipamentos elaborados, como maquetes, cenários e personagens construídos com esse único propósito. Em suma, essa etapa foi de extrema importância para promover uma abordagem sensível e cuidadosa ao tema, além de proporcionar uma base estética e narrativa sólida para o desenvolvimento do projeto, assegurando que a técnica de animação escolhida potencializasse a mensagem e o impacto emocional pretendido.

Somente após toda a preparação preliminar, foi possível seguir para as etapas de produção audiovisual mencionadas anteriormente. Na pré-produção, foram realizados os processos que antecedem o início das gravações, ou, neste caso, das fotografias, visto que se trata de uma animação produzida com a técnica de *stop motion*. Esta etapa geralmente inclui a pesquisa do tema e de referências estéticas, a adaptação do material original para o roteiro, a elaboração do orçamento, a aquisição de materiais e equipamentos e a definição do cronograma. Na fase de produção, houve a captura de imagens e sons, e, especificamente para este projeto, a criação de vídeos a partir das fotografias. Por fim, na pós-produção, os

materiais audiovisuais capturados passaram pelo processo de edição e montagem, onde foram integrados ao projeto aspectos sonoros como a atmosfera sonora, a narração e a trilha sonora.

Dada a natureza experimental do projeto, essas três etapas frequentemente se mesclaram ao longo do processo, conforme surgiam novas necessidades, o que é algo bastante comum em produções audiovisuais em geral.

3.1 Pré-produção

3.1.1 Roteiro e adaptação literária

O roteiro cinematográfico é um modelo de escrita transitória e efêmera, que existe somente durante o intervalo entre sua concepção e sua transformação em um produto cinematográfico. No caso de um roteiro de animação, a complexidade é ainda maior, pois as ações representadas na animação podem ocorrer simultaneamente à narração, contrastando com a linearidade inerente à escrita, onde cada elemento narrativo é descrito de forma sequencial, um após o outro. Além disso, em se tratando da adaptação de uma obra literária para o meio audiovisual, é essencial reconhecer que esse processo deve resultar na criação de um novo produto único e autossuficiente, sendo a obra original apenas o ponto de partida, conforme destacado por Émille Cerqueira:

Ao adaptar uma obra do literário para o audiovisual é fundamental considerar que a adaptação consiste em uma criação – não em uma cópia ou obra derivativa –, e nela uma reescrita é concebida tomando como ponto de partida a interpretação de um conjunto de signos já estabelecidos, onde o adaptador tem total liberdade para decidir quais elementos irão compor a obra de chegada, isto é, o resultado do seu processo interpretativo. (CERQUEIRA, 2021, p. 6).

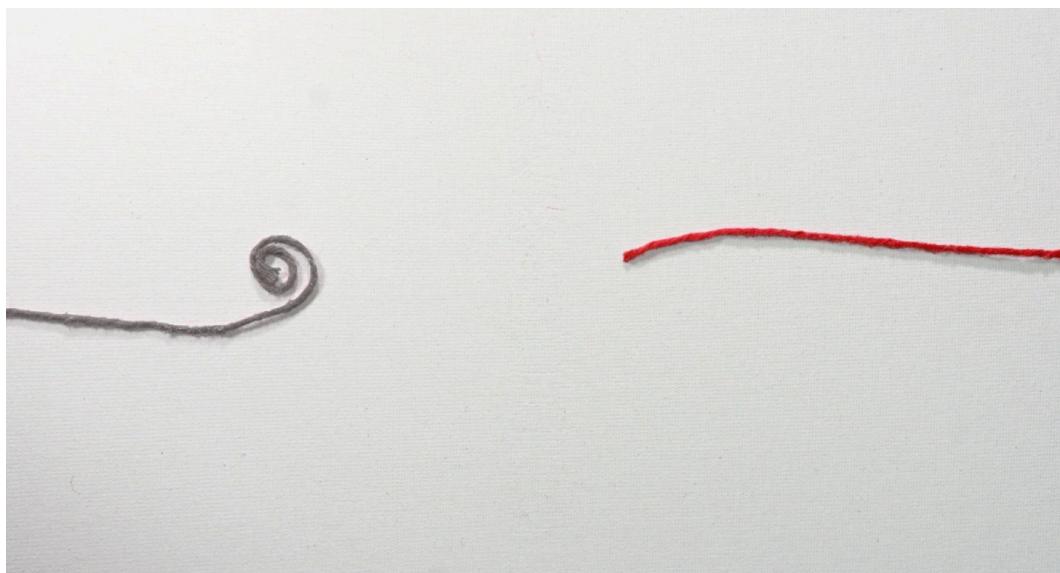
A adaptação do material literário original para o roteiro audiovisual começou com a leitura completa da obra, destacando trechos de interesse e analisando suas características gerais. Após essa primeira leitura, foi decidido que, devido às limitações de tempo e recursos do projeto, apenas um dos quatro relatos poderia ser representado na animação e o escolhido foi o relato da tia da autora, Gleide. No livro, os relatos não foram apresentados separadamente, mas sim com as quatro histórias principais interagindo entre si, intercaladas com passagens que narram as histórias de personagens secundários. Por isso, em seguida, foi feita uma segunda leitura, focada exclusivamente nas passagens correspondentes ao relato de Gleide, analisando-as tanto individualmente quanto no contexto do livro. A partir dessa última

leitura, iniciou-se então o processo de adaptação literária, priorizando todos os detalhes essenciais para a compreensão completa da história e do contexto que ela está inserida.

Após feito o levantamento de animações no cinema documental e a busca de referências estéticas, foi decidido que o conceito principal do produto seria em volta de objetos que remetem ao contexto de costura e do bordado. Com isso em mente, a narrativa visual foi construída em torno de um fio de barbante vermelho, um objeto inanimado que ganha vida através da animação e se movimenta até formar imagens que ilustram outros objetos ou situações descritas na narração. O barbante tem o papel de fio condutor da história, guiando o espectador no decorrer dela. Desse modo, cada detalhe visual da trama foi descrito minuciosamente no roteiro de forma a valorizar que as ações tivessem continuidade entre elas. A animação e a narração se complementam nesse objetivo. Assim como no livro, a voz principal foi mantida em primeira pessoa, sendo a autora a própria narradora. Com essa escolha, buscou-se preservar a proximidade e a autenticidade em relação à obra original. Foram feitos dois tratamentos até se chegar à versão mais satisfatória do roteiro.

A justificativa da escolha do barbante vermelho como elemento visual principal está vinculada às associações que tanto o material quanto a cor evocam e que foram exploradas no roteiro. Por exemplo, existe um certo momento em que o barbante é cortado por uma tesoura (Figura 4), que remete ao ato de cortar o cordão umbilical, uma associação simples à algo que faz parte do parto. Porém, por se tratar de uma representação metafórica, também é possível fazer outras interpretações, como cortar “fio da vida”, considerando o final trágico.

Figura 4 - Frame com barbante vermelho cortado



Fonte: *A pior dor que há* (Ana Clara M. Lucena, 2024)

A cor vermelha, por sua vez, está relacionada a elementos que, embora não mencionados diretamente na narração, fazem parte do imaginário construído pela descrição da situação, como o sangue, que também representa a dor. Ainda sobre o simbolismo da cor do sangue, segundo Eva Heller:

A ação psicológica e simbólica do sangue faz do vermelho a cor dominante de todas as atitudes positivas em relação à vida. O vermelho, como a mais forte das cores, é a cor da força, da vida; há um provérbio que é curto e grosso: “*Heute rot, morgen tot*” (vermelho hoje, morto amanhã). E o antigo termo *blutjung* (ao pé da letra “jovem como sangue”, na flor da idade) é sempre moderno. (HELLER, 2013, p.107).

Além disso, o barbante, por ser um material tão simples e maleável, pode se tornar praticamente qualquer imagem. Em parte das cenas, inicia-se com ele disposto em uma linha reta, a forma mais abstrata de todas, até ganhar vida por meio da animação e formar figuras 2D ou 3D, como ocorre no final. Foi por meio dessa abstração que foi possível personificar personagens e representar situações através de objetos inanimados, o que também contribuiu para a universalização da história e para a identificação geral do público objetivadas por este trabalho.

Após finalizado, o roteiro original (Apêndice A) inevitavelmente sofreu algumas alterações durante as etapas de produção e pós-produção. Devido à dificuldade em prever a duração exata de cada sequência, surgiram alguns desafios que tornaram inviável seguir o roteiro de maneira completamente fiel. Esses desafios incluíram algumas dificuldades encontradas no momento do manuseio dos materiais, sendo necessário modificar levemente o planejamento prévio para outro tipo de ação, e a adição de elementos extras para incrementar a trama, como efeitos sonoros e transições alternativas. No entanto, essas adversidades foram superadas com soluções sagazes que se mostraram adequadas ao longo do processo.

Apesar de não haver separação de cenas no roteiro, visto que esse termo, na escrita cinematográfica, está associado à mudança de locação e pelo fato de esta animação possuir o mesmo “cenário” na maior parte dela, adotou-se neste documento a definição de cena de Robert McKee, que diz que “[a] cena é uma estória em miniatura – uma ação através do conflito em unidade ou continuidade de tempo e espaço que transforma as cargas da condição de vida do personagem” (MCKEE, 2006, p. 222, tradução de Chico Marés). A designação proposta por McKee deve ser considerada nos próximos tópicos, sempre que o termo “cena” for utilizado.

3.1.2 Materiais para produção da animação

Após a finalização do roteiro, foi elaborada uma lista detalhada dos materiais necessários para a produção da animação, seguida por uma pesquisa preliminar de preços em estabelecimentos diversos. Foi destinado o valor orçamentário de cento e cinquenta e nove reais e vinte e cinco centavos, detalhados na tabela de gastos presente no Apêndice B deste documento, para a compra dos materiais, incluindo o valor da compra do aplicativo *Stop Motion Studio Pro*, na loja de aplicativos da *Microsoft*.

Entre os principais itens utilizados, destaca-se o barbante vermelho, já mencionado anteriormente, cuja escolha, assim como foi com a maioria dos objetos, não foi apenas uma decisão estética, mas também uma opção guiada por restrições financeiras. São produtos facilmente encontrados em papelarias ou lojas de materiais artísticos e que normalmente estão dentro de uma faixa de preço acessível. São eles: telas de pintura brancas, bastidor para bordado, tecido branco, velas, linhas de costura, tinta para tecido vermelha, pincel, alfinetes e agulhas. As telas de pintura serviram como fundo principal para as cenas, enquanto os alfinetes e agulhas, apesar de não aparecerem de forma explícita no filme, serviram de auxiliares para a preparação das cenas. Os demais itens que foram necessários para a realização da animação já estavam disponíveis, o que eliminou a necessidade de compra adicional.

Antes de iniciar o período de produção das fotos, foi necessário moldar o barbante no formato das imagens desejadas. Sobre uma base de cortiça, o barbante foi fixado com alfinetes, acima de uma folha com um desenho feito à mão, que serviu de guia para a formação das imagens descritas no roteiro. Após atingir a forma desejada, o barbante, ainda fixado aos alfinetes, recebeu uma camada de verniz em spray para artesanato e foi deixado para secar por algumas horas. Esse procedimento endureceu o barbante, assegurando que o contorno da figura permanecesse estável enquanto ela fosse movimentada para produzir a animação.

3.2 Produção

3.2.1 Fotografia e Iluminação

Com todos os materiais em mãos, iniciou-se a montagem de um pequeno estúdio caseiro (Figura 5), com o objetivo de construir um ambiente ideal para a produção das fotos, promovendo fontes de iluminação constantes e diminuindo a interferência da luz natural.

Em um cômodo espaçoso e escuro, foi montada uma mesa móvel utilizando dois cavaletes e uma tábua quadrada de MDF. No centro da mesa, foi posicionado um tripé com uma câmera semiprofissional apontada para baixo, enquanto a tela de pintura, o fundo da maioria das cenas, foi ajustada sob a mesa, cobrindo todo o enquadramento.

Para a iluminação artificial, foi utilizado um LED semiprofissional de tamanho médio como fonte principal, complementado por dois abajures como fontes secundárias. As posições e intensidades das luzes foram ajustadas de acordo com as necessidades de cada cena, seguindo os conceitos básicos da fotografia: o ataque, a compensação e o contraluz. Como explica Edgar Moura:

Só existem três posições possíveis para se iluminar um assunto: ataque, compensação em relação a esse ataque e contraluz. Essas três posições são determinadas, sempre, em função de duas coisas: primeira, a posição da câmera; segunda, a posição do assunto. (MOURA, 2001, p. 7).

Outro equipamento essencial para a produção foi o *notebook*, utilizado para capturar as fotos remotamente, eliminando a necessidade de pressionar o botão da câmera manualmente. Isso evitou alterações acidentais na posição do tripé, garantindo a consistência do enquadramento das fotografias.

Os equipamentos fotográficos, como câmera, tripé e iluminação LED, dentre outros instrumentos auxiliares, foram obtidos por meio de empréstimos de familiares e amigos profissionais da área: Letícia Miranda Lucena, Rene Gottlieb Strehler e Júlio César Nascimento Batista, respectivamente.

Figura 5 - Estúdio caseiro



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Em algumas cenas específicas, a iluminação foi usada para acentuar as sombras, criando uma atmosfera de tensão e destacando o volume e a forma dos objetos, como é o exemplo do plano com o bastidor em que uma protuberância foi projetada do centro, fazendo referência à barriga de uma grávida (Figura 6).

Figura 6 – Frame com bastidor

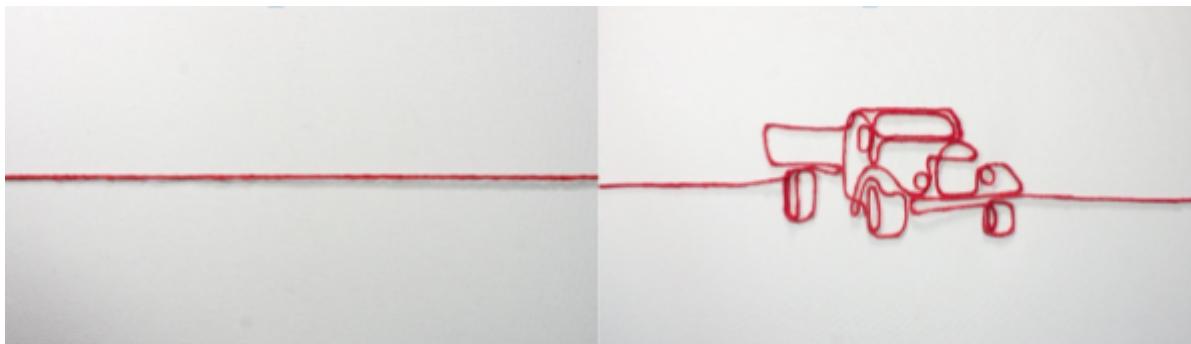


Fonte: *A pior dor que há* (Ana Clara M. Lucena, 2024)

3.2.2 Animação *Stop Motion*

A animação em *stop motion* é uma técnica que exige paciência, estratégia e planejamento. O processo envolve posicionar o objeto a ser animado diante da câmera, tirar uma foto, alterar levemente sua posição, ou alguma outra característica, e capturar outra imagem. Esse ciclo se repete incessantemente até que haja material suficiente para compor um curto vídeo ou uma cena completa. Para garantir a fluidez da animação, o intervalo de tempo entre as fotos deve ser o menor possível, a fim de evitar que as mudanças no ambiente interfiram no resultado final. Por isso, adotou-se um método de “construção reversa” das cenas com o barbante. Para exemplificar, em vários momentos, o barbante vermelho aparece inicialmente como uma linha horizontal, movimentando-se em seguida até formar um desenho, como a de um caminhão, no estilo de ilustração *lineart* (Figura 7). No entanto, a produção dessas cenas seguiu o processo inverso: a imagem do caminhão foi preparada previamente, seguindo o procedimento detalhado anteriormente, e as fotos foram tiradas enquanto o barbante era esticado até se tornar uma reta. Posteriormente, na etapa de edição e montagem, o vídeo foi reproduzido de trás para frente para obter o efeito desejado. Esse método economiza tempo e energia elétrica, pois os equipamentos permanecem ligados por menos tempo.

Figura 7 – Barbante antes e depois de formar o caminhão



Fonte: *A pior dor que há* (Ana Clara M. Lucena, 2024)

Ao criar qualquer tipo de animação, é fundamental observar os doze princípios básicos, desenvolvidos pelos animadores Ollie Johnston e Frank Thomas, que são fundamentais para alcançar o que eles denominam como a “ilusão da vida”. Nem sempre todos os doze princípios serão aplicáveis dependendo da proposta e das ferramentas utilizadas, visto que eles foram desenvolvidas no ambiente de trabalho das animações 2D da Disney e por isso são mais compatíveis com técnicas semelhantes. No caso deste projeto que

adotou o método do *stop motion* e que utiliza vários objetos inflexíveis e de difícil manipulação, foram priorizados os seguintes princípios: *Timing* (Tempo), *Easy in/ Easy out* (Entrar suave/ Sair suave), *Second Motion* (Movimento Secundário) e *Anticipation* (Antecipação). Segundo Ricardo Graça: “Cada artista tem o seu ‘timing’ para animar e isso gera uma linguagem própria; porém, esse tempo também influencia na percepção e na comunicação entre o espectador e a mensagem a ser transmitida”. Esse conceito está intimamente relacionado ao princípio da antecipação, que envolve a emissão de um “aviso” antes de uma ação ocorrer, também podendo ser deliberadamente suprimida para criar um elemento de surpresa. Já o *Easy in/ Easy out* e *Second Motion* estão associados ao respeito às leis da física e da natureza, tornando os movimentos mais realistas e convincentes.

Outras cenas produzidas com o uso de materiais além do barbante apresentaram desafios distintos, como o manuseio de elementos frágeis ou de pequeno porte, que exigiram ainda mais cuidado e atenção durante a produção. Para esclarecer, na sequência inicial do curta, o número “1998” é “costurado” no centro de um bastidor de bordado (Figura 8), fazendo referência ao ano em que a história se passa. Para evitar que o bastidor se movesse excessivamente durante a gravação, foi colocado um suporte abaixo dele, criando um espaço entre o bastidor e a mesa. Dessa forma, a linha pôde ser costurada manualmente por baixo do bastidor, sem alterar sua posição.

Figura 8 – Frame com o número “1998”



Fonte: *A pior dor que há* (Ana Clara M. Lucena, 2024)

No total, 3.247 fotografias foram registradas durante a produção deste projeto experimental. Não significa que todas as fotos foram utilizadas, isso é difícil precisar, tendo em vista que várias cenas precisaram ser feitas mais de uma vez. Nesta etapa, além da produção das imagens, também ocorreram as gravações dos áudios de narração e dublagem por terceiros paralelamente, detalhes que serão melhor explicados no próximo tópico.

3.3 Pós-produção

A pós-produção foi iniciada enquanto a etapa de produção estava em andamento. Devido às exigências da técnica de *stop motion*, a edição começou logo após a captura das primeiras fotos, que foram imediatamente transformadas em vídeos curtos com o auxílio do aplicativo *Stop Motion Studio Pro*, a fim de verificar a qualidade do material antes de avançar para as cenas seguintes. Esse processo foi repetido para cada nova sequência, garantindo consistência e qualidade ao longo da produção.

3.3.1 Edição e montagem

Como mencionado anteriormente, a primeira etapa de edição consistiu na conversão dos arquivos das fotos, tiradas em sequência para compor uma cena, em arquivos de vídeos. Para isso, as fotografias que integram cada uma das cenas foram selecionadas e inseridas em um projeto no programa *Stop Motion Studio Pro*. Com o auxílio do software, foi possível ajustar o *framerate*, ou taxa de FPS, que determina a quantidade de quadros exibidos em cada segundo da animação. Foi utilizada a velocidade de 12 FPS na grande maioria das cenas, salvo alguns casos atípicos que precisaram de taxas maiores ou menores, de acordo com a necessidade. Essa medida não é fixa, pode variar para cada animação, dependendo da proposta que se deseja alcançar. Ricardo Graça esclarece:

Mas que velocidade utilizar para uma animação? Bom, isso vai variar para cada animador, cada técnica e cada efeito que queira gerar. Por exemplo, a Aardman, ao lançar a animação “Por água abaixo”, que é em 3D, decidiu gerar as sequências de animações com velocidade de 10 FPS, para que pudessem ter um efeito parecido com as suas animações em STOP MOTION (sequências de fotos). Quanto mais quadros forem desenhados (fotografados ou gerados digitalmente) por segundo, maior será a suavidade do movimento. (GRAÇA, 2012, p. 38).

Uma vez que todas as imagens estáticas foram revertidas em vídeos, as cenas foram organizadas em uma linha do tempo no programa Premiere Pro, conforme a ordem do roteiro. Em seguida, os vídeos foram minuciosamente sincronizados com os arquivos de áudio, incluindo narração, dublagem e efeitos sonoros, para garantir que a ação visual

correspondesse aos eventos relatados durante o monólogo. Somente após concluir todos esses procedimentos é que o foco passou a ser a conexão de todas as cenas, empregando diferentes tipos de transições para assegurar a fluidez e a coesão do produto final. Algumas transições já haviam sido planejadas na etapa de roteiro, o que facilitou esse trabalho.

3.3.2 Som

A gravação do monólogo presente no roteiro foi realizada por Caira Lima, a autora do livro que inspirou o curta. Devido à distância, ela utilizou um aplicativo de gravação de áudio em seu celular para registrar a narração remotamente. Após o recebimento da primeira gravação, foram solicitadas à autora algumas alterações em determinados trechos, até que se alcançasse um resultado satisfatório. Embora as condições de gravação não tenham sido ideais e houvesse interferências do ambiente, o tratamento de áudio subsequente garantiu uma narração clara e sem ruídos, resultando em um áudio final de qualidade. Diálogos pontuais de personagens secundários mencionados ao longo do relato também foram inseridos: a enfermeira que se dirige à ela no hospital, outra enfermeira que atuou no parto e a sogra de Gleide. Os *voiceovers* das falas dos personagens secundários foram gravados em estúdio, também à distância, pela dubladora Heloísa Cipriano.

Como o curta-metragem foi produzido inteiramente a partir de fotografias, não houve necessidade de gravações de áudio durante as cenas. A atmosfera sonora foi criada posteriormente através da adição de efeitos sonoros extraídos de bibliotecas de áudio online gratuitas, a *BBC Sound Effects*, *Pixabay* e *Mixkit*. Alguns momentos em que esses efeitos se destacam são no início, quando é feito um rasgo no tecido dentro de um bastidor de madeira, e em um trecho mais adiante, em que uma vela de cera derretida se despedaça (Figura 9), cenas nas quais foram adicionados efeitos sonoros adicionais que correspondem a cada situação. Porém, na segunda cena, o efeito sonoro escolhido foi originalmente extraído de um material diferente, o vidro, visto que dele é emitido um som mais impactante do que o da própria cera. Cada efeito foi crucial para criar uma imersão mais profunda na história, realçando não apenas as ações da animação, mas também adicionando camadas narrativas que enriqueceram a trama e a experiência do espectador.

Figura 9 – Frame com vela despedaçada



Fonte: *A pior dor que há* (Ana Clara M. Lucena, 2024)

Após a conclusão da maior parte do processo de edição, foi solicitada a inclusão de uma trilha sonora ao compositor Joachim Panitz, com o objetivo de enriquecer a atmosfera musical do curta e intensificar os sentimentos de aflição e suspense presentes na narrativa.

3.3.3 Finalização

Após a edição das imagens e dos sons, foram feitos os retoques finais e ajustes finos. Primeiramente, foi aplicado um tratamento de cor para corrigir a iluminação e realçar as tonalidades, com especial atenção ao vermelho, que foi intensificado para torná-lo mais vibrante e impactante. Também foram inseridos textos digitais em momentos específicos, como para completar o título do filme e, no final, para incluir uma explicação sobre o conceito de violência obstétrica e apresentar dados relacionados ao tema. Essas informações foram extraídas do livro “A dor mais doída” e verificadas em portais oficiais para averiguar sua precisão e atualidade.

Para compor os créditos finais, foram criadas breves animações a partir das ilustrações de Jhol Alves (Figura 10), originalmente feitas para o livro de 2019 e fornecidas pela autora para esse projeto experimental. Diferentemente da maioria do filme, que foi inteiramente produzido utilizando a técnica de *stop motion*, as animações dos créditos foram realizadas digitalmente no *After Effects*.

Figura 10 – Créditos finais



Fonte: *A pior dor que há* (Ana Clara M. Lucena, 2024)

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir desta investigação, considera-se a presença da animação em narrativas de não-ficção um avanço conquistado através de décadas de experimentação por cineastas do cinema documental dispostos a estreitar as barreiras entre documentário e ficção. As contribuições da técnica para a narrativa de documentários e histórias baseadas em fatos reais incluem desde a capacidade de tornar a abordagem mais acessível ao público geral até a exploração visual do universo interior das personalidades retratadas. A animação exerce um poder de expressão que pode ser ainda maior do que o *live-action* em narrativas de não-ficção, permitindo ilustrar fatos verídicos por meio de abordagens subjetivas que vão além da factualidade dos acontecimentos que foram baseadas. Em documentários que tratam de assuntos delicados, a animação permite enfatizar os sentimentos das pessoas envolvidas, representando-os metaforicamente, ou reinterpretar facetas inerentes da sociedade que são consideradas tabu de forma indireta, de modo a torná-las menos desconfortáveis de assistir. Dessa maneira, a animação facilita a visibilidade e a compreensão de temas complexos sob a dimensão emocional e interpretativa, algo que seria dificilmente alcançado em uma narrativa explícita de documentário tradicional.

Entre as técnicas e estratégias narrativas usadas para representar relatos de violência de gênero nas animações analisadas, destacam-se a universalização da trama para além da representação diretamente verossímil. Essa construção visual é comumente centrada em objetos que evocam o imaginário do testemunho e nos cenários em que ocorreram as situações descritas. Apesar de parecer uma lógica paradoxal, a abstração na animação se mostrou eficiente em promover maior identificação e empatia, pois, tais abordagens colocam o espectador na perspectiva da vítima, sem comprometer a sensibilidade e o cuidado na representação do tema. Essa conclusão não exclui a possibilidade de animações mais realistas também serem eficazes em promover empatia, mas, nesses casos, a identificação pode ser menor, pois o realismo tende a distanciar a maior parte do público do personagem.

Com o intuito de concretizar o trabalho realizado nessa pesquisa, o produto de comunicação foi desenvolvido com base nessa investigação e nas experiências prévias com animação adquiridas durante a graduação. Minha conexão pessoal com a autora Caira Lima e a disposição de um exemplar do livro “A dor mais doída: relatos de violência obstétrica” foram fatores que auxiliaram na escolha do material. Os relatos contidos nessa obra tratam de uma realidade com a qual ainda tenho pouca afinidade, por isso, a pesquisa preliminar foi essencial para revelar informações importantes, sem as quais a abordagem do tema não teria

sido feita da maneira mais adequada. Com o avanço do projeto, tornou-se cada vez mais evidente que o tema abordado impacta uma grande parte da população brasileira, incluindo pessoas do meu convívio que nunca tiveram a oportunidade de ver suas histórias compartilhadas. Essa percepção foi mais um fator de motivação, reforçando a crença na relevância do projeto, que transcende os objetivos acadêmicos e toca em questões de responsabilidade social.

Esses e outros temas importantes, que merecem maior engajamento social, podem se tornar mais acessíveis ao público por meio da animação. A sua evolução como ferramenta narrativa, aliada ao reconhecimento de sua capacidade de retratar emoções e realidades complexas, evidencia que essa forma de expressão ultrapassa os limites do entretenimento infantil e reafirma sua importância no cinema contemporâneo. Ao integrar técnicas de animação em documentários e narrativas de não-ficção, os cineastas estão não apenas desafiando estereótipos, mas também ampliando o escopo do gênero documental.

Ao longo da produção do curta-metragem, procurei aplicar todo o conhecimento adquirido a partir da pesquisa preliminar e da análise dos filmes mencionados, além do saber acumulado durante minha trajetória acadêmica. Durante o processo, surgiram diversos desafios técnicos que foram superados com relativa facilidade, preservando o objetivo principal de desenvolver uma animação baseada em um relato verídico de maneira sensível ao grupo de pessoas que se relaciona com as problemáticas abordadas, o que foi concluído com êxito dentro das finalidades deste estudo. Este trabalho buscou não apenas demonstrar uma atestação prática de conhecimento teórico sobre a animação e o audiovisual, mas também oferecer uma contribuição para os estudos de animação no contexto documental e suas implicações educativas.

Por fim, considero que o valor educativo da animação no cinema não inclui somente a maior perpetuação das discussões sobre temas relevantes socialmente, mas também um maior arcabouço formativo para os estudantes do meio audiovisual. Os documentários animados, por exemplo, têm sido cada vez mais incluídos no plano de curso de matérias que abordam especificamente o documentário, porém, muitas instituições de Ensino Superior ainda não agregam nos fluxogramas de cursos de Cinema e Audiovisual oficinas de animação, que muitas das vezes se concentram nas faculdades de Artes Visuais. Tal afastamento entre profissionais do audiovisual e animadores reflete também no afastamento entre produções documentais e animações. Este projeto experimental, por exemplo, não teria sido concebido se não houvesse o contato prévio com obras do documentário animado durante diversas disciplinas da Faculdade de Comunicação e sem as oportunidades de exercer o ofício da

animação, como, por exemplo, a disciplina optativa de Oficina de Animação. Portanto, é notável que o potencial das animações ainda tem muito o que ser explorado na esfera acadêmica brasileira e esta pesquisa se dispõe a evidenciar essa lacuna, incentivando um diálogo mais profundo entre esses dois campos.

Por fim, a pesquisa permitiu consolidar habilidades técnicas e criativas que serão fundamentais para futuros projetos, sendo não apenas de extrema importância para minha formação acadêmica, como também pessoal e profissional.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

ANDRADE, L. L. S. et al. **As animações no processo educativo: um panorama da história da animação no Brasil.** Disponível em: <<https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/10177/53/52.pdf>>. Acesso em: 15 ago. 2024.

BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2014.

BRASIL. **Lei n. 11.340, de 7 de agosto de 2006.** Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2006/Lei/L11340.htm>. Acesso em: 21 ago. 2024.

CAVALCANTI, Alberto. **Filme e Realidade.** Rio de Janeiro: Embrafilme, 1977.

CERQUEIRA, Émille S. **Adaptação literária como tradução: novos signos, novas leituras.** Salvador: XVII Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura – ENECULT, 27 a 30 de julho de 2021.

CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS – CAAD. **Animação.** UFMG. Disponível em: <<https://eba.ufmg.br/caad/index.php/animacao/>>. Acesso em: 15 ago. 2024.

FUNDAÇÃO PERSEU ABRAMO. **Pesquisa Mulheres brasileiras e gênero nos espaços público e privado 2010.** Disponível em: <<https://fpabramo.org.br/publicacoes/publicacao/pesquisa-mulheres-brasileiras-e-genero-nos-espacos-publico-e-privado-2010/>>. Acesso em: 28 ago. 2024.

GRAÇA, Ricardo. **Produzindo Animações com Softwares Livres.** Rio de Janeiro: Copyleft, 2012.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores.** São Paulo: Gustavo Gili, 1ª edição, 2013.

LACERDA, Joana. **Vítimas de violência obstétrica denunciam negligências médicas.** Portal da Câmara dos Deputados, 2023. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/noticias/1005005-vitimas-de-violencia-obstetrica-denunciam-negligencias-medicas/>>. Acesso em: 12 jul. 2024.

LIMA, Caira. **A dor mais doída: relatos de violência obstétrica.** Palmas, TO: Editora

Cultura, 2019.

MARIE, Michel. **La frontière documentaire/fiction au début de la Nouvelle Vague, à l'exemple d'Agnès Varda et d'Eric Rohmer (L'Opéra Mouffe, Place de L'Étoile)**. Doc On-line: Revista Digital de Cinema Documentário, n. 16, p. 123–141, 2014.

MARTINS, Índia Mara; TAVARES, Denise. **Documentário Animado, uma estratégia para biografias: o caso Ryan**. Doc On-Line: Revista Digital de Cinema Documentário, n. 9, p. 80–106, 2010. Disponível em: <<https://doaj.org/article/7a2c2467304444058ad445a006dbdd2a>>. Acesso em: 15 jul. 2024.

MCKEE, Robert. **Story**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MOURA, Edgar. **50 anos luz, câmera e ação**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2º edição, 2001.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papirus, 2010.

ODIN, Roger. **Filme documentário, leitura documentarizante**. Significação, v. 39, n. 37, p. 10–10, 2012. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/71238>>. Acesso em: 15 jul. 2024.

PIRES, M. R. G. M. et al. **Jogabilidade, aprendizados e emoções no jogo Violetas: cinema & ação no enfrentamento da violência contra a mulher**. Ciência & Saúde Coletiva, v. 26, n. 8, p. 3.277-3.288, 1 ago. 2021. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1413-81232021268.00902020>>. Acesso em: 27 de set. 2024.

RIBEIRO, Diego. **Kidult: reflexões acerca de relações entre a descentração da idade nas identidades culturais e a linguagem da animação em Bojack Horseman**. São Paulo: Paulus, 2019.

ROSA, Larissa; TONETTO, Maria. **Animação como estratégia narrativa no filme documentário Pequeñas Voces**. Porto Alegre: XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Intercom, 20 a 22 de junho de 2019.

SENADO FEDERAL. **Pesquisa Nacional de Violência Contra a Mulher**. Pesquisa DataSenado, 10ª Edição, 2023. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/institucional/datasenado/publicacaodatasenado?id=pesquisa-nacional-de-violencia-contra-a-mulher-datasenado-2023>>. Acesso em: 12 jul. 2024.

SERRA, Jennifer J. **O documentário animado: quando a animação encontra o cinema do real.** Rumores, v. 5, n. 10, p. 238–238, 2011. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/51262>>. Acesso em: 27 jun. 2024.

_____, J. J. **Revisando o documentário animado: um olhar sobre a formação de um gênero híbrido e paradoxal.** Doc On-Line: Revista Digital de Cinema Documentário, n. 30, pp. 5-22, setembro de 2021.

SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros.** São Paulo: Companhia das Letras; 1^a edição; 2003.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **Disney: the illusion of life.** New York: Hyperion, 1981.

Filmografia

BICYCLE Messenger. Direção de Joshua Frankel. Estados Unidos: 2006. 5 min.

CARNE. Direção de Camila Kater. Brasil: 2019. 12 min.

GUAXUMA. Direção de Nara Normande. Brasil: 2018. 15 min.

HISTÓRIAS para vestir. Direção de Claudia Woloshin, Dara Horenblas e Ted Passon. Estados Unidos: 2021. 30 min.

KAPUTT (Broken: The Women's Prison at Hoheneck). Direção de Volker Schlecht e Alexander Lahl. Alemanha: 2016. 7 min.

PERSÉPOLIS. Direção de Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud. Estados Unidos, França: 2007. 96 min.

RYAN. Direção de Chris Landreth. Canadá: 2004. 14 min.

SEX: A Guide For Young. Direção de Liller Møller. Produção de Svend Johansen. Dinamarca: 1987. 19 min.

SOBRE Ela. Direção de Wagner Cinelli. Brasil: 2020. 5 min.

APÊNDICES

APÊNDICE A - ROTEIRO

"A PIOR DOR QUE HÁ"

escrito por:

Ana Clara M. Lucena

Baseado no livro de Caira Lima
"A dor mais doída: relatos de violência obstétrica"

2º Tratamento

anaclara.mirlu@gmail.com

Em um fundo branco, um bisturi surge e faz um rasgo horizontal no meio da tela. Fios de linha vermelha brotam da tela formando a palavra "DOR", que costura o rasgo como uma sutura. Outras letras menores surgem sendo bordadas em cima e embaixo do rasgo e completam o título do filme.

TEXTO EM TELA: "A pior DOR que há"

O barbante tensiona o rasgo, forçando-o a fechar. Uma mancha vermelha como sangue começa a surgir na linha central do rasgo e cresce até cobrir toda a tela.

CAIRA LIMA (V.O.)

Quando minha tia Gleide me contou essa história, foi quando eu entendi que, apesar de conviver com alguém desde sempre, você nunca conhece essa pessoa completamente. Ela sempre foi uma tia muito querida por mim, mesmo depois que ela e meu tio se divorciaram.

TEXTO EM TELA: "Caira Lima / Jornalista e Escritora"

O fundo volta gradualmente à cor branca.

CAIRA LIMA (V.O.)

Eu não conhecia essa história, o que realmente tinha acontecido, só sabia que o ano de 1998 tinha ficado marcado na vida dela.

Um barbante vermelho brota no centro da tela e dá vários nós em torno do ponto de origem, onde o número "1998" aparece sendo bordado acima do ponto, e se estende até ultrapassar a borda direita da tela, alguns ramos brotam da linha principal.

CAIRA LIMA (V.O.)

Ela me olhou bem nos olhos e a primeira coisa que falou foi...

O barbante se desloca para a direita e a ponta solta se movimenta e forma um par de olhos melancólicos que piscam.

GLEIDE (V.O.)

Era só eu. Sozinha.

O círculo que forma a pupila do olho direito aumenta até que a imagem no barbante desfaça por inteiro. O barbante surge novamente e se movimenta pela tela até formar a imagem de perfil de uma mulher grávida que passa a mão pela barriga.

CAIRA LIMA (V.O.)

Ela me contou que engravidou do Loe, seu primeiro filho, depois de um ano de relacionamento, mas o casamento não ia bem por conta de traições da parte do meu tio e ex-marido dela. Tia Gleide ficava em casa sozinha enquanto ele ia pra festas, sem dar apoio nenhum para ela. Foi assim durante toda a gestação, que só foi bem recebida por ela e mais ninguém.

A circunferência que forma a barriga da mulher cresce até a imagem se desfazer e, à medida que o barbante fica fora de vista, as bordas da tela ficam gradualmente vermelhas e, no centro, uma figura abstrata de um bebê feita com nós de barbante laranja claro surge com fios menores vermelhos saindo dele como nervos que se movimentam freneticamente.

CAIRA LIMA (V.O.)

A gravidez foi normal, mas não teve planejamento e, consequentemente, o parto também não. Não houve o acompanhamento médico necessário.

Um barbante vermelho surge da esquerda para a direita formando uma onda que leva o bebê. As bordas vermelhas desaparecem.

CAIRA LIMA (V.O.)

Ela estava sozinha em casa com nove meses de gestação quando a bolsa estourou. À essa altura o bebê não tinha nem um par de meias.

O barbante vermelho começa a ser tricotado com outros fios de barbante até formar uma malha de tecido. O tecido é distanciado até um par de meias vermelhas de tricô surgir. As meias se desfazem em vários fios que desaparecem.

CAIRA LIMA (V.O.)

Até para conseguir chegar ao hospital precisou contar com a sorte. Ela foi até a casa do vizinho que tinha um caminhão e pediu para ele ter pena e levar ela até o hospital porque estava perto de parir.

O fio de barbante surge novamente e toma a forma de um caminhão com as rodas em movimento.

CAIRA LIMA (V.O.)

Ela chegou ao hospital ainda sem sentir as dores do parto. Foi encaminhada para outra maternidade porque onde ela estava não tinha leito. Chegando lá, sem nem ser atendida disseram que era a hora do almoço e que ela tinha que esperar, mesmo depois de falar que a bolsa tinha estourado. Foram horas sem dor, sem respostas.

Uma das rodas do caminhão aumenta até um círculo maior se formar e se transformar em um relógio com os ponteiros girando.

CAIRA LIMA (V.O.)

A barriga dela começou a adormecer e ela não sabia mais o que fazer. Ela nunca teve um bebê antes, mas sabia que aquilo não era normal e torcia para sentir alguma dor e saber que o bebê estava fazendo força para sair.

Dentro do círculo que forma o relógio, o barbante remanescente forma um bebê que é coberto por uma protuberância feita de cera de vela com a ponta do barbante vermelho no meio, que se acende com uma chama que faz a cera derreter um pouco.

CAIRA LIMA (V.O.)

Ela chegou a reclamar para uma das enfermeiras e a resposta que recebeu foi...

INSERT - Fundo roxo escuro com barbante branco formando a imagem de uma boca, que se movimenta como se estivesse falando.

ENFERMEIRA (V.O.)

Na hora de fazer não tava preocupada, você é muito molenga.

VOLTA CENA:

CAIRA LIMA (V.O.)

Aquilo deve ter sido como uma facada para ela. Tudo que ela queria era ter o filho nos braços e se livrar daquele sentimento de solidão. Ela não me disse se chorou, mas eu acredito que

sim.

A tela com a cera se desloca para cima e o barbante forma dois olhos novamente, agora com uma lágrima escorrendo de um deles.

GLEIDE (V.O.)

Aquele bebê poderia ser até a salvação do meu casamento, ele era tudo o que eu mais queria no mundo.

O barbante se desfaz e uma película preta surge no centro da tela.

CAIRA LIMA (V.O.)

A médica finalmente chegou e examinou ela. Disse que o bebê estava sentado, os pés estavam para fora, e não tinha mais tempo para fazer a cesária que era necessária desde o início. O jeito seria fazer um parto forçado ou o bebê passaria da hora de nascer. Mas, a médica não quis fazer o parto, foi embora e disse que seria feito pelas enfermeiras.

A figura de um bebê dentro de um trapézio surge sendo pintada em tons de azul no centro da película, assemelhando-se à uma imagem de ultrassom. A película diminui até desaparecer.

CAIRA LIMA (V.O.)

Quatro enfermeiras levaram ela para a sala de parto, pegaram lençóis e amarraram as pernas e braços dela. Tia Gleide já estava totalmente dormente da cintura para baixo.

O fundo branco afrouxa, sendo agora um tecido branco solto. O tecido é envolto por um bastidor de bordado.

CAIRA LIMA (V.O.)

As enfermeiras começaram a empurrar a barriga dela, revezando duas de cada vez, fazendo pressão de todos os lados. Não estava dando certo, então, literalmente, subiram em cima dela, apertando a barriga com força para o bebê sair.

O tecido dentro do bastidor cresce e vira uma protuberância, que é pressionada em várias direções. Manchas vermelhas

surgem nos pontos em que a protuberância sofreu pressão.

CAIRA LIMA (V.O.)

A barriga da Tia Gleide ficou cheia de hematomas, mas nada acontecia. Começaram a puxar o bebê pela vagina. Enfiaram a mão e puxaram.

Dentro do bastidor, por debaixo do tecido, a forma de dedos surgem e então de uma mão.

CAIRA LIMA (V.O.)

Quando finalmente conseguiram arrancar o bebê, não teve choro, só um silêncio que até hoje não sai da cabeça da mãe.

As formas dentro do bastidor desaparecem e as manchas vermelhas crescem até o círculo inteiro do bastidor ficar na mesma cor.

CAIRA LIMA (V.O.)

A enfermeira entregou o ele para a faxineira. Tia Gleide viu o filho dela sendo levado embora de relance. Isso é tudo que ela tem do seu Loe na memória. A enfermeira disse que o bebê não tinha resistido.

O tecido de dentro do bastidor é retirado e, debaixo dele, é revelada novamente a protuberância feita de cera de vela com a ponta do barbante vermelho acesa, que então se apaga. As bordas da tela se tornam pretas em volta do centro.

INSERT - Fundo roxo escuro com barbante branco formando a imagem de uma boca, que se movimenta como se estivesse falando.

ENFERMEIRA (V.O.)

Você não se esforçou.

VOLTA CENA:

O barbante que estava por baixo da cera é esticado até virar uma linha reta única tensionada no centro da tela.

CAIRA LIMA (V.O.)

As pessoas culparam ela, disseram que ela não tinha parido de propósito, que fez isso para se vingar do marido.

Uma tesoura surge e corta o fio no meio. Uma das pontas se

enrola e perde a cor até ficar cinza, enquanto a outra continua vermelha.

CAIRA LIMA (V.O.)

A família ficou sabendo que ela estava no hospital e estavam esperando do lado de fora da sala. Minha avó, sogra dela na época, disse a pior das coisas que ela ouviu naquele dia...

INSERT - Fundo roxo escuro com barbante branco formando a imagem de uma boca, que se movimenta como se estivesse falando. Um emaranhado de fios pretos surgem em movimento dentro da boca.

AVÓ/SOGRA (V.O.)

Até uma vaca consegue parir um bezerro e tu não conseguiu.

VOLTA CENA:

O emaranhado de fios permanece e envolta dele um barbante vermelho forma o rosto de uma mulher. O emaranhado aumenta e cobre a maior parte do rosto.

CAIRA LIMA (V.O.)

Depois de tudo que ela passou, nem pôde acompanhar o velório. Ninguém queria que ela fosse, porque todos diziam que se ela tivesse se esforçado o bebê estaria vivo.

Vários fios de barbante surgem, de baixo para cima, enrolados uns nos outros e se soltam e entrelaçam de novo até formar a figura de um tronco de árvore que se abre em cima como galhos e folhas e embaixo forma raízes.

CAIRA LIMA (V.O.)

Por fim, decidiram por ela que ali, no quintal onde teria visto seu filho crescer e brincar, colocariam o corpinho do Loe para lembrá-la, todos os dias, de sua dor.

A tela desloca para baixo até as raízes sumirem na margem superior.

TEXTO EM TELA: "A violência obstétrica é definida pela Organização Mundial da Saúde (OMS) como a "apropriação do corpo da mulher e dos processos reprodutivos por profissionais de saúde, na forma de um tratamento

desumanizado, medicação abusiva ou patologização dos processos naturais, reduzindo a autonomia da paciente e a capacidade de tomar suas próprias decisões livremente sobre seu corpo e sua sexualidade, o que tem consequências negativas em sua qualidade de vida."

TEXTO EM TELA: "Tudo aquilo que priva as mães de terem um parto natural e tranquilo ou uma cirurgia respeitosa, é considerado violência."

TEXTO EM TELA: "Uma em cada quatro mulheres é vítima de violência obstétrica no Brasil."

O fundo escurece até se tornar preto, destacando a última frase.

FIM.

APÊNDICE B - TABELA DE GASTOS

Produto	Quantidade	Valor unitário	Valor total
Aplicativo Stop Motion Studio Pro	—	—	R\$ 36,95
Barbante colorido	1	R\$ 5,00	R\$ 5,00
Bastidor circular	1	R\$ 12,40	R\$ 12,40
Caixa de alfinetes cabeça 29	1	R\$ 8,60	R\$ 8,60
Flanela branca 28x38cm (6 unidades)	1	R\$ 19,90	R\$ 19,90
Pincel Taklon redondo	1	R\$ 7,30	R\$ 7,30
Tela de pintura 40x50	1	R\$ 24,60	R\$ 24,60
Tela de pintura com moldura 50x60	1	R\$ 37,60	R\$ 37,60
Tinta Aquarela Silk 60ml	1	R\$ 6,90	R\$ 6,90
Subtotal: R\$ 159,25			